

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
TIK SISWA KELAS IX DI SMPN 2 KAYANGAN**

Hadi Gunawan Sakti & Budin
Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Mataram
hadi_gunawan_sakti@yahoo.com

ABSTRAK

Minimnya model atau metode pembelajaran yang diterapkan didalam kelas sehingga proses pembelajaran monoton pada cara-cara lama, sehingga pengembangan kreativitas belajar siswa sangat minim. Rumusan masalah penelitian ini “apakah ada pengaruh penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran TIK siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Kayangan Kabupaten Lombok Utara”. Tujuan Penelitian ini “ingin mengetahui pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran TIK siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2016/2017”. Rancangan penelitian yang digunakan peneliti adalah *Post Experimen-Control Design*. Jumlah Populasi 48 orang. Dengan teknik pengambilan sampel *random sampling*. Adapun sampel yang digunakan adalah kelas IX.1 yakni kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas IX.2 merupakan kelas kontrol sebagai kelas pembanding. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, maka digunakan metode angket sebagai metode utama dan metode dokumentasi merupakan metode pendukung. Teknik analisis data menggunakan *t-test*. Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui nilai “t” diperoleh sebesar 6,596. Selanjutnya nilai tersebut yang dikonsultasikan pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 24$ ternyata batas angka penerimaan atau penolakan hipotesis nol (H_0) yang diajukan pada table *distribusi t* adalah sebesar 2,069. Kenyataan ini menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari angka penolakan hipotesis nol (H_0) antara nilai t_{hitung} sebesar 6,596 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,069 ($t_{hitung} 6,596 > t_{tabel} 2,069$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak sedangkan H_a diterima. Dengan demikian hipotesis (H_a) berbunyi: Ada Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2016/2017 diterima.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Komputer, Kreativitas Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah yang sangat berperan penting guna menciptakan manusia yang berkualitas

dan berdaya saing dalam arti yang seluas-luasnya. Inovasi dan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia telah lama

dilakukan. Pendidikan semakin meningkat dan berkembang, dengan adanya berbagai inovasi dan program yang telah dilaksanakan, antara lain penyempurnaan kurikulum, pengadaan bahan ajar, peningkatan mutu guru, dan tenaga kependidikan lainnya melalui pelatihan dan peningkatan kualitas pendidikan mereka, peningkatan manajemen pendidikan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran dengan tujuan mencerdaskan anak bangsa.

Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang memadai. Sedangkan definisi Teknologi Pendidikan dari AECT Tahun 2004 adalah "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technology processes and resources*". Artinya "Teknologi Pembelajaran adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi

pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi" (Alan Januszewski, 2008: 1).

Secara garis besar dimanfaatkan sebagai perangkat yang membantu guru dalam proses pembelajaran, dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran individual yaitu siswa berinteraksi langsung dengan media interaktif berbasis komputer, sementara guru bertindak sebagai desainer dan programmer. Dalam pembelajaran berbasis komputer dari istilah *computer assisted instruction* (CAI) perangkat lunak yang digunakan berfungsi membantu guru dalam proses pembelajaran, seperti sebagai multimedia, alat bantu dalam presentasi maupun demonstrasi dalam pembelajaran.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, banyak sekali masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa. Guru masih menyampaikan materi dengan menggunakan model pembelajaran lama, yakni menggunakan model ceramah dan diskusi, kompenional

saja, terutama pada guru TIK, disamping itu terkadang siswa kebanyakan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru di depan kelas sehingga siswa pun tidak ada inisiatif untuk selalu mengikuti pembelajaran dan siswa juga tidak bisa belajar dengan baik, baik membaca, merangkum, apalagi peraktiknya, lebih-lebih di mata pelajaran TIK. tentu saja, ini akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Dalam mengajar, guru harus pandai dalam mengelola kelas, bukan sembarangan yang bisa merugikan siswa. Pandangan guru terhadap anak didik akan menentukan sikap dan perbuatan. Setiap guru tidak selalu mempunyai pandangan yang sama dalam menilai siswa. Hal ini akan mempengaruhi tindakan guru dalam memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran (Rusman, 2013: 160).

Dalam hal berkekrativitas itu sendiri siswa sangat dituntut untuk melakukan perubahan serta tindakan

nyata, baik secara pola pikir, cara belajar, serta hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan pribadi siswa, “bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, sukseki, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah” (Rachmawati, 2010: 14). Sikap aktif dan berinisiatif merupakan bagian dari ciri-ciri orang yang mandiri. Namun kemandirian individu yang satu dengan yang lain bisa berbeda-beda. Individu dinyatakan mandiri apabila dapat membangun dirinya sendiri dengan kekuatan sendiri untuk dapat tumbuh dan berkembang menjadi siswa dewasa yang dapat mengurus dirinya sendiri. Kemandirian merupakan kemampuan seseorang berdiri sendiri dalam segala aspek kehidupannya.

Sementara dalam pembelajaran berbasis komputer, komputer digunakan sebagai perangkat sistem pembelajaran, bahkan sistem pembelajaran

dilaksanakan secara mandiri (*Individual learning*).serta menerapkan prinsip belajar tuntas (*Masteri learning*), dapat membantu siswa dalam belajar yang lebih baik dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar pada siswa yang pada akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang lebih baik.

Rusman (2013: 153) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer. Memasuki abad ke-21 sekarang ini teknologi komputer sangat dirasakan kebutuhan dan kepentingan untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.Melalui pemanfaatan teknologi tersebut kita dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yaitu dengan membuka lembar-lembar terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan bermutu.Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan jangkauan yang luas,

cepat, efektif, dan efisien.Teknologi Informasi dan Komunikasi berkembang sejalan dengan perkembangan teori dan komunikasi dan teknologi yang menunjang terhadap peraktik kegiatan pembelajaran.

Dalam upaya mewujudkan tujuan tersebut diatas, maka salah satu alat ampuh untuk mencapainya adalah pendidikan sebagai alat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan tidak sekedar dilaksanakan begitu saja oleh seseorang atau orang dewasa lainnya, melainkan dilakukan secara sadar terencana menurut kaidah-kaidah dan prinsip yang telah ditetapkan.

Berdasarkan masalah tersebut di atas, maka dalam penelitian ini penulis sangat tertarik mengambil judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas IX di SMPN 2 Kayangan KLU Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Terkait dengan rumusan masalah yang telah disampaikan,

Tujuan dari penelitian ini adalah: Ingin mengetahui Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas IX di SMPN 2 Kayangan KLU Tahun Pelajaran 2016/2017. Sedangkan manfaat penelitian adalah diharapkan mempunyai kegunaan yang dapat dimanfaatkan baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk memperkaya wawasan di bidang pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan komputer dalam peningkatan kreativitas belajar siswa, sehingga dapat menambah cakrawala berpikir sekaligus dapat menambah kajian pendidikan khususnya dalam pengembangan komputer sebagai media pembelajaran atau sumber belajar, Manfaat Praktis dapat meningkatkan kualitas sekolah, dapat menjadi bahan masukan bagi guru untuk menyiapkan sarana pembelajaran yang bisa meningkatkan pemahaman siswa sesuai dengan yang diharapkan, membantu siswa supaya

lebih aktif dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar pada siswa. dapat menambah wawasan dan perbendaharaan ilmu pengetahuan. Sebagai umpan balik bagi peneliti dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam buku *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Sugiyono (2011:2), mengemukakan bahwa “Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sesuai dengan pendapat tersebut, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah “metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik”, (Sugiyono, 2011:7).

Riyanto (2001: 100) menyatakan bahwa rancangan penelitian merupakan keseluruhan proses

pemikiran dan penentuan jelas tentang hal-hal yang dilakukan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen, yaitu suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi, menyingkirkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan desain “*Post Eksperimen-Control Design*”, yaitu penelitian yang dilaksanakan pada dua kelas, dimana satu kelas sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis komputer sedangkan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa pembelajaran konvensional sehingga dapat dijadikan sebagai kelas pembandingan.

populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan Nurul Zuriyah (2007: 116) mengemukakan bahwa populasi merupakan seluruh data yang menjadi perhatian peneliti. Jadi, populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek penelitian yang dapat

diperoleh dari data yang menjadi perhatian peneliti. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sugiono (2013: 119) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut beberapa para ahli diatas, maka yang dimaksud dengan populasi adalah sekumpulan individu yang di kenakan perlakuan-perlakuan dalam penelitian. Sehubungan dengan penelitian ini maka yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas XI di SMPN 2 Kayangan tahun ajaran 2016/2017. Yang berjumlah 73. siswa.

Dalam buku *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Peraktik* dijelaskan bahwa “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti” (Suharsimi, 2010: 174). Sejalan dengan pendapatnya Sugiyono (2013: 118) “Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Berdasarkan pendapat tersebut, maka yang dimaksud dengan sampel adalah

sebagian dari wakil populasi yang akan diteliti. Dan penelitian ini akan ditarik sampel karena populasi relatif banyak dengan jumlah 73 orang siswa, dan diambil sampel dengan jumlah 48 orang siswa yang di pilih secara random dari pelajar-pelajar SMPN 2 Kayangan, yaitu dengan menempatkan 24 orang kelas IX.1 dan 24 orang sisanya dikelas IX.2.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah dengan metode angket, metode dokumen, dan metode wawancara untuk memperoleh data tentang pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran TIK siswa kelas IX di SMPN 2 Kayangan KLU Tahun Pelajaran 2016/2017.

Sandjaja & Heriyanto (2006: 139), “instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel dalam rangka mengumpulkan data”. Sedangkan menurut Sugiyono (2013: 146) “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam dan sosial”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan instrumen penelitian menurut peneliti adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Selanjutnya, dalam proses penyusunan instrument penelitian, penulis menempuh langkah-langkah mulai dari perencanaan, penyusunan, dan mengadakan konsultasi dengan dosen pembimbing sehingga instrumen tersebut dapat dianggap valid dan reliabel.

Instrumen dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel dalam rangka mengumpulkan data. Maka untuk mengetahui data tentang Pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap Kreativitas Belajar siswa Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas IX. instrumen penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian kedua variabel di atas adalah instrumen angket/kuesioner, observasi, dokumentas, dan wawancara. Adapun jumlah item pertanyaan angket dalam penelitian ini berjumlah 30 item dengan jawaban angket terdiri atas lima alternatif

pilihan yaitu: “sangat Setuju” skornya 5, “setuju” skornya 4, “kurang setuju” skornya 3, “tidak setuju” skornya 2 dan “sangat tidak setuju” skornya 1. Dengan demikian skor yang diperoleh adalah skor maksimal 100 dan skor minimal 20 (Sugiyono, 2013: 199).

Dalam penelitian tentu memerlukan pengumpulan data agar penelitian dapat diyakini kebenarannya secara ilmiah. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2016: 22). Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan metode angket atau kuesioner sebagai metode pokok dan metode dokumentasi sebagai metode pelengkap.

Suharsimi, (2010: 268) berpendapat bahwa “Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal lain yang ia ketahui”. Selanjutnya menurut Sugiono (2013: 192) bahwa kuesioner merupakan teknik

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

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 sesuai dengan tujuan penilaian yang hendak dicapai. Selanjutnya indikator sebagai pedoman dalam menyusun item-item angket, Metode Dokumentasi, Metode Observasi, dan Metode Wawancara.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini mempergunakan teknik statistik karena data yang diperoleh adalah berupa angka-angka. Hal ini sesuai dengan pendapat seorang ahli yakni: ”Dalam pengertian yang luas yaitu: Metodologi statistik berarti cara-cara ilmiah yang dipergunakan

untuk mengumpulkan data, menyajikan dan menganalisis data penelitian yang berbentuk angka-angka. Lebih jauh dari itu statistik diharapkan dapat dipertanggung jawabkan untuk menarik keputusan yang baik” (Hadi, 2000: 58)

Sesuai dengan gejala yang akan diteliti yaitu Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas IX di SMPN 2 Kayangan KLU Tahun Pelajaran 2016/2017. Sehubungan dengan penelitian ini, maka sesuai dengan gejala yang diteliti yaitu pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap kreativitas belajar, maka rumus yang digunakan adalah rumus *t-test*

HASIL PENELITIAN

Sehubungan dengan analisis data yang menggunakan analisis statistik, maka langkah awal dalam pelaksanaan analisis data adalah merubah hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan pada bab II menjadi hipotesis nihil (H_0) yang berbunyi: “Tidak ada Pengaruh Pembelajaran Berbasis

Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Tabel kerja untuk pengolahan data yang telah dikumpulkan dengan metode angket guna menguji hipotesis tentang “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui nilai t dalam penelitian ini diperoleh sebesar 6,596 Selanjutnya nilai tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} *Distribusi t* pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 24$ ternyata batas angka penerimaan hipotesis nol adalah sebesar 2,069 Dengan demikian nilai t sebesar 6,596 lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% atau $6,596 > 2,042$ Berdasarkan kenyataan tersebut, maka hasil analisis data dalam penelitian ini adalah signifikan.

Dari hasil analisis data dengan menggunakan rumus *t-test*, maka diperoleh “*t*” hasil penelitian lebih besar dari nilai “*t*_{tabel}” atau $6,596 > 2,042$ karena hasil penelitian berada di atas angka penolakan maka, Hipotesis nol (H_0) yang berbunyi “Tidak Ada Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2016/2017” “**Ditolak**” dan Hipotesis alternatif (H_a) “**Diterima**”.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui nilai *t* sebesar 6,596 selanjutnya nilai tersebut dikonsultasikan dengan nilai *t*_{tabel} *Distribusi t* pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 24$, ternyata batas angka penerimaan atau penolakan hipotesis nol (H_0) yang diajukan pada tabel nilai *Distribusi t* adalah 2,069, Hipotesis nol (H_0) yang berbunyi “Tidak Ada Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran TIK Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2016/2017” “**Ditolak**” dan Hipotesis alternatif (H_a) “**Diterima**”. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai *t* hasil analisis data berada di atas batas angka penolakan hipotesis nol (H_0) antara nilai *t*_{hitung} sebesar 6,596 lebih besar dari nilai *t*_{tabel} sebesar 2,069 (*t*_{hitung} 6,596 yang berarti “signifikan”). Maka, kesimpulan analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Ada Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2016/2017”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Komputer yang diterapkan di dalam ruang kelas dengan baik dan benar maka akan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengaruh

Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2016/2017, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang besar antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer terhadap kreativitas belajar siswa kelas IX di SMPN 2 Kayangan Kabupaten Lombok utara Tahun pelajaran 2016/2017. Bertitik tolak dari tujuan penelitian yang dikemukakan pada Bab sebelumnya yakni untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2016/2017, maka setelah dilaksanakan penelitian dan proses analisis data bahwa $N = 24$, nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% atau ($t_{hitung} > t_{tabel}$) yaitu ($6,596 > 2,042$) yang berarti “**Signifikan**”.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini,

maka diberikan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi kepala sekolah, supaya hasil penelitian ini bisa dipertahankan dan dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terkait dengan kreativitas belajar pada siswa.

Bagi guru, supaya hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mempertahankan model-model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar pada siswa.

Bagi peneliti lain untuk selanjutnya dapat melaksanakan penelitian lebih lanjut tentang hal-hal yang belum terungkap dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Munandar, U. 2002. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Bandung: Rineka Cipta
- 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Bandung: Rineka Cipta

- Rachmawati. 2010. *Kreativitas Belajar Pada Anak Usia Dini*. Bandung: Rineka Cipta
- . 2012. *Kreativitas Belajar Pada Anak Usia Dini*. Bandung: Rineka Cipta
- Rusman, 2013. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- , 2012. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, A. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- . 2015. *Metodelogi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: : Alfabeta
- . 2016. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sandjaja. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Olahraga*. Jakarta:
- Talajan, G. 2012. *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*, Yogyakarta: Laksbang PRESSindo.
- Wirawan. N. 2002. *Cara Mudah Memahami Statistic 2*. Denpasar: Keraras Emas
- Pandu, S. 2013. *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Computer Dan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Geografi Pada Materi Dinamika Atmosfer Kelas X IPS SMA Negeri 1Way Jepara Tahun Ajaran 2013/2014* Jepara: Jurnal FKIP Unila