

**PENGARUH KREATIVITAS DAN MINAT BELAJAR SISWA  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS X SMA NEGERI I  
GEMOLONG TAHUN AJARAN 2009 / 2010**



**SKRIPSI**

**Oleh :**

**TRISULAMINAH**

**NIM K7402162**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**SURAKARTA**

**2010**

**PENGARUH KREATIVITAS DAN MINAT BELAJAR SISWA  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS X SMA NEGERI I  
GEMOLONG TAHUN AJARAN 2009 / 2010**

**Oleh :**

**TRISULAMINAH**

**NIM K7402162**

**SKRIPSI**

**Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi Bidang Keahlian Khusus  
Pendidikan Tata Niaga Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**SURAKARTA**

**2010**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pada hari : Jumat

Tanggal : 30 April 2010

Tim Penguji Skripsi

Nama Terang

Tanda Tangan

Ketua : Sudarno, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris : Lenny Noviani, S.Pd., M.Si.

Anggota I : Prof. Dr. Trisno Martono, M.M.

Anggota II : Dra. Dewi Kusuma Wardani, M.Si.

Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

Dekan,

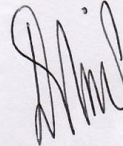
Persetujuan Pembimbing,

Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. Trisno Martono, M.M.  
NIP. 19510331 197603 1 003



Dra. Dewi Kusuma Wardani, M.Si.  
NIP. 19700326 199802 2 001

## PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari : Jum'at

Tanggal : 30 April 2010

### Tim Penguji Skripsi:

Nama Terang

Tanda Tangan

Ketua : Sudarno, S.Pd.,M.Pd.

Sekretaris : Leny Noviani, S.Pd.,M.Si.

Anggota I : Prof. Dr. Trisno Martono, M.M.

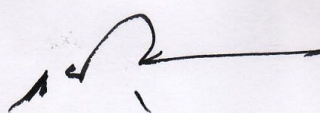
Anggota II : Dra. Dewi Kusuma Wardani, M.Si.

Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

Dekan,

  
Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd.  
NIP. 19600727 198702 1 001

## ABSTRAK

**Trisulaminah. K7402162. PENGARUH KREATIVITAS DAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS X SMA NEGERI I GEMOLONG TAHUN AJARAN 2009 / 2010.** Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. April 2010.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) apakah ada bukti bahwa ada pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas X SMA Negeri I Gemolong Tahun 2009/2010, (2) apakah ada bukti bahwa ada pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas X SMA Negeri I Gemolong Tahun 2009/2010.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri I Gemolong sejumlah 225 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah *simple random sampling* sejumlah 140 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk variabel kreativitas dan minat belajar adalah angket dan untuk variabel prestasi belajar IPS adalah dokumentasi. Analisis data penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan (1) kreativitas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS siswa ( $t_{hit} = 4,532 > t_{tab}=1,960$  pada taraf signifikansi 5%), (2) minat belajar siswa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS siswa ( $t_{hit} = 5,078 > t_{tab}=1,960$  pada taraf signifikansi 5%).

## ABSTRACT

**Trisulaminah. K7402162. The Influence of Creativity and Study Interest to Student's Achievement in Social Science of Class X SMA Negeri I Gemolong in the Year of 2009/2010.** Thesis, Surakarta. Faculty of Education and Teacher's Training. University of Sebelas Maret Surakarta, April 2010.

The purposes of this research are to prove that (1) what there is an influence of creativity to student's achievement in social science of class X students of SMA Negeri I Gemolong in the year of 2009/2010. (2) what there is an influence of study interest to student's achievement in social science of class X students of SMA Negeri I Gemolong in the year of 2009/2010.

The method which was used in this research was descriptive research methodology. The population of this research was all students of class X SMA Negeri I Gemolong with the total number 225 students. The technique of collecting the sample was simple random sampling technique with the total number 140 students. The technique of collecting data which was used in this research for the variable of creativity and study interest was questionair. While for the variable of achievement used documentation. The data analysis in this reseach was quantitative analysis. While the hipotesis testing which was used was t-test.

Based on the result of data analysis, it can be concluded that (1) creativity has a significant influence to the student achievement in social science subject ( $t_{hit}=4,532 > t_{tab} =1,960$  in the significance level of 5%),(2) study interest has a significant influence to the student's achievement in social science subject( $t_{hit}=5,078 > t_{tab}=1,960$ ) in the significance level of 5%.

## **MOTTO**

@ “...niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

(Terjemah QS. Al Mujadilah : 11)

@ “...maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.”

(Terjemah QS. An Nahl : 43)

@ “Sesungguhnya setelah kesulitan ada kemudahan”

(Q.S. Al Insyirah : 6)

## PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan

Kepada:

Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa tulus ikhlas melantunkan do'a dan aliran semangat kepadaku, terima kasih untuk cinta, kasih sayang dan pengorbanannya  
semoga Allah SWT. meridhoi.

Mas Warmin, Mas Warto, Mbak Dwi yang selalu memberi support dan  
membantuku.

Adik-adikku si kembar Yanti dan Yani, Ratman, Dodo  
Keponakanku Lingga, Doni dan Arseto yang tersayang  
Semua keluarga besarku.

Saudara-saudariku, ikhwah fillah yang terajut dalam bingkai ukhuwah  
Almamater.



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT. Hanya karena Rahmat dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan-kesulitan yang timbul dapat teratasi. Oleh karena itu, atas segala bantuannya penulis sampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas sebelas Maret Surakarta, yang telah memberikan surat ijin penyusunan skripsi dan memberikan ijin guna mengadakan penelitian.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang telah menyetujui atas permohonan ijin penulisan skripsi ini.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi BKK Pendidikan Tata Niaga Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang telah menyetujui atas permohonan ijin penulisan skripsi ini.
4. Drs. Soemarsono, M.Pd selaku Pembimbing Akademis yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan bangku kuliah selama ini.
5. Prof Dr. Trisno Martono,MM. selaku pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan pengarahan, bimbingan dan mengajarkan sikap komitmen sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dra. Dewi Kusuma Wardani, M.Si. selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan pengarahan, bimbingan, dorongan dan mengajarkan ketelitian sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi BKK Pendidikan Tata Niaga pada FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang telah

memberikan bekal ilmu pengetahuan, sehingga menunjang terselesainya skripsi ini.

8. Bapak Drs. Muhammad Amir Zubaidi selaku Kepala Sekolah SMA Negeri i Gemolong yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian
9. Bapak dan Ibu guru SMA Negeri I Gemolong yang telah memberikan bantuan selama penulis mengadakan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas X SMA Negeri I Gemolong yang telah membantu pelaksanaan penelitian
11. Teman-teman Wisma “Al Ashr“ yang telah memberi semangat dan dukungannya.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapat imbalan dari Allah SWT.

Penulis menyadari dalam skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan.

Surakarta, April 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

	HAL
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN ABSTRAK .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Tinjauan pustaka .....	7
1. Tinjauan tentang Belajar.....	7
a. Pengertian Belajar .....	7
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	8
c. Pedoman Umum Belajar .....	9
d. Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan	9
e. Komponen Utama Pembelajaran .....	10
2. Tinjauan tentang Kreativitas Siswa.....	13

a. Pengertian Kreativitas Siswa.....	13
b. Pentingnya Kreativitas.....	14
c. Aspek-aspek Kreativitas.....	15
d. Strategi Strategi Pengembangan kreativitas.....	15
3. Tinjauan tentang Minat Belajar Siswa.....	16
a. Pengertian Minat.....	16
b. Aspek-aspek Minat.....	18
4. Tinjauan tentang Prestasi Belajar.....	18
a. Pengertian Prestasi Belajar.....	18
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar...	20
B. Kerangka Pemikiran .....	22
C. Hipotesis.....	24
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
1. Tempat penelitian.....	26
2. Waktu Penelitian.....	26
B. Populasi dan Sampel.....	26
1. Penetapan Populasi.....	26
2. Penetapan Sampel.....	26
C. Teknik Pengumpulan Data.....	29
1. Sumber Data.....	29
2. Instrumen Penelitian.....	32
3. Uji Coba Instrumen .....	32
D. Teknik Analisis Data.....	33
1. Uji Prasyarat.....	34
a. Uji Normalitas.....	34
b. Uji Linearitas.....	34
c. Uji Independensi.....	35
2. Uji Hipotesis.....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	38

B. Deskripsi Data .....	39
1. Variabel Kreativitas.....	39
2. Variabel Minat Belajar.....	40
3. Variabel Prestasi Belajar IPS.....	41
C. Pengujian Prasyarat Analisis.....	41
1. Uji Normalitas.....	41
2. Uji Linieritas.....	42
3. Uji Independensi.....	43
D. Uji Hipotesis.....	44
E. Pembahasan Hasil Analisis Data .....	46
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	48
A. Kesimpulan.....	48
B. Implikasi.....	48
C. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA .....	51
LAMPIRAN .....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skor Penilaian Angket.....	30
Tabel 2 Pembagian Kelas Siswa SMA Negeri 1 Gemolong.....	39
Tabel 3 Ringkasan Hasil Uji Normalitas.....	41
Tabel 4 Ringkasan Anava Hasil Uji Linieritas Variabel X1 dan Y.....	43
Tabel 5 Ringkasan Anava Hasil Uji Linieritas Variabel X2 dan Y.....	43
Tabel 6 Hasil uji Independensi .....	44
Tabel 7 Ringkasan Hasil Analisis Hasil Korelasi <i>Product Moment</i> .....	44
Tabel 8 Ringkasan Hasil Analisis Hasil Korelasi <i>Product Moment</i> .....	45
Tabel 9 Ringkasan Hasil Analisis Hasil Korelasi <i>Product Moment</i> .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Bagan 1 Kerangka Pemikiran.....	23
---------------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Denah Lokasi SMA Negeri I Gemolong.....	53
Lampiran 2. Jadwal Penelitian.....	54
Lampiran 3. Tabel pengambilan Sampel .....	55
Lampiran 4. Soal Angket uji Coba Variabel bebas.....	56
Lampiran 5. Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Angket Variabel Bebas	67
Lampiran 6. Soal Angket Variabel Bebas setelah uji coba.....	71
Lampiran 7. Data Penilaian Nilai Prestasi Belajar.....	81
Lampiran 8 Data Penilaian Variabel Bebas.....	84
Lampiran 9 Uji Normalitas.....	90
Lampiran 10 Uji Linieritas.....	93
Lampiran 11 Uji Hipoteisi 1.....	95
Lampiran 12 Uji Hipotesis 2.....	96
Lampiran 13 Statistik Uji.....	97
Lampiran 14 Gambar Pegisian Angket.....	108
Lampiran 15 Perijinan.....	111



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bangsa Indonesia saat ini sedang giat-giatnya melaksanakan pembangunan, maka perlu adanya peningkatan dan penyiapan sumber daya manusia yang mampu berperan serta dalam pembangunan. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam pembangunan sebagai akibat dari kemajuan teknologi, yaitu selalu menuntut pengembangan, perluasan dan ketrampilan, menyadarkan kepada kita semua untuk mempersiapkan diri sebaik-baiknya. Manusia merupakan sumber daya yang sangat penting di dalam melaksanakan pembangunan bangsa dan negara, karena mereka merupakan pelaku, penerus dan pemilik masa depan bangsa.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kinerja dan wawasan individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Berbicara masalah pendidikan maka tidak terlepas lembaga sekolah dimana anak-anaknya dididik untuk menggali segala kemampuannya. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat penting dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas ini berguna dalam menghadapi, menjawab, memecahkan setiap masalah yang timbul.

Seseorang yang kreatif dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Seseorang yang memiliki potensi kreatif dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Suatu karya kreatif sebagai hasil kreativitas seseorang dapat menimbulkan kepuasan pribadi yang tak terhingga. Kreativitas penting untuk mengembangkan semua bakat dan kemampuan individu dalam prestasi hidupnya. Kreativitas perlu ditumbuh kembangkan sejak lahir agar berhasil dalam mencapai prestasi belajar dan bekerja dalam masyarakat pada nantinya, tidak terlepas pula bagi siswa SMA Negeri 1 Gemolong, yaitu perlu meningkatkan kreativitas guna meraih prestasi belajar dan mencapai cita-cita. Selain para siswa, para pendidik

dan orang tua memiliki pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan kreativitas anak didik mereka, karena peran mereka yang besar dalam membesarkan dan mendidik anak-anak, baik di rumah atau di sekolah.

Sebagian siswa Kelas X kurang antusias mengikuti pelajaran IPS hal ini terlihat dari siswa ketika proses belajar mengajar. Meskipun mereka ingin masuk jurusan IPS, itu bukan karena senang dengan pelajaran IPS melainkan karena IPS itu terkesan santai. Mereka sering merasa jenuh saat pelajaran.

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, mereka menjawab pertanyaan dari guru dengan membaca buku, tidak berusaha menemukan kemungkinan-kemungkinan yang dapat menyempurnakan sebuah jawaban. Hal serupa juga disampaikan oleh Guru yang mengajar mata pelajaran IPS, bahwa anak-anak di dalam kelas kurang aktif dalam proses belajar mengajar, padahal mereka masuk SMA Negeri I Gemolong dengan nilai yang bagus yaitu nilai rata-rata minimal 8,28. Berdasarkan observasi dan dokumen yang ada, nilai rata-rata mid semester mata pelajaran IPS siswa 73,2. Kekurang aktifan siswa dapat dilihat dari :

1. hasil belajar/prestasi siswa yang kurang memuaskan (masih rendah) dibanding dengan nilai saat mereka masuk.
2. sumber belajar yang digunakan terbatas pada guru (catatan penjelasan dari guru) dan satu-satunya buku bacaan/LKS/modul.
3. metode pembelajaran yang digunakan masih tergolong konvensional dan kurang merangsang aktivitas belajar siswa secara optimal.
4. belum tersedianya alat dan jenis media yang lengkap dan memadai

Semua hal tersebut sangat erat kaitannya dengan usaha merangsang aktivitas belajar peserta didik. Kondisi belajar-mengajar yang diciptakan dan disediakan kurang menunjang, peserta didik sendiri tenggelam di dalam lingkungan belajar yang kurang merangsang aktivitas belajar yang optimal.

Kreativitas penting dipahami bagi para pendidik (guru) terutama dalam kaitannya dengan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik dan pengajar dalam membimbing dan mengantarkan anak didik kepada pertumbuhan dan perkembangan prestasinya secara optimal. Selain kreativitas yang penting untuk

dipedulikan dalam proses belajar mengajar yaitu minat. Untuk itu guru diperlukan kemampuan untuk menciptakan suasana agar siswa terangsang untuk lebih ingin mengetahui materi, senang menanyakan dan berani mengajukan pendapat, serta melakukan percobaan yang menuntut pengalaman baru. Hal ini penting bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan harapan agar siswa mendapat kesempatan untuk mengukir prestasi secara optimal.

Prestasi belajar yang baik atau yang memuaskan dipengaruhi banyak hal antara lain kondisi keluarga dan lingkungan, seperti media massa (televisi, *playstation*, internet dll), kreativitas dan minat belajar siswa. Inilah yang melatarbelakangi peneliti mengajukan judul “**Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Ajaran 2009/2010**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Suatu gejala, peristiwa, kondisi atau sesuatu lainnya yang dipersoalkan dapat tampak sebagai suatu masalah, apabila berada dalam kaitan dengan sesuatu yang lain. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka akan muncul beberapa masalah :

1. Siswa tidak terlalu antusias dan kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS karena mereka merasa pembelajaran mata pelajaran yang selama ini dilaksanakan kurang menarik, sehingga mereka mudah bosan.
2. Kreativitas merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan baik buruknya prestasi seorang anak terlebih dalam pelajaran IPS yang sangat mengandalkan kemampuan berfikir, atau dapat dikatakan bahwa semakin tinggi kreativitas siswa maka semakin besar untuk meraih sukses. Sebaliknya semakin rendah kreativitas siswa maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh kesuksesan. Namun kenyataannya tidak selalu demikian, banyak anak-anak yang mempunyai kreativitas tinggi prestasi belajarnya rendah. Dan sebaliknya banyak anak yang kreativitasnya rendah prestasi belajarnya bagus.
3. Hasil belajar yang tercermin dari prestasi siswa belum menunjukkan hasil yang maksimal.

### **C. Pembatasan Masalah**

Kadangkala masalah yang akan timbul beruntun, sehingga menimbulkan kesulitan dalam penelitian secara keseluruhan. Agar pembahasan masalah yang penulis ajukan lebih terarah dan tidak menimbulkan kesalahan dalam penafsiran, maka penelitian ini penulis batasi sebagai berikut :

#### **1. Ruang Lingkup Permasalahan**

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus permasalahan adalah pengaruh kreativitas dan minat belajar terhadap prestasi belajar IPS.

- a. Kreativitas dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan secara operasional yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengolaborasi (mengembangkan/ memperkaya/ memerinci) suatu gagasan.
- b. Minat diartikan sebagai kecenderungan jiwa yang sifatnya aktif yang senantiasa berhubungan dengan kesadaran, perhatian, kemauan dan kesenangan atau perasaan senang terhadap suatu obyek yang ada sangkut pautnya dengan dirinya.
- c. Prestasi Belajar adalah prestasi yang dicapai anak sebagai hasil belajar yang berupa angka, huruf serta tindakan hasil belajar yang dicapai.

#### **2. Subyek Penelitian**

Menurut Suharisimi Arikunto (2006:145) : “Subyek penelitian adalah subyek yang dituju untuk diteliti”. Subyek yang dimaksud disini adalah individu yang menjadi perhatian peneliti untuk diambil datanya. Jadi subyek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Gemolong sebanyak 225 siswa.

#### **3. Obyek Penelitian**

Obyek penelitian merupakan hal atau peristiwa kegiatan yang merupakan fokus masalah yang akan diteliti. Adapun yang menjadi obyek penelitian ini adalah :

Variabel bebas : Kreativitas dan minat belajar

Variabel terikat : Prestasi belajar IPS siswa Kelas X SMA Negeri 1  
Gemolong Tahun Ajaran 2009/2010

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah dalam judul penelitian ini maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan kreatifitas terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas X SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Ajaran 2009/2010.
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap pretasi belajar IPS siswa kelas X SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Ajaran 2009/2010.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian pasti mempunyai maksud dan tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk memecahkan masalah. Suharsimi Arikunto (2002:19) menjelaskan “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menjelaskan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”.

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk :

1. Mengetahui apakah ada bukti bahwa ada pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas X SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Ajaran 2009/2010.
2. Mengetahui apakah ada bukti bahwa ada pengaruh minat terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas X SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Ajaran 2009/2010.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Setelah mengetahui hasil tentang pengaruh kreativitas dan minat belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa Kelas X SMA N I Gemolong, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

1. Memberi sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang pendidikan dan pengajaran.
2. Sebagai landasan bagi penulis lain untuk mengadakan penelitian tentang pengaruh kreativitas dan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### 1. Bagi Guru

Menjadikan bahan masukan untuk mengambil tindakan dalam berperan serta meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa guna mencapai prestasi yang semaksimal mungkin.

### 2. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajarnya guna mencapai prestasi belajar sekarang dan prestasi kerja di masa yang akan datang.

### 3. Bagi Sekolah

Melakukan inovasi dalam dunia pendidikan khususnya metode pembelajaran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **Tinjauan Pustaka**

#### **Tinjauan Tentang Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Slameto (1995:2) mendefinisikan bahwa "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Muhibbin Syah (2005:92) berpendapat bahwa " Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif". Senada dengan hal itu A. Tabrani Rusyam, Atang Kusnidinar dan Zainal Arifin (1989:81) mengatakan bahwa" Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian mengenai sikap dan nilai-nilai pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi.

Oemar Hamalik (1989:61) menyatakan bahwa "belajar adalah perubahan tingkahlaku yang mencakup sedikitnya tiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Bloom menjelaskan tiga aspek belajar sebagai berikut :

- a. *Ranah Kognitif*  
Meliputi enam tingkatan yakni: pengetahuan (Knowledge), pemahaman (Comprehension), penerapan (Application), analisis (Analysis), sintesis (Synthesis), evaluasi (Evaluation).
- b. *Ranah Afektif/Sikap*  
Meliputi: kemampuan menerima (Receiving), kemampuan menanggapi (Responding), berkeyakinan (Valuing), penerapan kerja (Organization), ketelitian (correcterzation by value)

c. *Ranah Psikomotor*

*Meliputi: gerak tubuh (body movement), koordinasi gerak (finaly coordinated movement), komunikasi non verbal (non verbal communication set), perilaku bicara (speech behaviours).*

*Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkahlaku sebagai hasil belajar.*

**b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

*Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya. Menurut Slameto (1995 : 54-72), dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.*

*Faktor-faktor internal*

*Faktor internal meliputi tiga faktor, yaitu : faktor jasmaniyah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.*

*Faktor jasmaniyah yaitu kesehatan dan cacat tubuh. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan –gangguan alat indera serta tubuhnya.*

*Faktor psikologis yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.*

*Faktor kelelahan. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani terlihat dengan adanya kelesuan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.*

*Faktor-faktor ekstern*

*Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu : faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.*

*Faktor keluarga*

*Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa : cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Bimbingan dan penyuluhan memegang peranan yang penting, anak/siswa yang mengalami kesukaran-kesukaran di atas dapat ditolong dengan memberikan bimbingan belajar yang sebaik-baiknya.*

*Faktor sekolah*

*Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan*



*siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah,, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah*

*Faktor masyarakat*

*Kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Perlu untuk mengusahakan lingkungan yang baik agar dapat memberi pengaruh yang positif terhadap anak/siswa sehingga dapat belajar dengan sebaik-baiknya.*

**c. Pedoman Umum Belajar**

*Belajar adalah suatu kegiatan untuk memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan. Dalam belajar, tidak bisa melepaskan diri dari berbagai hal yang dapat mengantarkan berhasil dalam belajar. Hal-hal tersebut sebagaimana diuraikan oleh Syaiful Bahri Djamarah (2002:10-23) sebagai berikut:*

*1) Belajar dengan teratur*

*Kepribadian yang teratur adalah cerminan kepribadian. Kepribadian yang teratur sebagai salah satu barometer dari kejernihan berfikir. Kejernihan berfikir yang diperlukan selama menuntut ilmu itu harus dipertahankan. Itulah kiat yang utama dalam belajar.*

*2) Disiplin dan bersemangat*

*Disiplin adalah suatu tata tertib yang dapat mengatur tatanan kehidupan pribadi dan kelompok yang timbul dari jiwa karena adanya dorongan untuk menaati tata tertib tersebut dan melaksanakannya dengan penuh semangat.*

*3) Konsentrasi*

*Konsentrasi adalah pemusatan fungsi jiwa terhadap sesuatu masalah atau objek. Misalnya, konsentrasi pikiran, perhatian dan sebagainya. Pemusatan perhatian tertuju pada suatu objek tertentu dengan mengabaikan masalah-masalah lain yang tidak diperlukan.*

*4) Pengaturan waktu*

*Dalam rangka pembuatan jadwal pelajaran ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu masalah menilai sukar tidaknya suatu mata pelajaran.*

*5) Istirahat dan tidur.*

*Istirahat atau tidur, keduanya sangat berguna untuk menghilangkan kelelahan, ketegangan pikiran, ketidaktenangan jiwa dan sebagainya.*

**d. Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)**

*Pembelajaran layaknya berlangsung dalam suasana yang kondusif, baik bagi Guru, terutama bagi siswa, dikembangkan pola pembelajaran yang menyenangkan (Joyful learning), tetapi tentunya bukan sekedar menyenangkan tetapi juga harus bermakna. Pembelajaran akan bermakna jika ada lesson point yang didapat oleh siswa dan guru pada tiap kurun waktu pembelajaran. Lesson*

point akan didapat jika pembelajaran berkesan, berkesan jika melibatkan semua indra dan aktivitas dan menarik.

*Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan harus dikembangkan karena*

- 1) Belajar adalah proses individual, walaupun kelas disusun secara klasikal tetapi perhatian guru tetap harus individual, karena setiap anak mempunyai kekhasannya sendiri, dan memiliki tingkat perkembangannya sendiri.*
- 2) Belajar juga merupakan proses sosial, belajar secara bersama dan memecahkan masalah secara kelompok akan saling menunjang dan saling membelajarkan.*
- 3) Pembelajaran haruslah dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, sehingga setiap peserta didik mempunyai kesiapan untuk belajar.*
- 4) Belajar merupakan suatu proses yang terus menerus tiada henti, belajar sepanjang hayat, belajar sesuatu hal sebagai pijakan untuk belajar hal lain lebih lanjut.*
- 5) Belajar adalah suatu proses membangun makna, dimana setiap proses belajar harus bermakna bagi proses tumbuh kembang anak, baik fisik maupun psikis, dalam suasana yang menyenangkan, baik bagi siswa maupun guru.*

*Selain itu ada perubahan paradigma dalam pembelajaran yaitu dari mengajar menjadi pembelajaran (teaching-learning), dan dalam penilaian proses dan hasil belajar harus berlangsung terus menerus dengan perbaikan-perbaikan pada setiap tahapnya.*

*Dengan demikian PAIKEM mengandung makna pembelajaran yang dirancang agar mengaktifkan anak, mengembangkan kreatifitas sehingga efektif namun tetap menyenangkan. Selain itu juga diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif/bermakna yang mampu memberikan siswa ketrampilan, pengetahuan dan sikap untuk hidup.*

- 1) Pembelajaran yang aktif berarti pembelajaran perlu mengaktifkan semua siswa dan guru, baik secara fisik (termasuk segenap indera) maupun mental, bahkan moral dan spiritual*

2) *Pembelajaran yang inovatif mempunyai makna ada banyak jalan untuk mempelajari dan memperdalam satu kompetensi tertentu.*

3) *Pembelajaran yang kreatif mempunyai makna, tidak sekedar melaksanakan dan menerapkan acuan kurikulum, karena kurikulum sekedar dokumen dan rencana, maka perlu dikritisi, perlu dikembangkan secara kreatif. Jadi ada kreativitas pengembangan kompetensi dasar dan juga ada kreativitas dalam pelaksanaannya di kelas, termasuk pemanfaatan lingkungan sebagai sumber, bahan dan sarana untuk belajar.*

*Lingkungan dapat bermakna lingkungan fisik dan sosial, fisik bisa berupa lingkungan alam dan gejala alam sedang lingkungan sosial merupakan segala perilaku manusia dan hubungannya dengan manusia lain, maupun terhadap lingkungan alam. Misalnya pasar, sikap berlalulintas, pelesatarian dan perusakan lingkungan oleh manusia dan sebagainya.*

4) *Pembelajaran dikatakan efektif jika mencapai sasaran dan tujuan serta banyak hal yang didapat oleh siswa bahkan gurupun pada setiap kegiatan pembelajaran mendapatkan pengalaman baru sebagai hasil interaksi dua arah dengan siswanya. Agar kita tahu apakah pembelajaran di kelas kita efektif atau tidak, setiap akhir pembelajaran perlu kita lakukan evaluasi, evaluasi di sini bukan sekedar tes untuk siswa, tetapi sejenis perenungan yang dilakukan oleh guru dan siswa (refleksi) dan didukung oleh data catatan guru, salah satunya hasil latihan/tes lisan, tulis maupun perilaku.*

*Kemudian kita simpulkan sudahkah tujuan yang telah kita tetapkan telah tercapai, seberapa besar pencapaiannya, apa kekurangan dan kelebihan serta apa tindak lanjut dan rencana kita berikutnya, yang berupa program perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.*

5) *Pembelajaran yang menyenangkan harus dimaknai secara luas tidak sekedar menyenangkan, tetapi pembelajaran juga harus dapat dinikmati oleh pembelajarannya. Pembelajaran dapat dinikmati jika pembelajaran tersebut mengasyikkan. Mengasyikkan tidak sekedar menyenangkan tetapi ada unsur ketekunan*

*Pembelajaran perlu memberikan tantangan kepada siswa untuk berfikir, mencoba dan belajar lebih lanjut, penuh percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi positifnya secara optimal. Menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri, menjadi dirinya sendiri dan mempunyai semangat kompetitif dalam nuansa kebersamaan. Sekolah, guru serta media dan sarana yang ada hanya mendukung dan memfasilitasi. Namun, walaupun hanya memfasilitasi sekolah dan guru serta stakeholder lain termasuk pemerintah harus mengupayakan agar potensi yang ada, serta inner motivation dan kemandirian siswa dapat terbentuk.*

#### ***e. Komponen Utama Pembelajaran***

*Semua itu perlu diarahkan pada standarisasi mutu pendidikan secara berkelanjutan dalam menghadapi tuntutan lokal, nasional maupun global.*

- 1) Standar isi adalah ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi yang dituangkan dalam kriteria tentang kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian, kompetensi bahan pelajaran, dan silabus pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.*
- 2) Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan.*
- 3) Standar kompetensi lulusan adalah kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan.*
- 4) Standar pendidik dan tenaga kependidikan adalah kriteria pendidikan prajabatan dan kelayakan fisik maupun mental, serta pendidikan dalam jabatan*
- 5) Standar sarana dan prasarana adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi*

- 6) *Standar pengelolaan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan kegiatan pendidikan pada tingkat satuan pendidikan, kabupaten/kota, provinsi, atau nasional agar tercapai efisiensi dan efektivitas penyelenggaraan pendidikan*
- 7) *Standar pembiayaan adalah standar yang mengatur komponen dan besarnya biaya operasi satuan pendidikan yang berlaku selama satu tahun*
- 8) *Standar penilaian pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan mekanisme, prosedur dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik.*

### **Tinjauan tentang Kreativitas Siswa**

#### **Pengertian Kreativitas Siswa**

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Adapun kreativitas didefinisikan, sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya.

*Kreativitas merupakan ungkapan keseluruhan kepribadian sebagai interaksi individu dan tercermin dalam pikiran, perasaan, sikap akan perilakunya. Utami Munandar (1999:1) mengemukakan pengertian kreativitas mewujudkan: "(1) kreativitas sebagai ungkapan keunikan kepribadian, baik keunikan dalam cara berfikir, sikap maupun perilaku.(2) kreativitas sebagai potensi yang pada dasarnya dimiliki setiap individu."*

*Utami Munandar dalam uraiannya tentang pengertian kreativitas menunjukkan ada tiga tekanan kemampuan, yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasi, memecahkan atau menjawab masalah dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif. Ketiga tekanan kemampuan tersebut adalah sebagai berikut:*

- 1) *Kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.*
- 2) *Kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban.*

3) Kemampuan yang secara operasional mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan/memperkaya) memerinci suatu gagasan.

Menurut Rogers dalam Utami Munandar (1995:18) menekankan bahwa “sumber kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.”

Rhode seperti yang dikutip Utami Munandar (1995) menganalisis lebih dari 40 definisi tentang kreativitas, menyimpulkan bahwa “pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses dan produk”. Kreativitas dapat pula ditinjau dari segi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu berperilaku kreatif. Menurut Rhode dalam Reni Akbar-Hawadi (2001:3) kreativitas dapat didefinisikan ke dalam empat jenis dimensi sebagai “*Four P’s of Creativity*, yaitu dimensi *Person, Process, Press, Product*”.

### **Pentingnya Kreativitas**

Mengenai makna dan posisi kreativitas, dikemukakan oleh banyak ilmuwan, seperti Treffinger dalam Reni Akbar, dkk (2001:13) mengatakan bahwa “tidak ada seorangpun yang tidak memiliki kreativitas”. Piers sebagaimana dikutip Reni Akbar dkk (2001:13) dalam tulisannya menjelaskan bahwa “all individuals are creative in diverse ways and different degrees”.

Untuk melihat nilai pentingnya kreativitas dalam kehidupan nyata kita telusuri uraian sebagai berikut:

Seseorang yang kreatif dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Berdasarkan potensi kreatif yang dimiliki, seseorang dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas.

Suatu karya kreatif sebagai hasil kreativitas seseorang dapat menimbulkan kepuasan pribadi yang tak terhingga.

Potensi kreativitas dengan seluruh makna dan fungsinya dalam kehidupan manusia penting untuk diaktualisasikan secara lebih nyata, baik melalui

*konteks pendidikan (bagi guru, dalam menyiapkan seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar, dan bagi siswa, dalam kegiatan belajarnya) maupun bagi masyarakat secara lebih luas untuk menyiapkan dirinya untuk memasuki era globalisasi yang lebih bersifat kompetitif ini.*

*Comy Semiawan mengurai konsep Treffinger (1980) bahwa ada 4 alasan penting mengapa seseorang perlu belajar kreatif. Keempat alasan tersebut adalah: belajar kreatif membantu anak menjadi berhasil guna jika kita (orangtua/guru) tidak bersama mereka belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah yang tidak mampu kita ramalkan yang timbul di masa depan belajar kreatif menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan seseorang, dapat mempengaruhi, bahkan dapat mengubah karir pribadi serta dapat menunjang kesehatan jiwa dan badan seseorang belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar. Secara lebih luas, belajar kreatif dapat menimbulkan terciptanya ide-ide baru, cara-cara baru dan hasil-hasil yang baru.*

*Berdasarkan uraian tadi, berpikir kreatif dapat dinilai sebagai segi yang amat penting dalam kehidupan, terutama dalam konteks pendidikan.*

#### **Aspek-aspek Kreativitas**

*Cakupan kemampuan dalam kreativitas meliputi aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan memerinci*

- 1) Kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan*
- 2) Keluwesan, kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan*
- 3) Kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli*
- 4) kemampuan untuk melakukan hal-hal secara detail/terperinci*

#### **d. Strategi-strategi Pengembangan Kreativitas**

*Strategi-strategi yang dapat membantu pengembangan kreativitas murid-murid secara efektif menurut Anna Craft (2004:177) mencakup :*

- 1) Menggunakan humor (menggunakan banyak teknik yang berbeda dalam satu mata pelajaran untuk membuat kelasnya tertawa).*
- 2) Membujuk individu-individu secara akrab*
- 3) Menyebut individu-individu dengan nama*
- 4) Secara umum harapan guru yang tinggi mencakup dorongan positif untuk memperoleh jawaban benar (untuk sebagian besar murid-bukan untuk orang-orang yang berusaha keras); dan*
- 5) Membuat langkah cepat.*

*Dalam ruang kelas seperti itu terdapat sebutan suasana gembira, menyenangkan dan inklusi. Tiap anak diakui sebagai seorang anggota dari kelas*

*secara keseluruhan, dan juga sebagai seorang individu dengan hak mereka sendiri.*

*Strategi untuk memegang kontrol yang teguh dalam sebuah pola guru sebagai inti namun murid sebagai fokus, termasuk memiliki aturan yang berlaku jelas pada manajemen ruang kelas (secara umum murid semua duduk, sedangkan guru berdiri; pengaturan ruang kelas berarti bahwa murid dan guru saling berhadapan, dan dengan mudah akan terjadi kontak mata). Melalui pelajaran dimana guru berhasil membantu pengembangan kreativitas murid, guru tetap merupakan pusat kendali. Namun demikian, inti dari hal ini adalah pelajar, sehingga fokus dari mata pelajaran ini adalah 'berfokus pada pelajar'.*

*Karakteristik lain dari seorang guru pedagogis yang berhasil adalah benar-benar mampu mengontrol dan menjaga hubungan otentik guru-murid. Para murid dibuat merasa bahwa guru mereka mengetahuinya berada di sana, dan bahwa mereka, secara pribadi memiliki arti. Hubungan adalah hal yang otentik; terdapat kesepakatan bersama yang baik antara guru dan murid, dan sebuah perasaan di mana guru mengetahui konteks anak-anak (sebagai contoh, lokasi mereka) jika bukan secara detail tentang kehidupan mereka. Akibatnya murid selalau memperhatikan kontak personal, yang difokuskan pada tingkah laku dalam ruang kelas mereka.*

*Menurut Fryer seperti dikutip Anna Craft (2004:179) menemukan "kewajaran pada korelasi yang erat antara orientasi pada kreativitas dengan orientasi personal, atau penilaian atas hubungan." Ia mencatat bahwa kebanyakan guru kreatif, secara aktif mengganti metode dan mengajak berpartisipasi kepada tiap murid dalam pembelajaran dan berfikir untuk diri mereka sendiri. Kreativitas anak yang menjadi berkembang disebuah lingkungan yang memiliki struktur dan kebebasan; dapat diprediksi secara fleksibel, di mana para murid diakui sebagai pemikir yang memiliki kemampuan, di mana harapan-harapannya tinggi, dan di mana hubungan antara orang dewasa dan anak-anak adalah otentik.*

### **3. Tinjauan tentang Minat Belajar Siswa**



### **a. Pengertian Minat**

*Minat merupakan salah satu faktor yang kuat dalam menentukan keberhasilan seseorang. Oleh karena itu agar berhasil dalam setiap usaha seseorang harus memupuk minat terhadap apa yang diinginkan. Didasari minat yang tinggi, seseorang akan berusaha untuk memperoleh hasil yang memuaskan walaupun banyak hambatan.*

*Minat merupakan keadaan dimana seseorang melihat tanda-tanda akan situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginannya sendiri. Besar kecilnya minat akan mempengaruhi keberhasilan bagi setiap kreativitas manusia. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap jalannya proses belajar. Jika seseorang berminat untuk mempelajari suatu pelajaran atau suatu hal maka akan berhasil dengan baik. Siswa yang kurang suka pada pelajaran tertentu saat proses belajar mengajar, ia kurang berminat dalam pelajaran tersebut. Kurt Singer (1987:78) mengatakan bahwa “ Minat adalah suatu landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan suatu proses belajar mengajar.*

*Ada beberapa pendapat tentang definisi minat. Buchori (1982:135) mengatakan bahwa “ minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu obyek, seseorang atau suatu soal atau suatu situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya”. Dengan demikian minat dapat dipandang sebagai tanggapan sadar. Oleh karena itu pengetahuan atau informasi tentang suatu obyek harus ada terlebih dahulu daripada minat terhadap orang atau obyek tadi. Minat individu siswa juga dapat diketahui dari kecenderungan terpicat atau tertarik pada suatu pengalaman dan ingin untuk melestarikan pengalamannya itu. Winkel (2004:105) mengatakan bahwa” Minat adalah kecenderungan subyek menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu. Dimiyanti Mahmud (1990:163) memberikan penjelasan bahwa “minat yang kuat akan membuahkan prestasi belajar yang gemilang dalam situasi yang mendasari tumbuhnya sikap senang terhadap situasi tersebut”. Sehingga jika seseorang memiliki kesadaran yang tinggi maka akan menimbulkan rasa ingin tahu dan belajar, cepat untuk memahami dan mengingat pelajaran yang sedang dipelajari.*

Minat merupakan faktor untuk meraih sukses dalam belajar. The Liang Gie (1995:28) menjelaskan minat kaitannya dengan pelaku studi, yaitu:

- a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta
- b. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi
- c. Minat mencegah gangguan dari luar
- d. Minat memperkuat letaknya bahan pelajaran di ingatan
- e. Minat memperkecil kebosanan dalam diri sendiri

Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang siswa, perhatian yang serta merta dan pemakaian tenaga, kemauan pemusatan perhatian dalam suatu pelajaran. Selain meningkatkan konsentrasi, minat juga mencegah terjadinya gangguan perhatian dari sumber lain.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, minat merupakan kecenderungan jiwa yang sifatnya aktif yang senantiasa berhubungan dengan kesadaran, perhatian, kemauan, dan kesenangan atau perasaan senang terhadap suatu obyek yang ada sangkut paut dengan dirinya. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar merupakan suatu kondisi, landasan yang paling meyakinkan dalam keberhasilan proses belajar mengajar.

#### **b. Aspek-aspek Minat**

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut di atas maka terdapat 4 aspek minat yaitu: Kesadaran, kemauan, perhatian dan perasaan senang.

- 1) Kesadaran pada taraf ini adalah kesadaran terhadap sesuatu yang ada dalam satu situasi, baik berupa fenomena atau objek
- 2) Kemauan untuk menerima ini menggambarkan tingkah laku individu yang mau menerima stimulus; atau dengan kata lain, individu mempunyai kemauan untuk menerima rangsang yang ditimbulkan oleh fenomena (kemauan sukarela individu untuk melakukan aktivitas).
- 3) Pengontrolan atau perhatian yang terpilih merupakan perhatian terhadap rangsang atau fenomena objek yang telah dipilih individu.
- 4) Keterlibatan perasaan seseorang terhadap suatu objek atau perasaan seseorang yang tidak dapat dipisahkan dengan objek atau aktivitas, karena adanya kaitan antara individu dengan aktivitas yang disukai tersebut.

### **Tinjauan tentang Prestasi Belajar**

Setiap kegiatan mempunyai tujuan tertentu, demikian juga dengan kegiatan belajar. Pencapaian dari tujuan kegiatan ini ditunjukkan dengan hasil prestasi belajar.

#### **Pengertian Prestasi Belajar**

Oemar Hamalik (1989:61) menyatakan bahwa "Prestasi belajar adalah hasil belajar seseorang, sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup sedikitnya tiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan demikian prestasi ini harus mencerminkan sekurang-kurangnya tiga aspek tersebut".

Winkel (2004:181) mengemukakan bahwa "Prestasi belajar merupakan bukti usaha yang dicapai". Syaiful Bahri Djamarah (2002:23) mengemukakan bahwa "Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil aktivitas dalam belajar."

Menurut Mochtar Buchari (2007:91), "Prestasi belajar adalah prestasi yang dicapai anak sebagai hasil belajar yang berupa angka, huruf serta tindakan hasil belajar yang dicapai." Sedangkan menurut I. L Pasaribu dan B. Simanjutak (1982:115), "prestasi belajar (achievement) adalah isi/kapasitas seseorang yang dimaksud di sini adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti di dalam latihan tertentu". Latihan-latihan yang diulang-ulang akan memberikan sebuah pengalaman yang kemudian tersimpan di memori otak yang kemudian dapat digunakan saat ujian untuk mengukur hasil belajar. Oleh karena itu prestasi belajar menurut Nana Sudjana (1999:22) adalah "kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Hasil prestasi belajar dapat dibaca melalui tes prestasi. Sutratinah Tirtonegoro (1984:43) berpendapat bahwa "prestasi belajar adalah hasil pengukuran serta penilaian usaha belajar yang didengar dalam bentuk simbol angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu". Kemudian hasil yang berupa angka

atau simbol ini dinyatakan sebagai keberhasilan siswa dalam menyerap materi. Sebagaimana yang diungkapkan Sukardi dan Anton Sukarno (1993:14) bahwa "Hasil belajar dalam bentuk nilai atau indeks prestasi adalah merupakan pertanda tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diikuti selama proses belajar. Indeks prestasi ini akan membawa konsekuensi yang sangat luas dalam perjalanan meniti karier atau perjalanan studi siswa". Kemudian dalam bukunya yang lain Anton Sukarno (1994:16) menyatakan bahwa "prestasi belajar adalah suatu hasil maksimal yang diperoleh dengan usahanya dalam rangka mengaktualisasikan dan mempotensikan diri lewat belajar.

Pendapat-pendapat di atas yang dimaksudkan adalah hasil yang telah dicapai dalam suatu kegiatan tertentu oleh seseorang pada saat tertentu baik hasil tersebut memuaskan atau kurang memuaskan. Jadi dapat disimpulkan bahwa yang disebut prestasi belajar adalah hasil yang dapat dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran atau aktivitas belajar yang berupa penguasaan dan kecakapan baru yang ditunjukkan dengan hasil berupa nilai.

Untuk mengetahui prestasi belajar siswa perlu diadakan kegiatan penilaian terhadap suatu bidang keahlian tertentu dengan mengadakan evaluasi atau tes. Tes tersebut dapat berbentuk tes tertulis, tes lisan maupun bentuk tes yang lain. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa prestasi belajar dapat berupa nilai tes.

Menurut Zainal Arifin (1990: 3-4) prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik.
- b. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan
- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan
- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan ) anak didik.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam mengikuti kegiatan belajar yang mengakibatkan perubahan pada diri seseorang berupa penguasaan dan kecakapan baru yang ditunjukkan dengan hasil berupa nilai.

### **Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melalui sebuah proses belajar. Hasil prestasi belajar ini dipengaruhi oleh banyak faktor. Dengan diketahuinya faktor-faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar, para pelaksana maupun pelaku kegiatan belajar dapat memberikan intervensi positif untuk meningkatkan hasil belajar.

Prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pada dasarnya faktor-faktor yang mempengaruhi belajar pada umumnya juga berpengaruh pada prestasi belajar lainnya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (1991:130) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu:

#### 1. Faktor Internal

- a. *Jasmaniyah (Physikologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, yang termasuk dalam faktor ini adalah : penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.*
- b. *Psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:*
  - *Faktor intelektual, yaitu:*
    - a) *faktor potensial, yaitu: kecerdasan dan bakat*
    - b) *faktor kecakapan nyata, yaitu: prestasi yang pernah dimiliki*
  - *Faktor non intelektual, yaitu: unsur-unsur kegiatan tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri.*
  - *Faktor kematangan fisik maupun psikis*

#### 2. Faktor Eksternal

- a. *Faktor lingkungan sosial, yang terdiri dari:*
  - *lingkungan keluarga*
  - *lingkungan sekolah*
  - *lingkungan masyarakat*
  - *lingkungan kelompok.*
- b. *Faktor budaya, seperti : adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesehatan*
- c. *Faktor lingkungan fisik, seperti: fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim.*
- d. *Faktor lingkungan spiritual/keagamaan.*

*Pengembangan anak untuk mencapai aktualisasi optimal disebut sebagai prestasi, yaitu: perwujudan kemampuan seseorang dalam bidang tertentu.*

*Demikian juga prestasi belajar dalam mata pelajaran tertentu. Tinggi rendahnya prestasi seseorang ditentukan oleh beberapa faktor. Secara umum ada dua faktor yang menentukan sejauh mana prestasi belajar seseorang dapat terwujud, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri seorang siswa. Faktor internal seperti minatnya terhadap suatu bidang, keinginannya untuk berprestasi dan keuletannya untuk mengatasi kesulitan atau rintangan yang mungkin timbul. Faktor eksternal seperti kesempatan, sarana dan prasarana yang tersedia, sejauh mana dukungan orangtua, taraf sosial ekonomi orangtua, tempat tinggal di daerah perkotaan atau pedesaan dan sebagainya. Kedua faktor internal dan eksternal ini mempengaruhi, membimbing dan membentuk perkembangan anak yang kemudian perkembangan ini memberi dampak pula pada pencapaian prestasi belajar seorang anak.*

*Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari kegiatan belajar dengan semua tujuannya. Dalam pendidikan prestasi belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai-nilai atau angka-angka sebagai laporan hasil kegiatan belajar yang telah dilalui, apakah tujuan dari belajar telah terpenuhi dan diwujudkan dalam bentuk raport (laporan hasil belajar siswa).*

### **Kerangka Pemikiran**

*Kerangka pemikiran akan dapat memberikan gambaran hubungan antara variabel yang akan diteliti. Menurut Buku Pedoman Penulisan Skripsi (2007:9) “Kerangka pemikiran pada dasarnya merupakan arahan penalaran, untuk dapat sampai pada penemuan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan. Kerangka pemikiran berguna untuk mawadahi teori-teori yang seperti terlepas satu sama lain menjadi satu rangkaian yang utuh mengarah pada penemuan jawaban sementara.”*

*Berdasarkan deskripsi teoritis yang telah dipaparkan di muka, maka dapat disusun kerangka pemikiran sebagai berikut:*

*1. Pengaruh Kreativitas (X1) terhadap Prestasi Belajar (Y).*

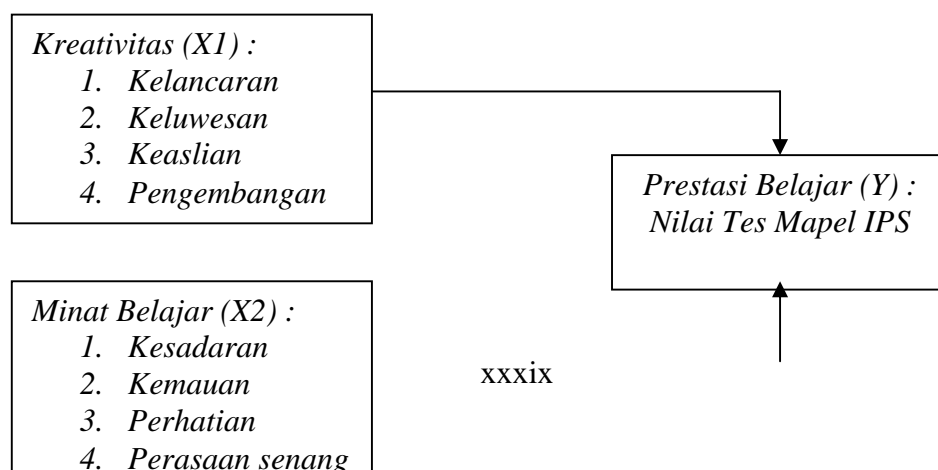
*Kreativitas merupakan kemampuan siswa untuk mengolah kembali pelajaran yang diperoleh sehingga dapat memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah dengan menuntut kelancaran dalam berpikir, keluwesan dalam bersikap, keaslian dalam berpendapat dan mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan. Siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi memiliki kecenderungan mencapai prestasi belajar yang tinggi, dan sebaliknya siswa yang mempunyai kreativitas kurang cenderung memiliki prestasi belajar yang rendah.*

*Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diperkirakan bahwa kreativitas belajar siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar.*

## *2. Pengaruh Minat Belajar (X2) terhadap Prestasi Belajar (Y)*

*Minat belajar siswa, merupakan suatu landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Minat belajar yang tumbuh di jiwa anak didik sangatlah mempengaruhi proses dan cara belajarnya. Minat belajar tersebut meliputi kesenangan, kemauan, kesadaran, serta perhatian terhadap pelajaran. Siswa dengan minat belajar tinggi maka prestasi belajarnya akan tinggi dan sebaliknya. Berdasarkan uraian tersebut, maka minat belajar siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.*

*.Untuk memperjelas uraian di atas, maka kerangka pemikiran tersebut dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut :*



---

### **Bagan 1. Kerangka Pemikiran**

*Berdasarkan kerangka pemikiran dapat dijelaskan mengenai definisi operasional dari variabel-variabel yang tersebut di atas yaitu:*

#### *1. Variabel Kreativitas*

##### *a. Kelancaran*

*Berdasarkan kata-kata yang digunakan dalam menjawab pertanyaan*

##### *b. Keluwesan*

*Meliputi keluwesan dalam struktur kalimat dan konten/gagasan*

##### *c. Keaslian*

*Sejauh mana konten atau gaya pemikiran menunjukkan keasliannya*

##### *d. Pengembangan*

*Kemampuan untuk membumbui jawaban sehingga tampak lebih kaya*

#### *2. Variabel Minat Belajar*

##### *a. Kesadaran*

*Kesadaran pada taraf ini adalah kesadaran terhadap sesuatu yang ada dalam satu situasi, baik berupa fenomena atau objek. Dalam hal ini kesadaran siswa dalam mengikuti seluruh kegiatan yang ada dalam pelajaran IPS.*

##### *b. Kemauan*

*Kemauan dimaksudkan sebagai dorongan keinginan yang terarah ada suatu tujuan dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi. Kemauan untuk menerima, menggambarkan tingkah laku individu yang mau menerima stimulus, atau dengan kata lain, individu mempunyai kemauan untuk menerima rangsang yang ditimbulkan oleh fenomena atau objek. Kemauan itu merupakan dorongan keinginan dan perhatian pada suatu obyek, sehingga akan muncul minat dari individu yang bersangkutan terhadap obyek tersebut.*



c. *Perhatian*

*Seseorang tertarik pada suatu obyek karena obyek tersebut mempunyai daya tarik bagi dirinya sehingga ia tertarik untuk berkecimpung dalam obyek tersebut. Perhatian erat kaitannya dengan minat seseorang. Apabila individu memiliki minat terhadap obyek itu biasanya timbul perhatian yang spontan, secara otomatis perhatian itu akan timbul.*

d. *Perasaan senang*

*Minat merupakan keterlibatan perasaan seseorang terhadap suatu obyek atau perasaan seseorang yang tidak dapat dipisahkan dengan obyek atau aktivitas, karena adanya kaitan antara individu dengan aktivitas yang disukai. Perasaan senang pada suatu obyek akan menimbulkan minat, perasaan senang tersebut menyebabkan individu berkeinginan untuk menguasai suatu obyek.*

### **C. Hipotesis**

*Hipotesis sebagai tindak lanjut dari anggapan dasar merupakan langkah penyelesaian masalah yang tahap kebenarannya secara teoritis. Dikatakan oleh Suharsimi Arikunto (2006:71) bahwa "Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul."*

*Berdasarkan teori-teori dan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:*

- 1. Ada pengaruh yang signifikan kreatifitas terhadap prestasi belajar siswa Negeri 1 Gemolong Tahun Ajaran 2009/2010.*
- 2. Ada pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Ajaran 2009/2010.*

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

## **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Tempat yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Gemolong

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian yang penulis rencanakan adalah bulan Februari tahun 2009 sampai selesai.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Penetapan Populasi**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 130) berpendapat “Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian”. Menurut Sugiyono (2005:55) berpendapat “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh obyek atau subyek itu. Berdasarkan pengertian di atas, maka dalam penelitian ini penulis tetapkan sebagai populasi adalah Siswa Kelas X SMA Negeri I Gemolong yang sebanyak 225 Siswa.

### **2. Penetapan Sampel**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:130) menyatakan bahwa “Sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti.” Menurut Sutrisno Hadi (1990:71) “Sampel adalah bagian individu yang diselidiki”. Menurut Hadari Nawawi (1996:144) mengemukakan bahwa “Sampel merupakan sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi”. Menurut Sugiyono (2005:56) “Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Jadi dapat dikatakan sampel adalah sumber data yang berasal dari sebagian populasi yang dapat mewakili anggota populasi dan sekaligus obyek penelitian. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi har<sup>26</sup> betul *representatif*.

Jumlah anggota sampel sering dinyatakan dengan ukuran sampel. Jumlah sampel yang 100% mewakili populasi adalah sama dengan populasi. Jadi bila jumlah populasi 1000 dan hasil penelitian itu akan diberlakukan untuk 1000 orang tersebut tanpa ada kesalahan, maka jumlah sampel yang diambil sama dengan jumlah populasi tersebut yaitu 1000 orang. Makin besar jumlah sampel mendekati populasi, maka peluang kesalahan generalisasi semakin kecil dan sebaliknya makin kecil jumlah sampel menjauhi populasi, maka makin besar kesalahan generalisasi (diberlakukan umum). Menurut Sugiyono (2005) dalam bukunya diberikan dua rumus yang dapat digunakan untuk menghitung besarnya sampel yang diperlukan dalam penelitian. Selain itu juga diberikan cara menentukan ukuran sampel yang sangat praktis, yaitu dengan tabel dan nomogram. Tabel yang digunakan adalah tabel *Krejcie* dan *Nomogram Harry King*. Cara-cara tersebut tidak perlu dilakukan perhitungan yang rumit.

Dalam penelitian ini untuk menentukan jumlah sampel digunakan tabel *Krejcie* (**lampiran**). *Krejcie* dalam melakukan perhitungan ukuran sampel didasarkan atas kesalahan 5%. Jadi sampel yang diperoleh itu mempunyai kepercayaan 95% terhadap populasi. Berdasarkan tabel *Krijcie* terlihat bila jumlah populasi 100 maka sampelnya 80, bila populasi 1000 maka sampelnya 278, bila populasinya 10.000 maka sampelnya 370, dan bila jumlah sampelnya 100.000 maka jumlah sampelnya 384. Dengan demikian makin besar populasi makin kecil prosentase sampel. Oleh karena itu tidak tepat bila ukuran populasinya berbeda prosentase sampelnya sama, misalnya 10%. Berdasarkan tabel *Krijcie* yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah Siswa kelas X SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Ajaran 2009/2010 sebanyak 140 siswa yaitu dari jumlah populasi (225 siswa).

Teknik *sampling* pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu "*Probability sampling* dan *Non-probability sampling*"(Sugiyono,2005). Penjelasan dari dua jenis metode *sampling* tersebut adalah sebagai berikut :

**a. *Probability sampling***

*Probability sampling* adalah teknik *sampling* (teknik pengambilan sampel) yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik ini meliputi :

1) *Simple Random Sampling*

Dikatakan simpel (sederhana) karena pengambilan sampel anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Cara demikian dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen.

2) *Proportionate Stratified Random Sampling*

Apabila unsur populasi tidak homogen (dengan kata lain unsur-unsur populasi bersifat heterogen), proses pengambilan sampel dengan menggunakan metode *Simple Random Sampling* akan menimbulkan bias karena masing-masing anggota populasi tidak memiliki kesempatan yang sama dan ada kemungkinan tidak mewakili semua unsur yang ada dalam populasi. Untuk mengurangi pengaruh faktor heterogenitas tersebut, dapat dilakukan pembagian unsur-unsur atau anggota-anggotanya populasi ke dalam kelompok-kelompok kecil (sub kelompok) yang disebut strata. Stratifikasi atau pembagian ini dapat dilakukan berdasarkan ciri tertentu dari populasi untuk keperluan penelitian.

3) *Disproportionate Stratified Random Sampling*

Teknik ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel, bila populasi berstrata tetapi kurang proporsional. Misalnya pegawai perusahaan X mempunyai 4 orang lulusan S3, 5 orang lulusan S2, 50 orang lulusan S1, 500 orang lulusan SMU, dan 400 orang lulusan SMP, maka empat orang lulusan S3 dan lima orang lulusan S2 itu diambil semuanya sebagai sampel. Karena dua kelompok ini terlalu kecil bila dibandingkan dengan kelompok SMU dan SMP.

4) *Cluster Sampling (Area Sampling)*

Teknik *sampling* jenis ini digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang diteliti atau sumber daya sangat luas, misal penduduk dari suatu negara, propinsi atau kabupaten. Untuk menentukan penduduk mana yang akan dijadikan sumber data, maka pengambilan sumber datanya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan. Teknik *sampling* ini sering digunakan melalui dua tahap yaitu tahap pertama menentukan sampel daerah dan tahap menentukan orang-orang yang ada pada daerah tersebut secara *sampling* juga.

**b. *Non-probability Sampling***

*Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampel ini meliputi :

1) *Sampling Quota*

*Sampling quota* adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (*quota*) yang diinginkan.

2) *Sampling Aksidental*

Adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

3) *Sampling Purposive* (sampel bertujuan)

*Sampling purposive* (sampel bertujuan) adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel ini lebih cocok digunakan untuk penelitian kualitatif. Disebut juga sampel bertujuan. Subyek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya

4) *Sampling* penuh

Adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik ini sering digunakan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang.

5) *Snowball Sampling*

Adalah teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian membesar. Cara penentuan sampelnya pertama-tama dipilih satu atau dua orang, kemudian dua orang ini disuruh memilih teman-temannya untuk dijadikan sampel dan seterusnya.

Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*, pengambilan sampel anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut karena anggota populasi homogen.

### C. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2006) yang dimaksud dengan “sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data diperoleh.” Pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Ada beberapa metode yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat diterapkan dalam penelitian. Penelitian dengan masalah yang berbeda akan berbeda metode yang digunakannya satu dengan yang lainnya.

Ada beberapa metode atau teknik dalam pengumpulan data. Menurut Suharsimi Arikunto (2006) metode itu adalah

- a. Tes, yaitu serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.
- b. Angket, yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.
- c. Interview, atau wawancara atau kuesioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.

- d. Observasi, yaitu pengumpulan data dengan cara mengamati kegiatan tertentu
- e. Dokumentasi, yaitu pengumpulan data dengan mengambil data yang sudah tercatat dalam dokumen.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui angket (kuisioner), dokumentasi, observasi dan wawancara.

a. Angket atau kuisioner

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:151) berpendapat bahwa“ kuisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal lain yang ia ketahui.” Angket dipakai untuk menyebut metode maupun instrumen. Jadi dalam menggunakan metode angket atau kuisioner instrumen yang dipakai adalah angket atau kuisioner.

Jenis angket yang digunakan adalah angket langsung dan sekaligus menyediakan alternatif jawaban. Responden/siswa memberikan jawaban dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Sebelum menyusun angket, terlebih dahulu dibuat konsep alat ukur yang mencerminkan kajian teori. Konsep alat ukur ini berisi kisi-kisi angket. Konsep selanjutnya dijabarkan dalam variabel dan indikator yang disesuaikan dengan tujuan penilaian yang hendak dicapai. Selanjutnya indikator ini digunakan sbagai pedoman dalam menyusun item-item angket.

Penyusunan item-item angket berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk menjawab pertanyaan, responden atau siswa hanya dibenarkan dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Menurut skala *Likert* (Sukardi, 2003: 146-147) kriteria penilaian item soal angket sebagai berikut :

Tabel 1. Skor penilaian angket

Skor untuk aspek yang dinilai.	Skor	
	(+)	(-)
Selalu	4	1
Sering	3	2
Jarang	2	3

Tidak Pernah	1	4
--------------	---	---

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara membaca literature, referensi, dokumen-dokumen maupun sumber tertulis lain yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Suharsimi Arikunto (2006: 158) berpendapat “Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Dalam penelitian ini menggunakan dokumen berupa dokumen internal sekolah yang terdiri dari data tentang sekolah dan nilai siswa. Dokumen yang lain berupa buku-buku yang ada hubungannya dengan kreativitas dan minat belajar siswa yang dapat mendukung penelitian ini.

c. Observasi

Orang seringkali mengartikan observasi sebagai suatu aktiva yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Di dalam pengertian psikologi, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Jadi mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap. Apa yang dikatakan ini sebenarnya adalah pengamatan langsung. Di dalam artian penelitian observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar, rekaman suara.

d. Interview

Interview yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orangtua, pendidikan, perhatian, sikap terhadap sesuatu.

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang mengungkap kreativitas dan minat belajar siswa. Untuk memperoleh data tentang kreativitas dan minat belajar siswa disusun suatu instrumen berupa angket kreativitas dan minat belajar siswa (lampiran 1)

### 3. Uji Coba Instrumen

Untuk mengetahui apakah angket itu baik atau tidak maka harus diadakan uji validitas dan reliabilitas.

#### a. Validitas

“Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. (Suharsimi Arikunto, 2006 : 168). Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti mempunyai validitas yang rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data yang diteliti dengan tepat. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas tersebut adalah dengan rumus korelasi *product moment* dari Pearson dengan angka kasar seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto, yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi yang dicari

$N$  = jumlah responden/ subjek yang diteliti

$X$  = skor total tiap – tiap item

$Y$  = skor total

(Suharsimi arikunto, 2006 : 170)

Kemudian hasil dari  $r_{xy}$  dikonsultasikan dengan table harga kritis *product moment*, apabila hasil yang diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5%, maka angket tersebut dinyatakan valid.

#### b. Reliabilitas



Menurut Suharsimi arikunto (2006: 178) bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut adalah baik”. Suatu alat ukur mempunyai taraf reliabilitas yang tinggi jika alat tersebut dikenakan pada kelompok yang sama memberikan hasil yang sama, meskipun pada saat atau waktu yang berbeda. Untuk menguji reliabilitas angket dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus alpha sebagaimana dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

- $r_{11}$  = reliabilitas instrumen
- $k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
- $\sum \sigma_b^2$  = jumlah varian butir
- $\sigma_1^2$  = varian total

(Suharsimi Arikunto, 2006 : 196)

Kemudian hasil dari  $r_{11}$  dikonsultasikan dengan tabel *product moment*, apabila hasil yang diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% maka angket tersebut reliabel.

#### **D. Teknis Analisis Data**

Menurut Noeng Muhadjir (1996:106), “analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain.”

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi. Analisis regresi pada dasarnya adalah analisis terhadap hubungan antara variabel.

##### 1. Uji Prasyarat

Sebelum menggunakan teknik analisis diatas, agar kesimpulan yang diperoleh dapat memenuhi kriteria yang benar, maka data harus normal, independensi dan linear.

Teknik yang akan digunakan dalam analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif, adapun langkah-langkah yang penulis lakukan dalam analisis data ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisa berbentuk sebaran normal atau tidak. Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data digunakan uji *Chi Kuadrat* dengan rumus sebagai berikut :

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

$X^2$  : *Chikuadrat*

$fo$  : Frekuensi yang diperoleh dari data

$fh$  : Frekuensi yang diharapkan

Kriteria Uji :

Apabila dari perhitungan harga  $X^2$  hitung  $\geq X^2$  tabel, maka ada perbedaan yang meyakinkan antara  $fo$  dan  $fh$ , sehingga sebaran normal. Apabila dari perhitungan harga  $X^2$  hitung  $\leq X^2$  tabel, maka tidak ada perbedaan yang meyakinkan antara  $fo$  dan  $fh$ , sehingga sebaran tidak normal.

(Suharsami Arikunto, 2006 : 290)

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah model linier yang diambil betul-betul cocok dengan keadaan atau tidak.

Untuk mendeteksi adanya hubungan linier antara variabel X dan variabel Y digunakan rumus :

$$1). JK(E) = \sum_x \left\{ \sum Y_i^2 - \frac{(\sum Y_i)^2}{ni} \right\}$$

2). JK (TC) = JKres – JK (E), dimana

$$JK_{res} = JK(T) - JK(b/a) - JK(a)$$

$$JK(T) = \sum Y_i^2$$

$$JK(b/a) = b \left\{ \sum x_i y_i - \frac{(\sum X_i)(\sum Y_i)}{n} \right\}$$

$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - \sum X_i \sum Y_i}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$JK(a) = (\sum Y_i)^2 / n$$

3). dK (E) = n – k

4). dK (TC) = k – 2

$$5). S^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{dK(TC)}$$

$$6). S^2_e = \frac{JK(E)}{dK(E)}$$

$$7). F_{hit} = \frac{S^2_{TC}}{S^2_e}$$

Keterangan :

JK (E) = Jumlah kuadrat eksperimen

JK (TC) = Jumlah kuadrat Tuna cocok

dK = Derajat kebebasan (setiap variabel mempunyai derajat berbeda-beda)

- Untuk tuna cocok (TC) = k – 2

- Untuk eksperimen (E) = n – k

$S^2_{TC}$  = Rata-rata kuadrat Tuna Cocok

$Se^2$  = Rata-rata kuadrat residu

Kriteria uji adalah jika  $F_{hitung} < F_{total}$ , maka regresinya linier.

(Sudjana, 2002 : 332)

### c. Uji Independensi

Rumus yang digunakan untuk di uji independensi antara  $X_1$  dan  $X_2$  adalah rumus kolerasi *Product moment* dari Karl Person sebagai berikut

$$r_{x_1x_2} = \frac{N(\sum x_1x_2) - (\sum x_1)(\sum x_2)}{\sqrt{\{N \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2\} \{N \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2\}}}$$

$r_{x_1x_2}$  = Koefisien korelasi antara  $X_1$  dan  $X_2$

$x_1$  = Variabel kreativitas

$x_2$  = Variabel minat belajar

N = Jumlah subjek penelitian

Kriteria uji :

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka  $x_1$  dan  $x_2$  merupakan variable tidak saling bergantung atau independent.

## 2. Uji Hipotesis

Untuk menguji kebenaran hipotesis maka digunakan metode statistic korelasi berganda sebagai berikut :

### a. Menguji Hipotesis Pertama

$$r_{x_1y} = \frac{N(\sum X_1Y) - (\sum X_1)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Ridwan, 2004:139)

Keterangan :

$r_{x_1y}$  = Koefisien antara prediktor 1 ( $X_1$ ) dengan kriterium Y

$\sum x_1$  = Jumlah skor prediktor f

$\sum xy$  = Jumlah skor kriterium

N = Jumlah subyek

Hipotesis :

$H_a$  = Terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas dengan prestasi belajar

$No$  = Tidak hubungan yang signifikan antara kreativitas dengan prestasi belajar

Kriteria Uji :

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas dengan prestasi belajar.

b. Menguji Hipotesis ke Dua

$$r_{x_2y} = \frac{N(\sum X_2Y) - (\sum X_2)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X_2^2 - (\sum X_2)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Ridwan, 2004 : 138)

Keterangan :

$r_{x_2y}$  = Koefisien antara prediktor 2 ( $X_2$ ) dengan kriterium Y

$\sum X_2$  = Jumlah skor prediktor 2

$\sum Y$  = Jumlah skor kriterium

N = Jumlah subyek

Hipotesis :

$H_a$  = Terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar.

$H_0$  = Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar.

Kriteria Uji :

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A.Deskripsi Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Gemolong, yang berada di Jalan Citrosancakan, kalurahan Tegaldowo, Kecamatan Gemolong Kabupaten Sragen. SMA Negeri 1 Gemolong berada ditempat strategis yaitu di sebelah selatan ada SMP Negeri 2 Gemolong, di sebelah barat ada SD Negeri Gemolong 3 dan di sebelah utara ada SMK Sakti Gemolong. SMA Negeri 1 Gemolong merupakan salah satu sekolah menengah umum yang menjadi idaman masyarakat Gemolong khususnya dan Kabupaten Sragen bagian barat umumnya.

Berdasarkan SK Mendikbud No 02019/0/1981 (14 Juli 1981) sebagai dasar atau pijakan SMA Negeri Gemolong mulai menerima siswa baru Tahun Ajaran 1981/1982 atau angkatan pertama, yang menjadi sekaligus sebagai tanda berdirinya SMA Negeri Gemolong. Meskipun sudah menerima siswa baru yang berjumlah 120 siswa/3kelas untuk kelas 1 namun belum memiliki gedung sekolah sendiri, maka sementara menumpang di SMP Negeri 2 Gemolong dan masuk siang hari. Berdasarkan SK Mendikbud No 0371/0/1878/1981 mulailah dibangun gedung baru untuk SMA Negeri Gemolong di atas tanah seluas 20.000 m2. Kemudian mulai tanggal 29 Januari 1982 SMA Negeri 1 Gemolong mulai menempati gedung sendiri.

Seiring dengan perkembangan dan kebijakan pemerintah SMA Negeri Gemolong mengalami perubahan nama sebagaimana yang lain yakni mulai tanggal 07 Maret 1997 berdasarkan SK Mendikbud No 035/0/1997 SMA Negeri Gemolong berubah menjadi SMU Negeri 1 Gemolong. Berdasarkan UU Sisdiknas No 20/2003 berubah nama lagi menjadi SMA Negeri 1 Gemolong mulai 08 Juli 2003 sampai sekarang.

SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Ajaran 2009/2010 di pimpin oleh 1 Kepala Sekolah yaitu Drs. Muhammad Amir Zubaidi. Memiliki 47 guru PNS, 13 Guru Tidak Tetap, 7 Tenaga Administrasi PNS dan 7 Tenaga Administrasi Tidak Tetap. Terdiri dari 3 tingkat kelas dengan jumlah siswa sebagai berikut :

Tabel 2 Pembagian Kelas Siswa SMA Negeri 1 Gemolong

Kelas	Jumlah Ruang	38 an m	Jumlah siswa
X	7		

XI	7	4 IPA	3 IPS	281
XII	7	4 IPA	3 IPS	279
Jumlah Siswa				785

Sumber: Dokumentasi Tata Usaha SMA Negeri 1 Gemolong

Melalui perjalanan yang panjang, selama ini SMA Negeri 1 Gemolong tergolong SMA yang mempunyai mutu atau kualitas yang bagus. Hal ini ditunjukkan SMA tersebut selalu menduduki peringkat 3 besar SMA-SMA dengan mutu terbaik.

## B.Deskripsi Data

Sesuai dengan judul yang telah penulis rumuskan dalam penelitian ini maka judul tersebut menyangkut tiga variabel, yaitu (1) Kreativitas, (2) Minat Belajar dan (3) Prestasi Belajar IPS. Ketiga variabel tersebut dikumpulkan dengan menggunakan metode angket untuk variabel kreativitas dan minat belajar dan dokumentasi untuk variabel prestasi belajar IPS, maka hasilnya penulis sajikan sebagai berikut :

### 1. Variabel Kreativitas

Pengumpulan data dari variabel kreativitas dilakukan dengan metode angket yang dilakukan pada 140 responden yang merupakan siswa kelas X SMU Negeri I Gemolong tahun ajaran 2009/2010.

Sebelum instrumen angket ini digunakan untuk penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya terhadap 34 responden yang peneliti tetapkan sebagai try out penelitian. Jumlah soal angket uji coba terdiri 30 item soal. Setelah angket try out di uji cobakan, dicari validitas dan reliabilitas.( lampiran 4)

#### a. Validitas

Uji validitas angket menggunakan rumus korelasi *Product Moment* (Suharsimi Arikunto,2006:170). Hasil dari  $r_{hitung}$  dikonsultasikan dengan tabel harga kritis *product moment*, apabila hasil yang diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5%, maka angket tersebut dinyatakan valid

Hasil uji validitas terdapat 7 item soal yang dinyatakan tidak valid yaitu nomor 3,7,10,12,14,24 dan 27. Item soal yang tidak valid dibuang, diperoleh 23 soal yang akan digunakan untuk penelitian (lampiran 6).

#### b. Reliabilitas

Uji reliabilitas angket dalam penelitian ini menggunakan rumus  $\alpha$  sebagaimana dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2002 : 171). Hasil perhitungan diperoleh nilai  $r_{11} = 0,829$ , hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai  $r$  tabel dengan  $N = 34$  dan taraf signifikansi 5 % sebesar 0,339. Hasil  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  atau  $0,829 > 0,339$  berarti item-item yang ada reliabel.

## 2. Variabel Minat Belajar

Pengumpulan data dari variabel minat belajar dilakukan dengan metode angket yang dilakukan pada 140 responden yang merupakan siswa kelas X SMU Negeri I Gemolong tahun ajaran 2009/2010.

Sebelum instrumen angket ini digunakan untuk penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya terhadap 34 responden yang peneliti tetapkan sebagai try out. Jumlah soal dalam angket uji coba terdiri 30 item soal. Setelah angket try out di uji cobakan, dicari validitas dan reliabilitas. (Lampiran 4)

#### a. Validitas

Uji validitas angket menggunakan rumus korelasi *Product Moment* (Suharsimi Arikunto,2002:146). Hasil dari  $r_{\text{hitung}}$  dikonsultasikan dengan tabel harga kritis *product moment*, apabila hasil yang diperoleh  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  dengan taraf signifikan 5% angket tersebut dinyatakan valid

Hasil uji validitas terdapat 5 item soal yang dinyatakan tidak valid yaitu nomor 8,9,22,28,dan 29. Item soal yang tidak valid dibuang, diperoleh 25 soal yang akan digunakan untuk penelitian (lampiran 6)

#### b. Reliabilitas

Uji reliabilitas angket dalam penelitian ini menggunakan rumus  $\alpha$  sebagaimana dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2002 : 171). Hasil perhitungan diperoleh nilai  $r_{11} = 0,849$ , hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai  $r_{\text{tabel}}$  dengan  $N = 34$  dan taraf signifikansi 5 % sebesar 0,339. Hasil  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  atau  $0,849 > 0,339$  berarti item-item yang ada reliabel.



### 3. Variabel Prestasi Belajar IPS

Data variabel prestasi belajar diambil dengan metode dokumentasi yaitu nilai mid semester mata pelajaran IPS yaitu sejarah, sosiologi, geografi dan ekonomi yang kemudian dikumulatikan dan dirata-rata (lampiran 6)

#### C. Pengujian Prasyarat Analisis

Berdasarkan metodologi penelitian, analisis data yang digunakan adalah regresi ganda dengan dua prediktor dan korelasi *product moment*. Sesuai dengan teknik analisis statistik yang akan dipakai untuk menguji hipotesis dalam penelitian tersebut, diperlukan pengujian asumsi normalitas, sifat linearitas dan sifat independensi hubungan antara variabel-variabel bebas dengan variabel terikat. Berdasarkan data yang diperoleh (Lampiran 6 dan 7) dan dihitung dengan menggunakan bantuan program SPSS 13, ketiga uji prasyarat tersebut penulis sajikan sebagai berikut:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data penelitian ini dilakukan dengan *Chi-square* (lampiran 8). Pada penelitian ini dilakukan tiga kali uji normalitas, jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka ada perbedaan yang signifikan. Berdasarkan data induk penelitian hasil uji normalitas untuk masing-masing variabel adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Test Statistics			
	Y	X1	X2
Chi-Square <sup>a,b</sup>	75.871	41.714	51.886
df	68	39	45
Asymp. Sig.	.240	.354	.223

- a. 69 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2.0.
- b. 40 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3.5.
- c. 46 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3.0.

#### a. Variabel kreativitas (X<sub>1</sub>)

Hasil perhitungan menunjukkan *chi-square* hitung sebesar = 41,714 sedangkan *chi-square* tabel dengan derajat kebebasan 39 pada taraf signifikansi 5% adalah 55,9585. Hasil  $41,714 < 55,9585$  maka data variabel  $X_1$  berdistribusi normal.

**b. Variabel Minat belajar ( $X_2$ )**

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa *chi-square* hitung sebesar = 51,886 sedangkan *chi-square* tabel dengan derajat kebebasan 45 pada taraf signifikansi 5% adalah 67,5048. Hasil  $51,886 < 67,5048$  maka data variabel  $X_2$  berdistribusi normal.

**c. Variabel prestasi belajar (Y)**

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa *chi-square* hitung sebesar = 75,871 sedangkan *chi-square* tabel dengan derajat kebebasan 68 pada taraf signifikansi 5% adalah 90,5312. Hasil  $75,871 < 90,5312$  maka data variabel Y berdistribusi normal.

Kesimpulannya subyek penelitian dianggap sebagai populasi berdistribusi normal, sehingga data penelitian tersebut dapat dianalisis dengan menggunakan statistik uji.

## **2. Uji Linearitas**

Syarat berikutnya adalah dipenuhinya sifat hubungan linier antara masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat sebelum dilakukan analisis regresi (lampiran 10). Uji linieritas regresi antara variabel bebas dengan variabel terikat dilakukan dengan pengujian hipotesis regresi linier melawan hipotesis tandingan regresi non linier dengan Anava regresi linier.

**a. Hubungan antara Kreativitas ( $X_1$ ) dengan Prestasi Belajar IPS (Y)**

Semua besaran yang diperoleh analisis linieritas disusun ke dalam daftar anava regresi linier seperti tabel berikut:

Tabel 4. Ringkasan Anava Uji Linieritas Variabel  $X_1$  dengan Y

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X1	Between Groups	(Combined)	1396.343	39	35.804	1.309	.144
		Linearity	569.451	1	569.451	20.817	.000
		Deviation from Linea	826.892	38	21.760	.795	.785
	Within Groups		2735.503	100	27.355		
	Total		4131.846	139			

Kesimpulannya:

Hasil perhitungan menunjukkan  $F_{hitung}$  sebesar 0,795. sedangkan  $F_{tabel}$  dk 38 pada taraf signifikansi 5% adalah 4,08. Hasil  $0,795 < 4,08$  maka regresinya linier.

### b. Hubungan antara Minat Belajar ( $X_2$ ) dengan Prestasi Belajar IPS (Y)

Semua besaran yang diperoleh analisis linieritas disusun ke dalam daftar anava regresi linier sebagai berikut:

Tabel 5. Ringkasan Anava Hasil Uji Linieritas Variabel  $X_2$  dengan Y

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X2	Between Groups	(Combined)	1692.561	45	37.612	1.449	.067
		Linearity	684.168	1	684.168	26.365	.000
		Deviation from Linear	1008.392	44	22.918	.883	.672
	Within Groups		2439.286	94	25.950		
	Total		4131.846	139			

Kesimpulannya:

Hasil perhitungan menunjukkan  $F_{hitung}$  sebesar = 0,883 sedangkan  $F_{tabel}$  dk 44 pada taraf signifikansi 5% adalah 4,00. Hasil  $0,883 < 4,00$  maka regresinya linier.

### 3. Uji Independensi

Prasyarat berikutnya adalah uji independensi antara  $X_1$  dan  $X_2$  menggunakan rumus kolerasi *Product moment* dari Karl Person. Berdasarkan data yang diperoleh dan dihitung dengan menggunakan bantuan program SPSS 13 diperoleh nilai  $r_{X_1X_2} = 0,106$ . Hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai  $r_{tabel}$  dengan  $N=140$  dan taraf signifikansi 5% sebesar 0,196. Hasil  $r_{X_1X_2} < r_{tabel}$  atau  $0,106 < 0,196$  berarti antara  $X_1$  dan  $X_2$  tidak ada hubungan yang berarti, ini berarti variabel-variabel itu bersifat independensi atau bebas.

Tabel 6. Hasil Uji Independensi

**Correlations**

		X1	X2
X1	Pearson Correlation		
	Sig. (2-tailed)		
	N		
X2	Pearson Correlation	.106	
	Sig. (2-tailed)	.211	
	N	140	

**D.Uji Hipotesis**

**1. Pengujian Hipotesis Pertama**

Hipotesis pertama penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas terhadap prestasi belajar IPS. Hipotesis diuji dengan korelasi *product moment*. Kekuatan pengaruh ( $X_1$ ) terhadap (Y) ditunjukkan oleh koefisien korelasi *Product moment*.

Berdasarkan data yang diperoleh dan dihitung dengan menggunakan bantuan program SPSS 13 ( lampiran 10) diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 7. Ringkasan Hasil Analisis Korelasi *product moment*

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	60.279	2.655		22.703	.000
	X1	.189	.040	.371	4.697	.000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel tersebut diketahui koefisien korelasi antara  $X_1$  dan Y atau kreativitas dengan prestasi belajar IPS sebesar 0,371. Tabel *r product moment* pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,196. Diketahui  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berarti terdapat pengaruh positif kreativitas terhadap prestasi belajar IPS.

Untuk mengetahui apakah nilai koefisien variabel kreativitas terhadap prestasi belajar IPS benar-benar nyata dan bukan karena faktor kebetulan, dilakukan pengujian terhadap nilai koefisien korelasi tersebut dengan uji t. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka ada pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan data yang diperoleh dan dihitung menggunakan bantuan program SPSS 13 diperoleh angka sebesar  $t_{hitung} = 4,532$  (lampiran 12)

Tabel 8. Ringkasan Hasil Analisis Korelasi *Product moment*

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	49.565	3.229		15.348	.000
	X1	.169	.037	.332	4.532	.000
	X2	.181	.036	.372	5.078	.000

a. Dependent Variable: Y

Kesimpulan :

Perhitungan nilai  $t_{hit} = 4,532 > t_{tab} = 1,960$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima pada taraf signifikan 0,05. Berarti kreativitas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS (Y)

## 2. Pengujian Hipotesis kedua

Hipotesis kedua penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar IPS. Hipotesis diuji dengan korelasi *product moment*. Kekuatan pengaruh (X2) terhadap (Y) ditunjukkan oleh koefisien korelasi *Product moment*.

Berdasarkan data yang diperoleh dan dihitung menggunakan bantuan program SPSS 13 (lampiran 11) diperoleh hasil sebagai berikut :

Table 9. Ringkasan Hasil Analisis Korelasi *product moment*

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	59.420	2.551		23.291	.000
	X2	.198	.038	.407	5.233	.000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel tersebut diketahui koefisien korelasi antara X2 dan Y atau minat belajar dengan prestasi belajar IPS sebesar 0,407. Tabel *r product moment* pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,196. Diketahui  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berarti terdapat pengaruh positif kreativitas terhadap prestasi belajar IPS.

Untuk mengetahui apakah nilai koefisien variabel minat belajar terhadap prestasi belajar IPS benar-benar nyata dan bukan karena faktor kebetulan, dilakukan pengujian terhadap nilai koefisien korelasi tersebut dengan uji t. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka ada pengaruh yang signifikan (lampiran 12). Berdasarkan tabel diketahui  $t_{hitung} = 5,078$  ,  $t_{tabel} = 1,960$

Kesimpulan :

Perhitungan nilai  $t_{hit} = 5,078 > t_{tab} = 1,960$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima) pada taraf signifikan 0,05. Berarti minat belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS (Y).

## **E. Pembahasan Hasil Analisis Data**

### **1. Pengaruh Kreativitas ( $X_1$ ) dengan prestasi Belajar IPS (Y)**

Hasil analisis data pengaruh  $X_1$  dengan Y diperoleh harga  $t_{hit} = 4,532$ , jika dibandingkan  $t_{tab} = 1,960$ , maka  $t_{hit} > t_{tab}$ . Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan kreativitas dengan prestasi belajar IPS. Makin tinggi kreativitas makin baik prestasi belajar IPS seorang anak dan sebaliknya makin rendah tingkat kreativitas makin kurang baik prestasi belajar IPS seorang anak.

Kreativitas merupakan kemampuan yang secara operasional mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan/memperkaya) memerinci suatu gagasan. Maka kemampuan ini sangat diperlukan dalam menyelesaikan dan memecahkan soal-soal IPS. Tingginya tingkat kreativitas seseorang menjadikan seseorang lebih mudah menyelesaikan permasalahan.

### **2. Pengaruh Minat Belajar ( $X_2$ ) dengan Prestasi Belajar IPS (Y)**

Hasil analisis data pengaruh  $X_2$  dengan Y diperoleh harga  $t_{hit} = 5,078$ , jika dibandingkan  $t_{tab} = 1,960$ , maka  $t_{hit} > t_{tab}$ . Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan minat belajar dengan prestasi belajar IPS. Makin tinggi minat belajar seorang siswa terhadap mata pelajaran IPS makin tinggi pula prestasi belajar IPS dan sebaliknya makin rendah minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS makin kurang baik prestasi belajar IPS seorang anak.

Besarnya minat belajar seorang siswa menjadikannya sungguh-sungguh dalam melakukan sesuatu, demikian juga minat belajar pada pelajaran IPS. Seseorang dengan minat belajar tinggi akan memiliki kesadaran yang tinggi sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan belajar, cepat untuk memahami dan mengingat pelajaran yang sedang dipelajari serta makin mudah mengerjakan soal-soal.IPS.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya serta mengacu pada perumusan masalah, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas X SMA Negeri 1 Gemolong Tahun ajaran 2009/2010 adalah signifikan. Berdasarkan pada hasil perhitungan dengan korelasi *Product moment* dilanjutkan dengan uji t, pada taraf signifikansi 5% diperoleh hasil  $t_{hitung} = 4,532$  dan  $t_{tabel}=1,960$ . Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , berarti siswa yang mempunyai tingkat kreativitas tinggi memiliki prestasi belajar IPS lebih baik dari siswa yang mempunyai siswa yang mempunyai tingkat kreativitas rata-rata/rendah.
2. Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas X SMA Negeri 1 Gemolong Tahun ajaran 2009/2010 adalah signifikan. Berdasarkan hasil perhitungan dengan korelasi *Product moment* dilanjutkan dengan uji t, pada taraf signifikansi 5% diperoleh hasil  $t_{hitung} = 5,078$  dan  $t_{tabel}=1,960$ . Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , berarti siswa yang mempunyai tingkat minat belajar tinggi memiliki prestasi belajar IPS lebih baik dari siswa yang mempunyai tingkat minat belajar rata-rata/rendah.

#### **B. IMPLIKASI**

Berdasarkan kesimpulan di atas, implikasi yang dapat diambil dalam penelitian ini:

1. Adanya pengaruh yang signifikan kreativitas terhadap prestasi belajar IPS. Ini memberikan implikasi bahwa kreativitas adalah sebuah potensi yang sangat baik dari siswa untuk dapat berprestasi. Oleh karena itu perlu adanya upaya mengoptimalkan kreativitas agar dapat teraktualisasikan dengan memberikan reward/penghargaan kepada siswa, sehingga siswa mampu berprestasi sesuai dengan kemampuannya.



2. Adanya pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar IPS. Ini memberikan implikasi bahwa untuk meningkatkan prestasi belajar IPS dapat dilakukan dengan meningkatkan minat belajar mata pelajaran IPS. Oleh karena itu perlu usaha untuk menciptakan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS dengan melakukan kreativitas dalam model pembelajaran yang dapat memberikan kenyamanan pada siswa..

### **C. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian serta beberapa implikasi maka ada beberapa saran untuk disampaikan, yaitu:

#### 1. Siswa

Diharapkan siswa menyadari bahwa tugas utama seorang pelajar adalah belajar dan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Mencoba membuka diri dan tidak menganggap pusat informasi adalah guru, namun bisa berasal dari teman, buku, televisi, radio maupun internet. Sehingga jika seorang siswa yang termasuk tingkat kreativitasnya rendah, dengan semangat belajar yang tinggi dapat mengatasi menurunnya prestasi belajar yang disebabkan oleh faktor kreativitas yang rendah.

#### 2. Guru

Diharapkan guru selalu meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan dan menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga menimbulkan minat belajar siswa terhadap pelajarannya. Selain itu guru segera mungkin mengoreksi dan mengembalikan setiap hasil pekerjaan atau hasil ulangan IPS dengan disertai komentar spesifik mengenai hasil pelajaran tersebut dalam bentuk kata-kata atau nilai agar siswa mengetahui kebenaran atau kesalahannya serta mudah untuk mengetahui pada bagian materi yang mana dia harus giat belajar lagi. Pembagian hasil ulangan dengan komentar dalam bentuk kata-kata juga dapat meningkatkan daya saing antar siswa sehingga memacu untuk belajar dan mendapat komentar baik dari gurunya.

### 3. Sekolah

Sekolah secara rutin melakukan pengawasan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga tercapai kegiatan belajar mengajar yang menjadikan siswa berminat, aktif dan kreatif serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Mengadakan berbagai bentuk kompetisi atau persaingan dalam kombinasi dengan kegiatan belajar kreatif dan kooperatif, yang berupa mengadakan olimpiade IPS antar kelas.

### 4. Peneliti lain

Dalam penelitian ini hanya meneliti 2 faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Peneliti lain melakukan penelitian lanjutan sehingga dapat melengkapi kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini dan melibatkan variabel-variabel yang lebih banyak sehingga dapat diketahui sejauh mana efektifitas faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Tabrani Rusyan, Atang Kusnidinar, Zainal Arifin. 1989. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Abu Ahmadi & Widodo Supriyono. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anna Craft. 2004. *me-Refresh Imajinasi & Kreativitas Anak-Anak*. Depok: Cerdas Pustaka
- Buchori. 1982. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Aksara Baru.
- Dimiyati mahmud. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta:BPFE.
- Duwi Priyatno. 2008. *Mandiri belajar SPSS (Statistical Product and Service Solution) Untuk Analisis Data dan Uji Statistik*. Yogyakarta: Media Kom.
- Hadar Nawawi.1996. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press
- I.L. Pasaribu dan B. Simanjutak. 1982. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sage Publications.
- Kurt Singer. 1987. *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*. Bandung : Remadja Karya.
- Mochtar Buchari.2007.*Evolusi Pendidikan di Indonesia*. Yogyakarta : Insist Press.
- Muhibbin Syah. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 1999. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Noeng Muhadjir. 1996. *Metodologi penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarakin.
- Oemar Hamalik. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Reni Akbar-Hawadi. 2001. *Buku Dua dari Tiga Kreativitas*. Jakarta: Grasindo.
- Ridwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : CV. Alfabeta
- Saifuddin Azwar. 1996. *Tes Prestasi, Fungsi san Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Singgih Santoso dan Fandy Tjiptono. 2002. *Riset Pemasaran Konsep dan Aplikasi SPSS*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta
- Sudjana. 2002. *Metode Statistik*. Bandung: Trasi
- Sugiyono. 2005. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sukardi dan Anton Sukarno. 1993. *Efektifitas Sistem Pengajaran Pelayanan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Surakarta: UNS Press
- Sukardi.2003.*Metodologi Penelitian Pendidikan. Kompetensi dan Praktiknya*. Bandung Bumi Aksara.
- Sutratinah Tirtonegoro. 1984. *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*. Jakarta : Bina Aksara
- Sutrisno Hadi. 2001. *Analisis Regresi*. Yogyakarta : Andi Offset
- , 2003. *Metodologi Research*. Yogyakarta : Andi Offset
- Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- The Liang Gie. 1995. *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Liberty.
- Utami Munandar. 1995. *Pengenalan dan Pengembangan Bakat Sejak Dini*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- , 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas anak Sekolah: Penuntun bagi Guru dan Orangtua*. Jakarta: Grasindo.
- 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Winkel. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Grasindo
- Zainal Arifin. 1990. *Evaluasi Instruksional*. Bandung : Remaja Rosdakarya