

Hubungan Kreativitas Belajar dan Interaksi Sosial di Sekolah dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMN 3 Palangka Raya Tahun Ajaran 2016/2017

Oleh: Uminastuti¹ dan Radikasari²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hubungan kreativitas belajar dengan hasil belajar matematika siswa; (2) hubungan interaksi sosial di sekolah dengan hasil belajar matematika siswa; (3) hubungan kreativitas belajar dan interaksi sosial di sekolah dengan hasil belajar matematika siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palangka Raya Tahun Ajaran 2016/2017 sebanyak 321 siswa dan sampel diambil menggunakan sampel random sampling sebanya 180 siswa. Angket digunakan untuk digunakan memperoleh data kreativitas belajar dan interaksi sosial di sekolah, sedangkan data hasil belajar matematika diambil dengan menggunakan tes hasil belajar. Seluruh instrumen telah divalidasi dengan uji coba di kelas VIII-5 SMP Negeri 2 Palangka Raya. Analisis data menggunakan analisis korelasi dan analisis regresi.

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1) Ada hubungan positif yang signifikan serta ada pengaruh yang signifikan kreativitas belajar dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palangka Raya. 2) Ada hubungan positif yang signifikan tetapi pengaruh yang tidak signifikan interaksi social di sekolah dengan hasil belajar matematik siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palangka Raya. 3) Ada hubungan positif yang signifikan dan pengaruh yang signifikan kreativitas belajar dan interaksi sosial di sekolah dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palangka Raya.

Kata Kunci: Kreativitas, Interaksi Sosial, Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Salah satu faktor intern yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kreativitas belajar. Menurut Munandar (2009: 12) “kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang yang dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat”. Sedangkan menurut Slameto (2013: 138) “kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar”. Dari segi kognitifnya, kreativitas merupakan kemampuan berpikir yang mengacu

¹ Uminastuti adalah staf pengajar di FKIP UPR

² Tini Rahayu Radikasari adalah alumni Pendidikan Matematika JPMIPA FKIP UPR

pada dua cara berpikir yaitu cara berpikir konvergen dan divergen. Sedangkan dari segi afektifnya kreativitas ditandai dengan rasa ingin tahu, berani menghadapi resiko, selalu ingin mencari pengalaman baru, menghargai diri sendiri dan orang lain. Sikap kreatif dalam pembelajaran matematika ditunjukkan antara lain mempunyai cara penyelesaian masalah yang baik, dan dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan kreativitas, siswa dapat menemukan atau membuat cara-cara belajar yang dinilai dapat mempermudah siswa tersebut dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain faktor intern dari dalam diri siswa, hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain dari luar diri siswa seperti faktor sekolah. Faktor sekolah yang berupa interaksi sosial yang berkaitan dengan hubungan interaktif antara siswa dengan guru dan siswa lainnya yang terjadi dalam proses pembelajaran. Menurut Soekanto (2014: 55) “interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang, antara kelompok-kelompok, maupun antara orang perorangan dengan kelompok”. Interaksi sosial yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung antara siswa dengan guru, dan antara siswa dengan siswa lainnya dapat terlihat saat sedang berdiskusi dan melakukan tanya jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Sardiman (2014: 147) “kegiatan pembelajaran dapat dikembangkan melalui komunikasi dua arah”.

Hasil ulangan umum semester I mata pelajaran matematika tahun ajaran 2016/2017 pada kelas VIII di SMP Negeri 3 Palangka Raya yang terdiri dari 110 kelas dengan jumlah siswa 321 siswa, diperoleh nilai tertinggi 8,9 dan terendah 4,7 dan rata-rata 6,56. Jika ditinjau dari Standar Ketuntasan Belajar Minimum yang ditentukan sekolah adalah $7,0 >$ maka nilai rata-rata tersebut masih belum mencapai ketuntasan (sumber: Dokumen SMP Negeri 3 Palangka Raya).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 01 Februari 2017 kreativitas belajar siswa dalam belajar matematika masih kurang, banyak siswa masih enggan untuk menyelesaikan soal matematika dengan cara yang berbeda. Pada saat proses pembelajaran berlangsung beberapa siswa merasa kesulitan mengerjakan soal jika diberikan soal yang berbeda penyajiannya dari contoh yang diberikan. Siswa cenderung malas belajar matematika ketika mendapat nilai yang kurang memuaskan, merasa tidak mampu jika mendapat soal yang

sulit sehingga siswa memutuskan untuk mencontek jawaban siswa lainnya tanpa berusaha mencari penyelesaiannya. Hal ini mencerminkan masih kurangnya kreativitas siswa dalam belajar matematika. Dengan adanya kreativitas yang baik akan membuat siswa berbagi dengan siswa lainnya dalam suatu kelompok sehingga akan menumbuhkan ide-ide baru untuk menyelesaikan masalah. Selain itu, interaksi yang baik akan membantu siswa untuk saling bertukar pikiran mengenai pelajaran yang belum dimengerti atau yang belum diketahui.

Kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dan lingkungannya. Lingkungan tempat individu berinteraksi dapat mendukung berkembangnya kreativitas individu, akan tetapi juga dapat menghambat berkembangnya kreativitas individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar (2009: 12) “kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Sedangkan menurut Siswono (2008: 11) “kreativitas merupakan produk berpikir (dalam hal ini berpikir kreatif) untuk menghasilkan suatu cara atau sesuatu yang baru dalam memandang suatu masalah atau situasi”. Selain itu Menurut Sudaryono (2015: 323) “kreativitas merupakan tindakan berpikir yang menghasilkan gagasan kreatif atau cara berpikir yang baru, asli, independen dan imajinatif”. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya (Ali dan Asrori, 2011: 41).

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010: 14) “kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, sukseksi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Menurut Susanto (2013: 105) “kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi, mengembangkan, memperkaya, memerinci suatu gagasan”. Kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Guilford (Ali dan Asrori, 2011: 41) mengemukakan “dua cara berpikir yang menjadi ciri-ciri individu yang kreatif yaitu berpikir konvergen dan divergen”. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan pandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan.

Kreativitas siswa dalam proses belajar sangat berperan penting untuk keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Dalam pembelajaran matematika di kelas kreativitas belajar siswa dapat dilihat saat siswa mengerjakan soal yang diberikan guru, siswa menjawab dengan cara yang berbeda dengan apa yang dicontohkan guru.

Pribadi yang kreatif cenderung mempunyai hasrat keingintahuan yang besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, berfikir fleksibel, menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak, kemampuan membuat analisis dan sintesis, memiliki semangat bertanya serta meneliti, memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan memiliki latar belakang membaca yang luas. Menurut Sukmadinata (2011) ciri-ciri kreativitas yaitu: 1) mandiri, 2) bertanggung jawab, 3) bekerja keras, 4) motivasi tinggi, 5) optimis, 6) rasa inisiatif besar, 7) percaya diri, 8) terbuka, 9) memiliki toleransi, 10) kaya akan pemikiran.

Kreativitas tidak akan muncul dengan sendirinya, banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas. Menurut Munandar (Ali dan Asrori, 2011: 53) faktor-faktor yang mempengaruhi berkembangnya kreativitas yaitu: 1) usia, 2) tingkat pendidikan orang tua, 3) tersedianya fasilitas, 4) penggunaan waktu luang.

Selain faktor yang mempengaruhi berkembangnya kreativitas ada juga faktor yang menghambat kreativitas. Menurut Amabile (Susanto, 2013) faktor-faktor yang dapat menghambat berkembangnya kreativitas yaitu: 1) evaluasi, 2) hadiah, 3) persaingan atau kompetisi antaranak, 4) lingkungan yang membatasi.

Kreativitas belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan menciptakan cara berpikir untuk menyelesaikan suatu masalah dengan cara yang baru maupun dengan mengkombinasikan karya-karya yang telah ada sebelumnya yang meliputi dimensi kecenderungan berpikir secara konvergen dan divergen serta kecenderungan bersikap.

Manusia sebagai makhluk sosial dituntut untuk saling berinteraksi dengan manusia lainnya. Interaksi sosial sebagai sarana komunikasi untuk bertukar pikiran antara individu dengan individu lainnya. Interaksi sosial akan berlangsung apabila ada reaksi yang ditimbulkan individu lain.

Menurut Boner (Gerungan, 2010: 62) “interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi,

mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya”. Interaksi sosial antara sesama manusia dapat terjadi di mana saja, dalam dunia pendidikan terjadi di sekolah.

Saat di sekolah siswa dapat berinteraksi dengan guru dan dengan siswa yang lain untuk bertukar pengetahuan dan pemikiran tentang materi pelajaran. Interaksi yang terjalin baik diharapkan dapat mengembangkan potensi pengetahuan yang dimiliki siswa, sehingga dengan berkembangnya pengetahuan, siswa mampu mencapai hasil belajar yang sangat baik. Dalam pembelajaran matematika di kelas, interaksi sosial yang terjadi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lainnya, dapat menambah pengetahuan siswa dengan bertukar pikiran dan pemahaman tentang pelajaran matematika.

Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak terpenuhi syarat-syarat interaksi sosial. Soekanto (2014: 58) mengemukakan syarat-syarat interaksi sosial ada dua, yaitu: 1) adanya kontak social dan 2) adanya komunikasi. Interaksi sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Soekanto (2007: 52) faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial adalah: 1) imitasi, (2) sugesti, (3) identifikasi dan (4) simpati. Jadi interaksi sosial di sekolah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hubungan timbal balik antara siswa dengan guru dan dengan siswa lainnya yang dapat mempengaruhi proses belajarnya.

Menurut Sudjana (2012: 22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar merupakan tingkat pencapaian dari proses belajar. Sudjana (2012: 3) menyatakan “penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu”. Hal ini menunjukkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mujiono (2015: 3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”.

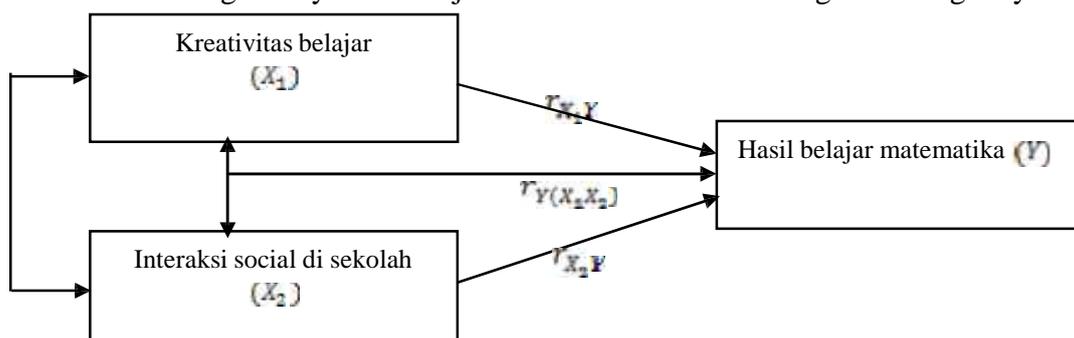
Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tampak dari perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Sudjana (2012: 23) hasil belajar terbagi menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. aspek kognitif merupakan kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah yang mencakup kegiatan mental (otak). Aspek afektif merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan sikap. Sedangkan aspek psikomotorik merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan ketrampilan.

Hasil belajar merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami suatu mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa angka. Hasil belajar dapat berupa ketrampilan, pengetahuan dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar. Untuk mengetahui seberapa tinggi hasil belajar siswa maka dilakukan tes hasil belajar. Pada mata pelajaran matematika, hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri siswa setelah melakukan proses belajar matematika.

Hasil belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan kemampuan dan pengetahuan siswa yang diperoleh setelah proses pembelajaran matematika berlangsung yang dibatasi pada aspek kognitif melalui tes yang berisikan materi sistem persamaan linear dua variable (SPLDV), persamaan kuadrat dan lingkaran yang dinyatakan dengan nilai.

Metode Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 3 Paalangka Raya sebanyak 321 siswa dan sampel yang diambil sebanyak 180 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Pada penelitian ini digunakan dua variabel bebas (*independent variable*) dan satu variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas pertama (X_1) adalah kreativitas belajar dan variabel bebas kedua (X_2) adalah interaksi sosial di sekolah. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 3 Palangka Raya Tahun ajaran 2016/2017. Berikut bagan hubungannya:



Gambar 1. Hubungan antara Variabel Bebas (X_1), (X_2) dengan Variabel Terikat (Y)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Sebelum digunakan instrument angket dan tes diujicobakan di kelas VIII-5 SMPN-2 Palangka Raya. Untuk uji validitas angket dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment dan untuk tes menggunakan indeks kesukaran dan daya pembeda sedangkan reliabilitas angket dengan menggunakan rumus Alpha dan tes menggunakan KR-20, yang

kemudian diolah menggunakan program minitab. Sebelum data dianalisis dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi dan analisis regresi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: rata-rata kreativitas belajar sebesar 80,23 dan simpangan baku sebesar 8,72 . Rata-rata interaksi sosial di sekolah sebesar 82,29 dan simpangan baku sebesar 3,43. Sedangkan rata-rata hasil belajar matematika sebesar 52,5 dan simpangan baku sebesar 13,38.

