

Systematic literature review: pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

¹⁾Nungki Anditiasari, ²⁾Emi Pujiastuti, ³⁾Bambang Eko Susilo
¹⁾²⁾³⁾Pascasarjana Fakultas Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Semarang
Email: nungkianditiasari@students.unnes.ac

Abstrak

Motivasi merupakan salah satu hal terpenting untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Dengan motivasi yang dimiliki seorang siswa, akan membuat siswa semakin bersemangat untuk mencari ide atau gagasan ketika mereka menghadapi suatu permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur review terkait dengan pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis pada siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah SLR (Systematic Literature Review). Pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi atau menelaah semua artikel yang memiliki topik penelitian yang sama pada penelitian ini. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 31 artikel jurnal nasional dan internasional yang diperoleh dari google scholar dan scimago jr. Dari penelitian ini didapat bahwa motivasi berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Guru yang kreatif, media pembelajaran, suasana kelas, dan metode/model pembelajaran yang tepat menjadi penunjang meningkatnya motivasi belajar siswa sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa juga menjadi lebih baik.

Kata kunci : Berpikir Kreatif, Motivasi, Pengaruh.

A. Pendahuluan

Dalam menghadapi era globalisasi pendidikan dimasa depan yang semakin ketat membuat setiap ranah pendidikan harus meningkatkan kualitas. Salah satu peningkatan yang tidak kalah penting yaitu dalam hal hasil belajar siswa. Dalam proses belajar saat ini siswa cenderung tidak mempunyai semangat untuk belajar, hal ini mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor dari dalam diri siswa itu sendiri maupun dari luar lingkungannya. Sejalan dengan penelitiann Warif (2019) lingkungan dan keluarga bisa menjadi salah satu faktor siswa tersebut malas dalam belajar.

Di sekolah kegiatan belajar adalah kegiatan utama dalam pendidikan. Kegiatan berinteraksi dan bertindak untuk merubah tingkah laku secara sadar merupakan kegiatan belajar. Untuk merubah tingkah laku tersebut perlu ada motivasi yang mendukung. Hal tersebut sejalan dengan penelitiann Emda (2018) bahwa motivasi merupakan upaya untuk merubah tingkah laku. Dalam proses belajar siswa memerlukan motivasi untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Salah satu ranah pendidikan yang harus diperhatikan adalah pendidikan matematika. Dalam pendidikan matematika berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sangat diperlukan dalam berpikir tingkat tinggi. Seperti yang dikatakan Abdullah (2013) pada penelitiannya bahwa berpikir logis, rasional, kritis dan kreatif dimiliki seorang siswa dengan kategori kemampuan berpikir tingkat tinggi. Karena dengan siswa memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, siswa dapat menyelesaikan permasalahan matematika yang menuntut mereka untuk berpikir kritis, logis, dan kreatif.

Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan dimana siswa dapat mengemukakan ide atau gagasan mereka untuk menyelesaikan suatu permasalahan dan menghasilkan sesuatu yang baru atau belum ditemukan oleh oranglain. Seperti yang disampaikan Marliani (2015) dalam penelitiannya bahwa seorang siswa dikatakan berpikir kreatif jika siswa tersebut mempunyai kemampuan untuk menghasilkan suatu gagasan yang merupakan gabungan dari unsur yang terdahulu kemudian digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan.

Motivasi merupakan salah satu hal terpenting untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Dengan motivasi yang dimiliki seorang siswa akan membuat siswa semakin bersemangat untuk mencari ide atau gagasan ketika mereka menghadapi suatu permasalahan. Menurut Septi et al., (2019) dalam penelitiannya seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu yang dimiliki sangat tinggi sehingga membuat orang tersebut memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik.

Motivasi sebagai salah satu faktor meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa mejadi lebih baik. Hal tersebut membuat peneliti ingin mereview lebih dalam terkait pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa SD, SMP dan SMA. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi peneliti, pengajar maupun peneliti lain bahwa motivasi berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

B. Metode penelitian

Systematic Literature Review (SLR) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan metode ini peneliti akan melakukan penelitian dengan cara mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi dan menafsirkan semua penelitian yang sudah peneliti dapatkan. Peneliti nantinya melakukan *review* dengan mengidentifikasi atau menelaah artikel – artikel dengan baik dan sistematis. Sejalan dengan penelitian Triandini et al., (2019) bahwa dengan menggunakan metode *systematic literatur review* seorang peneliti akan melakukan *review* dengan mengidentifikasi beberapa jurnal secara sistematis sesuai dengan langkah – langkah yang sudah di tetapkan.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan 13 artikel tentang kemampuan berpikir kreatif, 12 artikel tentang motivasi belajar dan 6 artikel tentang pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis. Artikel diperoleh dari jurnal nasional maupun internasional yaitu dari *google scholar* berjumlah 30 artikel dan 1 artikel yang diperoleh dari *scimago jr.* Artikel yang direview pada rentang tahun 2015 sampai tahun 2021 dan sesuai dengan topik yang peneliti kaji yaitu tentang kemampuan berpikir kreatif, motivasi belajar dan pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis. Artikel yang digunakan kemudian dianalisis dan ditabulasi di tabel berupa nama peneliti, tahun terbit, jurnal dan hasil dari penelitian. Pada artikel ini merupakan pembahasan dari beberapa artikel yang telah direview dan dibandingkan kemudian diambil kesimpulan. Sejalan dengan penelitian Sartika & Octafiani (2019) peneliti akan membandingkan temuan yang terdapat dalam artikel yang kemudian akan disimpulkan pada bagian akhir penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif matematis

Dibawah ini tabel beberapa artikel penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif yang telah dianalisis.

Tabel 1. Penelitian Kemampuan Berpikir Kreatif

JURNAL		PENULIS	HASIL PENELITIAN
Jurnal Ilmiah: Vol. 1, No, 1 (2016)	Pena	Rizal Abdurrozak, Asep Kurnia Jayadinata, Isrok 'atun (2016)	Penelitian ini menitikberatkan pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang merupakan penelitian eksperimen Penggunaan LKS dan kegiatan berdiskusi antar teman dapat mendukung dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
MOSHARAF Vol 9, No 1_	Vol	Ikhsan Faturrohman, Ekasatya Aldila Afriansyah (2020)	Penelitian ini menitikberatkan pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang merupakan penelitian eksperimen. Penerapan metode <i>creative problem solving</i> tidak banyak memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
MOSHARAF Vol 9, No 3	Vol	Asri Muslim Sanusi, Ari Septian, Sarah Inayah (2020)	Penelitian ini menitikberatkan pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang merupakan penelitian eksperimen. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan <i>education game</i> berbantuan android lebih baik dibandingkan dengan peningkatan pada siswa dengan pembelajaran biasa.

PENSA E-JURNAL. Vol.9, No.2	Dwi Nur Qomariyah dan Hasan Subekti (2021).	Penelitian ini menitikberatkan pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang merupakan penelitian semi kualitatif. Pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme, dapat mengasah keterampilan berpikir kreatif matematis siswa.
International Journal of Education and Research Vol. 3 No. 1	H.R. Maharani, S.B. Waluya , and Sugianto (2015)	Penelitian ini menitikberatkan pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang merupakan penelitian R&D. Penggunaan CD Interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di dalam kelas.

Berdasarkan hasil identifikasi dan telaah dari artikel - artikel yang sudah di kumpulkan, indikator berpikir kreatif yang digunakan adalah indikator berpikir kreatif menurut Munandar dan Leiken and Lev. Indikator berpikir kreatif menurut Munandar (2004) antara lain: 1) Berpikir lancar yaitu menghasilkan banyak gagasan/jawaban yang relevan, arus pemikiran lancar, 2) Berpikir luwes (*fleksibel*) yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda beda, 3) Berpikir orisinal yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, yang jarang diberikan banyak orang, 4) Keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang dan 5) Berpikir terperinci (*elaboratif*) yaitu, mengembangkan menambah, memperkaya suatu gagasan, merinci detail-detail, memperluas suatu gagasan. Indikator berpikir kreatif menurut Leiken and Lev (2007) yaitu 1) Kefasihan (*fluency*), 2) fleksibilitas (*flexibility*) dan 3) kebaruan (*novelty*).

Kemampuan berpikir kreatif pada siswa dapat ditingkatkan dengan media atau bahan ajar. Seperti dalam penelitian Abdurrozak et al., (2016), penggunaan lembar kerja siswa (LKS) dapat mempermudah siswa SD dalam memahami konsep matematika. Selain itu siswa akan lebih tertantang dalam proses belajar. Pemberian soal yang tidak bervariasi belum bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dikarenakan siswa tidak dapat mengembangkan ide kreativitas mereka dalam menyelesaikan soal. Kurangnya motivasi juga menjadi faktor siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka belum meningkat.

Pemberian soal ternyata berpengaruh juga dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sejalan dengan penelitian Siswono (2010) siswa SMP yang mampu menyelesaikan soal dalam bentuk permasalahan matematika *problem posing* memiliki kemampuan

berpikir kreatif yang baik. Untuk siswa yang belum mampu menyelesaikan tugas problem posing dikarenakan siswa jarang dihadapkan pada pemecahan matematika yang sulit dan jarang mengerjakan sesuatu yang menuntut mereka untuk menjadi kreatif. Selain itu kurangnya dorongan atau keinginan dari diri siswa itu sendiri.

Menurut Habibah et al., (2021) untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif penggunaan media pembelajaran pada siswa SMP sangat diperlukan. Penggunaan media pembelajaran juga dapat merangsang kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan suatu permasalahan. Seperti penelitian yang dilakukan Sanusi et al., (2020) penggunaan media pembelajaran *game education* berbasis android pada siswa SMA dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kreatif siswa.

Penggunaan media pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat dalam menghadapi dan memecahkan suatu permasalahan dalam pelajaran matematika sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Pemberian reward kepada siswa menjadi salah satu bentuk motivasi agar siswa lebih bersemangat dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Pada penelitian Maharani et al., (2015) penggunaan CD interaktif sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memecahkan suatu permasalahan.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membuat kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi lebih baik. Sejalan dengan penelitian Meika & Sujana (2017) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA perlu menerapkan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan berpikir kreatif. Sama seperti penelitian Rizki Nur Amalia, Rochmad, Muhammad Kharis. (2019) bahwa penerapan model pembelajaran PBL efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP.

Dalam penelitian Qomariyah & Subekti (2021) strategi yang digunakan untuk mengasah keterampilan berpikir kreatif siswa SMP dengan menggunakan strategi pembelajaran konstruktivisme, dimana strategi pembelajaran yang terpusat pada kerjasama siswa dan guru hanya sebagai fasilitator sangat berpengaruh dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Penggunaan metode pembelajaran juga dilakukan Anggraini & Zulkardi (2020) dalam penggunaan metode diskusi dengan Pendekatan Realistik Indonesia (PMRI) pada siswa SMP belum maksimal. Hanya beberapa siswa yang turut serta untuk berdiskusi, siswa yang lain hanya mengikuti saja, sehingga ketika diberikan tugas individu siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Pada penelitian Elfiani (2017) pembelajaran *I-Identify problem, D-Define goal, E-Explore possible strategies, A-anticipate outcomes and act, L-look back dan learn (IDEAL) problem solving* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP. pada pembelajaran *IDEAL Problem Solving* guru membimbing siswa dalam memunculkan ide atau gagasan dalam menemukan alternatif-alternatif pemecahan masalah. Selain itu motivasi yang diberikan guru juga berpengaruh terhadap keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya. Penggunaan model pembelajaran juga diterapkan pada penelitian yang dilakukan Utami, A.F., Masrukan, Arifudin, R (2014) pada siswa SMP. Penerapan model pembelajaran Taba berbantuan *Geometers Sketchpad (GSP)* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dan dapat mencapai ketuntasan belajar siswa

2. Penelitian tentang motivasi belajar

Dibawah ini tabel beberapa artikel penelitian tentang motivasi belajar yang telah di analisis.

Tabel 2. Motivasi

JURNAL	PENULIS	HASIL PENELITIAN
Jurnal MATEMATICS PAEDAGOGIC Vol. V No. 2	Yanty Maria Rosmauli Marbun (2021)	Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi siswa yang merupakan penelitian penelitian regresi. Terdapat pengaruh signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa.
Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Vol. 2, No. 2	Ayudia Nur Annisa. (2019)	Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi siswa yang merupakan penelitian tinjauan pustaka. Dengan adanya motivasi, siswa akan memiliki semangat yang tinggi untuk mencapai prestasi belajar yang baik.
Jurnal Ilmiah Pembelajaran Vol. 2, No. 2	Junita Kumarurung. (2020)	Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi siswa yang merupakan penelitian kualitatif Penggunaan media pembelajaran TV dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa saat belajar dirumah pada masa pandemi Covid-19.
FIPA Vol 8, No 1	Erinda Kurniasari, Satrijo Budi Wibowo, Juli Murwani. (2020)	Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi siswa yang merupakan penelitian kuantitatif. Penggunaan media berbasis android dan paper sangat berpengaruh terhadap

	peningkatan motivasi belajar siswa.
PROMOSI Vol 3, No 1 , Siti Suprihatin. (2015).	Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi siswa yang merupakan penelitian deskriptif. Guru yang kreatif menjadikan siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil identifikasi dan telaah dari artikel – artikel yang sudah di kumpulkan, Indikator motivasi belajar yang digunakan adalah dari Hamzah B. Uno (2019) dan Abin Syamsudin M (1996). Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2019) antara lain 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 2) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 3) Adanya penghargaan dalam belajar, 4) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Indikator motivasi belajar menurut Abin Syamsudin M (1996) adalah 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, dan 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

Motivasi merupakan kekuatan yang dimiliki siswa sehingga muncul keinginan dalam melakukan suatu kegiatan. Kemauan itu bersumber dari dalam diri (motivasi *intrinsik*) maupun dari luar (motivasi *ekstrinsik*). Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar pada siswa. Seperti pada penelitian yang dilakukan Maria & Marbun (2021) bahwa motivasi belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa SMP. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Cleopatra (2015) motivasi belajar berpengaruh secara sangat signifikan, dan mempunyai kontribusi yang sangat dominan terhadap prestasi belajar matematika pada siswa SMA. Oleh karena itu motivasi belajar pada siswa perlu di pertahankan.

Peran guru juga sangat mempengaruhi motivasi belajar baik siswa SD, SMP maupun SMA, maka dari itu guru harus bisa menyesuaikan dirinya dengan siswa agar mereka mendapatkan kenyamanan dan suasana belajar yang menyenangkan (Annisa, 2020). Sejalan dengan penelitian Suprihatin (2015) bahwa guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Untuk memperoleh hasil

belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, karena dengan guru kreatif menjadikan siswa bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa baik SD, SMP maupun SMA (Febrita & Ulfah, 2019) seperti pada penelitian yang dilakukan Kurniasari et al., (2020) penggunaan media berbasis android dan paper sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMA akan tetapi media berbasis paper lebih unggul daripada media berbasis android. Karena media berbasis android pada penelitian tersebut mempunyai kekurangan yaitu tampilan media cenderung monoton dan kurangnya animasi yang menarik. Padahal jika media dikemas secara menarik dapat menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Penggunaan metode belajar dalam bentuk permainan juga dapat meningkatkan motivasi siswa SD. hal ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Nenta Dumalia Siregar dan Edy Surya (2017) ada perubahan motivasi belajar pada siswa SD ketika diterapkan metode mathmagic. Metode mathmagic merupakan metode permainan bermain angka yang juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Peran seorang guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Guru sebagai fasilitator akan berusaha membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti proses belajar di dalam kelas. Pengaruh kinerja guru melalui motivasi belajar siswa mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar pada siswa. Motivasi pada diri siswa adalah dampak dari pembelajaran yang diberikan guru, hal tersebut dapat dilihat dari kinerja dan prestasi belajar siswa SD yang memuaskan (Kadir & Munawwarah, 2020).

Untuk menciptakan suasana yang kondusif, nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran seorang guru harus mampu memilih model atau pendekatan pembelajaran yang tepat dalam mengelola kelas, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Sejalan dengan penelitian (Khoiriyah, 2018) bahwa motivasi belajar siswa SMP juga dipengaruhi oleh manajemen kelas yang baik. Dengan manajemen kelas yang baik siswa akan terdorong untuk bersemangat dalam belajar.

Didalam proses belajar penerapan model dan penggunaan media pembelajaran harus dapat dikembangkan untuk meningkatkan motivasi. Karena media dan model pembelajaran merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan. Seperti penelitian Zaenal Abidin, Tri Mulyono Edi Saputro (2011) bahwa pengembangan inovasi pembelajaran seperti penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

3. Pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis
 Dibawah ini tabel beberapa artikel penelitian tentang pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif yang telah di analisis.

Tabel 3. Pengaruh Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

JUDUL	PENULIS	HASIL PENELITIAN
TEOREMA Vol. 2 No. 2	Siti Eftafiyana, Siti Asiyah Nurjanah, Marzan Armania , Asep Ikin Sugandi, Nelly Fitriani. (2018).	Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi dan berpikir kreatif siswa yang merupakan penelitian kuantitatif. Motivasi belajar yang dimiliki siswa sebesar 57,1% meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
PRISMA Volume VII, No. 2.	Turiman. (2018)	Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi dan berpikir kreatif siswa yang merupakan penelitian kuasi eksperimen. Ada pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 57,1%.
Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya, Vol. 13 No 2	NMD. Puspita Sari, IM. Ardana , IWP. Astawa. (2019)	Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi dan berpikir kreatif siswa yang merupakan penelitian eksperimen Motivasi siswa berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif sebesar 85,39% dengan pendekatan open ended dan scaffolding.
PRISMA 2	Umar Khalifudin, Agus Prambudi, Isti Hidayah. (2019)	Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi dan berpikir kreatif siswa yang merupakan penelitian kualitatif. Pengaruh media kartu domino sebesar 79,14% terhadap motivasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.
Jurnal Untan	Aryulita Ika Ermistri (2017)	Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi dan berpikir kreatif siswa yang merupakan penelitian deskriptif. Motivasi belajar yang dimiliki siswa dapat menggugah keinginan belajarnya sebesar 69% sehingga kemampuan berpikir kreatifnya meningkat.

Berdasarkan hasil identifikasi dan telaah dari artikel – artikel yang sudah di kumpulkan, bahwa motivasi merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. pada penelitian yang dilakukan Ermistri (2017) motivasi belajar yang dimiliki siswa SMP akan membuat siswa bersemangat dalam belajar sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa juga meningkat. Sejalan dengan penelitian Aryilita (2017) motivasi yang dimiliki siswa SMP dapat menggugah keinginan belajarnya dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dalam proses pembelajaran didalam kelas seorang guru sebagai fasilitator berpengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa. sejalan dengan penelitian yang dilakukan Eftafiyana et al., (2018) guru yang kreatif dan inovatif yang dapat membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan, lebih menarik, tidak membosankan dan disukai oleh siswa. Selain itu dalam kegiatan belajar guru hanya sebagai motivator dan fasilitator, sedangkan pembelajaran harus berpusat pada siswa ini bertujuan agar suasana kelas menjadi hidup. Pendekatan metode pembelajaran seperti *Creative Problem Solving* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP, dan juga berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa.

Pendekatan metode pembelajaran juga dilakukan oleh Turiman (2018), pada penelitiannya metode demonstrasi yang bersifat konstruktifis merangsang siswa SMP untuk berpikir dan menjawab soal yang diajukan oleh guru. Dengan rangsangan yang diberikan oleh guru dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Seperti penelitian yang dilakukan Puspita Sari dkk (2019) penggunaan pendekatan *open ended dan scaffolding* pada proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi yang berpengaruh juga terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP. Saat proses belajar di dalam kelas siswa didorong untuk aktif bernalar dan menganalisis permasalahan matematika. Motivasi yang ada pada diri siswa yang membuat siswa antusias dalam mengikuti proses belajar, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Salah satu faktor hasil belajar siswa SMP khususnya kemampuan dalam berpikir kreatif matematis siswa rendah dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa yang kurang dalam pembelajaran matematika (Khalifudina et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif seperti Kartu Domino dapat diterapkan pada materi pelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton, menarik perhatian siswa dan memacu semangat belajar siswa SMP. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa semakin tinggi pula kemampuan berpikir kreatif siswa.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Siswa yang tidak memiliki motivasi akan berakibat rendahnya minat belajar dan dapat berpengaruh juga terhadap rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

Guru yang kreatif dan inovatif dapat membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan, lebih menarik, tidak membosankan dan disukai oleh siswa. Selain itu penerapan metode atau model pembelajaran yang tepat, serta suasana kelas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan juga berdampak langsung pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Media pembelajaran juga memiliki peran penting untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa saat belajar sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam memecahkan permasalahan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

E. Daftar Pustaka

- Abdullah, I. H. (2013). Berpikir Kritis Matematik. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 66–75.
- Abdurrozak, R., Jayadinata, A. K., & 'atun, I. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 871–880.
- Anggraini, E., & Zulkardi, Z. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Mem-posing Masalah menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia. *Jurnal Elemen*, 6(2), 167–182.
- Annisa, A. N. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa di Sekolah. *Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 1.
- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh Gaya Hidup Dan Motivasi Belajar Terhadap. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2), 168–181.
- Eftafiyana, S., Nurjanah, S. A., Armania, M., Sugandi, A. I., & Fitriani, N. (2018). Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Yang Menggunakan Pendekatan Creative Problem Solving. *Teorema*, 2(2), 85.
- Elfiani, F. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII F MT S MA ' ARIF NU 1 Wangon Melalui Pembelajaran Ideal Problem Solving. *AlphaMath Journal of Mathematics Education*, 3(2), 27–35.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172.
- Ermistri, A. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Berpikir Kreatif Matematis Pada Siswa Di Kelas Vii Smp. *Jurnal Pendidikan Dan*

Pembelajaran Untan, 6(6), 217073.

- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 0812(2019)*, 181–187.
- Habibah, S. U., Fathani, A. H., & Nursit, I. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Resiliensi Matematis Siswa yang Memiliki Kegemaran Bidang Seni Kaligrafi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 5(1)*, 1.
- Heriyati, H. (2017). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 7(1)*, 22–32.
- Ika, A (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Berpikir Kreatif Matematis Pada Siswa Si Kelas VII SMP. *Untan.6(6)*
- Kadir, A., & Munawwarah, R. Al. (2020). *YUME: Journal of Management Pengaruh Pengelolaan Kelas dan Kinerja Guru terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik melalui Motivasi Belajar. 3(3)*, 51–64.
- Khoiriyah, U. (2018). Pengaruh Manajemen Kelas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mtsn 1 Jombang. *Al-Idaroh Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam, 2(2)*, 49–64.
- Kurniasari, E., Wibowo, S. B., & Murwani, J. (2020). Pengaruh Media Android Dan Paper Untuk Evaluasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *FIPA, 8(1)*, 240–247.
- Maharani, H. R., Waluya, S. B., & Sugianto. (2015). Humanistic Mathematics Learning With Creative Problem Solving Assisted Interactive Compact Disk to Improve Creative Thinking Ability. *International Journal of Education and Research, 3(1)*, 207–216.
- Maria, Y., & Marbun, R. (2021). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp. *Jurnal MATEMATICS PAEDAGOGIC, V(2)*, 111–120.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (Mmp). *Jurnal Formatif, 5(1)*, 14–25.
- Meika, I., & Sujana, A. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sma. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika, 10(2)*, 8–13.
- Nenta Dumalia Siregar, Edy Surya. (2017). Penggunaan Mathmagic dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kreano, 8 (1)*.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS, 9(2)*, 242–246.

- Rizki Nur Amalia, Rochmad, Muhammad Kharis. (2019). Efektivitas Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VII pada Problem Based Learning Bertema. *PRISMA*, 2.
- Sanusi, A. M., Septian, A., & Inayah, S. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android pada Barisan dan Deret. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 511–520.
- Sari, I. P., & Yunarti, T. (2015). Open-Ended Problems untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*, 315–320.
- Sartika, & Octafiani, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot untuk pembelajaran matematika siswa kelas X pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Journal On Education*, 01(03), 373–385.
- Khalifudina U. A, Prambudi. A, Hidayah. I. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model DL Berbantuan Kartu Domino Materi Operasi Bilangan Pecahan Kelas VII. *Journal On Prisma 2*.
- Siswono, T. Y. E. (2010). Leveling Student's Creativity in Solving and Posing Mathematical Problem. *IndoMS. J.M.E*, 1(1), 17–40.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 73–82.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63.
- Turiman. (2018). Pengaruh Pembelajaran Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Koneksi Matematika Serta Motivasi Belajar Siswa SMP. *PRISMA Volume VII, No. 2*.
- Utami, A.F. Masrukan, Arifudin, R. (2014) .Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Model Taba Berbantuan Geometer's Sketchpad. *Jurnal Kreano*, 5 No (1).
- Warif, M. (2019). Kata Kunci: Strategi, Guru, Peserta Didik, Malas, Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 33–40.
- Zaenal Abidin, Tri Mulyono Edi Saputro. (2011). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa pada Materi Geometri dan Pengukuran Melalui Kegiatan “Remase” di SMP 33 Semarang. *Jurnal Kreano*, 2 (2).