Untuk menguji hipotesis pertama hubungan antara kreativitas belajar dengan hasil belajar matematika siswa digunakan analisis *korelasi product moment* dan analisis regresi sederhana. Dari hasil perhitungan diperoleh koefisien korelasi (r_{hitung}) sebesar 0,677 dan setelah diuji signifikansinya dengan uji- t , diperoleh harga t hitung (t_{hitung}) sebesar 12,72. Harga t tabel pada $\alpha = 0,05$ dan $dk = 180-2=178$ adalah 1,6535. Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel(0,05)}$, dan koefisien regresi sebesar 9,268 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif serta pengaruh yang signifikan antara kreativitas belajar dengan hasil belajar matematika

Hipotesis kedua hubungan antara interaksi sosial di sekolah dengan hasil belajar matematika siswa digunakan analisis korelasi Product Moment dan analisis regresi sederhana. Dari hasil perhitungan diperoleh koefisien korelasi (r_{hitung}) sebesar 0,444 dan setelah diuji signifikansinya dengan uji- t , diperoleh harga t hitung (t_{hitung}) sebesar 6,611. Harga t tabel pada $\alpha = 0,05$ dan $dk = 180-2=178$ adalah 1,6535. Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel(0,05)}$, dan koefisien regresi sebesar -0,2724 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan tetapi ada pengaruh yang tidak signifikan antara interaksi social di sekolah dengan hasil belajar matematika siswa.

Hipotesis ketiga hubungan antara kreativitas belajar dan interaksi sosial di sekolah dengan hasil belajar matematika siswa digunakan analisis korelasi ganda dan analisis regresi ganda. Dari hasil perhitungan diperoleh koefisien korelasi ganda (R_{hitung}) sebesar 0,6767 dan setelah diuji signifikansinya dengan uji- F , diperoleh harga F hitung (F_{hitung}) sebesar 74,737. Harga F tabel pada $\alpha = 0,05$ dan $dk = 180-2-1=177$ adalah 3,05. Ternyata $F_{hitung} > F_{tabel(0,05)}$, dan koefisien regresi ganda sebesar 75,09 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada

hubungan positif yang signifikan dan ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas belajar dan interaksi sosial di sekolah dengan hasil belajar matematika siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 3 Palangka Raya ternyata dipengaruhi oleh kreativitas belajar. Siswa yang memiliki kreativitas belajar yang baik maka akan memiliki hasil belajar matematika yang baik juga. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rudini (2015), dengan kesimpulan semakin baik kreativitas belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematikanya.

Hasil penelitian kedua mengatakan bahwa ada hubungan positif yang signifikan dan ada pengaruh tetapi tidak signifikan interaksi sosial di sekolah dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 3 Palangka Raya. Dengan kata lain siswa yang pada dasarnya memiliki interaksi sosial di sekolah yang baik maka hasil belajar matematika yang tinggi. Siswa yang memiliki interaksi sosial yang baik dapat berinteraksi dengan guru dan siswa yang lain sehingga dapat bertukar pikiran tentang pelajaran matematika sehingga dari semula tidak bisa menjadi bisa maka dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kuswandani (2015), yang menyimpulkan bahwa ada hubungan positif interaksi sosial di sekolah dengan hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian interaksi sosial di sekolah antara siswa dengan siswa maupun guru harus terjalin baik, agar siswa tidak canggung untuk bertanya dan bertukar pikiran dengan guru maupun siswa yang lain. Sehingga interaksi sosial di sekolah yang terjadi dapat menambah semangat belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Hasil penelitian juga menemukan bahwa ada hubungan positif yang signifikan dan ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas belajar dan interaksi sosial di sekolah dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 3 Palangka Raya. Siswa yang memiliki kreativitas belajar dan interaksi sosial di sekolah yang tinggi maka hasil belajar matematika yang tinggi juga. Hal ini dikarenakan jika siswa yang memiliki kreativitas yang baik akan mempunyai banyak alternatif jawaban dari soal-soal yang diberikan oleh guru dimana hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga semakin kreatif seorang siswa maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperolehnya. Siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tinggi serta dapat berinteraksi dengan siswa lainnya dalam hal bertukar ilmu pengetahuan akan menambah pengetahuannya tentang pelajaran sehingga hal ini dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa yang

diperoleh semakin memuaskan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kreativitas belajar siswa dengan didukung interaksi yang baik antara guru maupun siswa lainnya akan berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya semakin tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) ada hubungan positif yang signifikan serta ada pengaruh yang signifikan kreativitas belajar dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palangka Raya. 2) ada hubungan positif yang signifikan tetapi pengaruh yang tidak signifikan interaksi social di sekolah dengan hasil belajar matematik siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palangka Raya. 3) ada hubungan positif yang signifikan dan pengaruh yang signifikan kreativitas belajar dan interaksi sosial di sekolah dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palangka Raya.

Daftar Pustaka

- Ali, M. & Asrori, M. 2014. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati & Mujiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kuswandani, S. T. 2015. *Hubungan Interaksi Sosial Di Sekolah Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Palangka Raya*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Palangka Raya.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rudini. 2015) *Hubungan Antara Kreativitas Belajar dan Aktivitas Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Palangka Raya*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Palangka Raya.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Siswono, Y. E. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan Masalah dan Pemecahan Masalah untuk meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekanto, S. 2014. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukmadinata, N. S. 2011. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana