

## KONTRIBUSI DUKUNGAN ORANG TUA DAN KEDISIPLINAN SISWA TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD

Ali Muckromin<sup>1</sup>, Sutama<sup>2</sup>, Markhamah<sup>3</sup>

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah  
q200210045@student.ums.ac.id<sup>1</sup>; sutama@ums.ac.id; mar274@ums.ac.id<sup>2</sup>

### Abstract

*Improving children's mathematics learning creativity can be done by providing proper education. Because creativity is the result of interaction between individuals and with the surrounding environment. The main factors that can contribute to student creativity, namely from the students themselves (internal) and from the environment (external). Parental support and student discipline can contribute to creativity in learning mathematics. The research objectives: (1) determine the contribution of parental support to creativity in learning mathematics, (2) determine the contribution of student discipline to creativity in learning mathematics, and (3) determine the contribution of parental support and student discipline simultaneously to creativity in learning mathematics. The research method is Ex Post Facto, the population is 119 students from five elementary schools. Furthermore, data analysis was carried out using the SPSS version 26.0 application, based on the information collected. The results of the study: (1) there is a very significant contribution of parental support to students' mathematics learning creativity of 42.1%, (2) there is a contribution of student discipline to students' mathematics learning creativity of 14.9%, and (3) there is a contribution of parental support as well as student discipline simultaneously on the creativity of students' mathematics learning 48.5%. In conclusion, that parental support and student discipline partially oreither simultaneously contributes to the creativity of students' mathematics learning.*

**Keywords:** Parental Support, Student Discipline, Learning Creativity

### Abstrak

Meningkatkan kreativitas belajar matematika anak bisa dilakukan dengan memberikan pendidikan yang layak. Sebab, kreativitas merupakan hasil interaksi antar individu maupun dengan lingkungan sekitarnya. Faktor utama yang dapat memberikan kontribusi terhadap kreativitas siswa, yaitu dari siswa itu sendiri (*internal*) dan dari lingkungan (*eksternal*). Dukungan orang tua dan kedisiplinan siswa dapat memberikan kontribusi terhadap kreativitas belajar matematika. Tujuan penelitian: (1) mengetahui kontribusi dukungan orang tua terhadap kreativitas belajar matematika, (2) mengetahui kontribusi kedisiplinan siswa terhadap kreativitas belajar matematika, serta (3) mengetahui kontribusi dukungan orang tua dan kedisiplinan siswa secara *simultan* terhadap kreativitas belajar matematika. Metode penelitian dengan *Ex Post Facto*, Populasi berjumlah 119 siswa dari lima SD. Selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan aplikasi SPSS versi 26.0, berdasarkan informasi yang dikumpulkan. Hasil penelitian: (1) ada kontribusi yang sangat berarti dukungan orang tua terhadap kreativitas belajar matematika siswa sebesar 42.1%, (2) ada kontribusi kedisiplinan siswa terhadap kreativitas belajar matematika siswa sebesar 14,9%, dan (3) ada kontribusi dukungan orang tua serta kedisiplinan siswa secara *simultan* terhadap kreativitas belajar matematika siswa 48,5%. Kesimpulannya, bahwa dukungan orang tua dan kedisiplinan siswa baik secara *parsial* ataupun *simultan* memberikan kontribusi terhadap kreativitas belajar matematika siswa.

**Kata Kunci:** Dukungan Orang tua, Kedisiplinan Siswa, Kreativitas Belajar

## PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Pasal 3 ialah: kreatif. (Indonesia, 2006)

Sejalan dengan perihal tersebut, di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2021–2024 menyebutkan tentang sebutan Profil Pelajar Pancasila. Yang merupakan visi pendidikan nasional, salah satu di antaranya adalah kreatif. (Rahayuningsih, 2021)

Menurut Munandar (1988) ada dua aspek yang mempengaruhi kreativitas, yaitu: (1) Aspek *internal*, yang bersumber dari atau terdapat dalam diri individu yang bersangkutan, antara lain: keterbukaan, *locus of control* internal, keahlian dalam melakukan *game* ataupun bereksplorasi dengan bermacam komponen, wujud, konsep, serta menghasilkan berbagai gabungan yang baru bersumber dari suatu perihal yang sudah tercipta sebelumnya, (2) Aspek *eksternal*, yang bermula dari luar antara lain: rasa aman dan kebebasan psikologis, fasilitas atau sarana untuk berbeda dalam pandangan dan minat, terdapat penghargaan untuk orang-orang yang kreatif, terdapat kebebasan dan waktu yang cukup untuk bisa menyendiri, motivasi untuk melaksanakan berbagai percobaan dan berbagai

bentuk kegiatan yang kreatif, adanya dorongan dan semangat untuk berkembang dalam fantasi kognisi dan inisiatif serta individu yang bisa diterima dan diberikan penghargaan yang layak. (Novita & Budiman, 2015)

Dari banyak hal yang terdapat dalam aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas anak di atas, baik dari *internal* ataupun *eksternal*. Dalam penelitian ini hanya akan lebih terfokus pada: (1) dukungan orang tua (*eksternal*) dan (2) kedisiplinan siswa (*internal*) yang berpengaruh terhadap kreativitas belajar matematika kelas V SD.

### 1.1. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan dalam riset ini adalah (1) adakah kontribusi dukungan orang tua terhadap kreatifitas belajar matematika siswa SD?, (2) adakah kontribusi kedisiplinan terhadap kreativitas belajar matematika siswa SD? (3) adakah kontribusi secara simultan dukungan orang tua serta kedisiplinan terhadap kreativitas belajar matematika siswa SD?

### 1.2 Penelitian Terkait

1.2.1 Penelitian yang dilakukan oleh Soares, A. P. (2013). Dengan judul: “Peran Orang Tua terhadap Kreativitas Anak”.

Persamaan:

- Meneliti tentang Peran/Dukungan Orang Tua terhadap Kreativitas Siswa;
- Tehnik pengumpulan data dengan melalui pengisian quesioner;

- Menggunakan regresi linier sederhana.  
Perbedaan:
  - Penelitian ini dengan dua variabel independen (bebas), Dukungan Orang Tua (X1) dan Kedisiplinan Siswa (X2), sebelumnya hanya dengan satu variabel independen yaitu Kedisiplinan Siswa;
  - Menggunakan regresi linier sederhana dan berganda;
- 1.2.2 Penelitian Sarwini. (2014). Yang berjudul: "Pengaruh Kedisiplinan Belajar dan Metode Pembelajaran Terhadap Cara Berpikir Kreatif Siswa Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Widya Praja Ungaran Tahun Ajaran 2013/2014".  
Persamaan:
- Meneliti tentang pengaruh Kedisiplinan terhadap kreativitas siswa;
  - Teknik pengumpulan data dengan melalui pengisian questioner;
  - Menggunakan regresi linier berganda.
- Perbedaan:
- Penelitian ini dengan dua variabel independen (bebas), Dukungan Orang Tua (X1) dan Kedisiplinan Siswa (X2), sebelumnya Kedisiplinan Belajar (X1) dan Metode Pembelajaran (X2);
  - Menggunakan regresi linier sederhana dan berganda;
- 1.2.3 Penelitian dari Novita, D., & Budiman, M. H. (2015). Dengan judul: "Pengaruh Pola Pengasuhan Orangtua Dan Proses Pembelajaran Di Sekolah Terhadap

Tingkat Kreativitas Anak Prasekolah (4-5 Tahun)".

Persamaan:

- Meneliti tentang pola asuh orang tua terhadap kreativitas siswa;
  - Teknik pengumpulan data dengan melalui pengisian questioner;
  - Menggunakan regresi linier berganda;
  - Menggunakan dua variabel independen.
- Perbedaan:
- Penelitian ini dengan dua variabel independen (bebas), dukungan orang tua (X1) dan kedisiplinan (X2), sebelumnya Pola Pengasuhan Orangtua (X1) Dan Proses Pembelajaran (X2);
  - Menggunakan regresi sederhana dan berganda;

Dari beberapa kesamaan dan perbedaan di atas, bermanfaat bagi penulis sebagai referensi dan menjadi dasar dalam melakukan proses penelitian ini dari awal hingga selesai.

### 1.3 Tujuan Penelitian

- 1) mendeskripsikan kontribusi dukungan orangtua terhadap kreativitas belajar matematika;
- 2) mendeskripsikan kontribusi kedisiplinan siswa terhadap kreativitas belajar matematika; dan
- 3) mendeskripsikan kontribusi dukungan orangtua dan kedisiplinan siswa secara *simultan* terhadap kreatifitas belajar matematika.

### 1.4 Kerangka Teoritis

#### 1.4.1 Dukungan Orang Tua

Munandar (2014:45) pendekatan dalam mengembangkan kreativitas anak adalah empat P (Pribadi, Pendorong, Proses, serta Produk). Dapat dijelaskan: (1) setiap anak memiliki karakter yang unik dan masing-masing mempunyai perbedaan. Berawal dari pribadi yang unik ini, diharapkan bakal memiliki bermacam-macam ilham ataupun beragam produk baru, (2) perkembangan kreativitas anak didorong dan didukung oleh lingkungannya ataupun saat mendapat dukungan dari diri sendiri (internal) guna menciptakan sesuatu. Guna menimbulkan serta meningkatkan motivasi dari diri sendiri (internal) orang tua berfungsi sebagai model buat anak, yang berarti jika selaku orang tua wajib mampu memberikan contoh yang baik buat semua anaknya. Orang tua mesti mengetahui serta menguasai dan turut menghayati seluruh wujud perasaan, pemikiran, serta tingkah laku anak serta sedapat mungkin menyajikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak guna mengekspresikan secara simbolis benak atau perasaannya, (3) Orang tua harus memberikan penghargaan terhadap anak-anaknya atas capaian atau hasil karyanya mulai dari yang sederhana sampai yang istimewa. (4) Kreativitas hanya bisa diperoleh melalui proses. kreativitas dilihat dari aspek kegiatan dengan ide-ide tanpa harus memberikan tekanan pada hasil dari proses yang dilakukan. (Soares, 2013)

Dalam proses pembentukan kreativitas seorang

anak, dukungan orang tua juga memiliki pengaruh sangat besar. Sehingga, diharapkan orang tua bisa memberikan ijin dan kesempatan yang luas bagi anak untuk dapat mengembangkan potensi dan kompetensi yang dimiliki sesuai minat dan bakatnya, belajar berinisiatif, memutuskan tentang apa yang hendak dilakukan dan belajar bertanggung jawab dengan semua perkataan dan. Melalui cara itulah kreativitas anak akan dapat mengalami perkembangan yang signifikan. (A'yuna, 2015)

Selaras dengan itu, Rudy A. Alouw (2009:1) menyampaikan bahwa, aspek-aspek yang berpengaruh terhadap optimalnya perkembangan kreativitas belajar anak, diantaranya yaitu aspek genetika, teman sebaya, sekolah (guru), serta masyarakat”.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Roger (Calvin S. Hall dan Gardner Lindzey, 1993:9), manusia mempunyai berbagai kelebihan agar bisa tetap sehat dan tumbuh secara kreatif. Ketidakberhasilan mewujudkan berbagai potensi itu dikarenakan adanya pengaruh yang keliru dan menjerat dari hasil bimbingan yang diberikan oleh orang tua, serta kehidupan sosial yang mempengaruhinya.

Dukungan orang tua terhadap peningkatan kreativitas belajar menurut Azyumardi Azra (1999:1001) keberadaan keluarga berpengaruh besar terhadap keberadaan seorang anak sangat berpengaruh besar terhadap karena anak lahir sudah berada ditengah-tengah keluarga sehingga perkembangan anak tersebut

sangat dipengaruhi oleh suasana keluarga.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Muhammad Mahmud (1984:54) hakikat sebuah keluarga merupakan lembaga pendidikan bagi seorang anak. Oleh karena itu situasi dan kondisi dalam keluarga memiliki pengaruh yang besar bagi anak dalam proses pertumbuhan maupun perkembangannya, sebab lembaga Pendidikan pertamakali ialah keluarga.

Thompson (1990:6) mengemukakan bahwa kehangatan, cinta kasih, perhatian kedua orang tua sangat dibutuhkan untuk anak berkembang. Hal serupa dikatakan oleh Hansen (1977:196) tanggung jawab orang tua sangat penting dalam mendukung kesuksesan seorang anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan tanpa merasa dibebani suatu masalah, baik yang berupa perlakuan kasih sayang dan kedisiplinan serta model bagi anaknya. Dalam rangka membantu perkembangan kreativitas anak, orang tua perlu menciptakan iklim keluarga yang kondusif agar dapat merangsang kreativitas anak, serta menyediakan sarana prasarana yang memadai.

Utami Munandar (2004: 94) menjelaskan bahwa, bentuk dukungan orang tua dapat meningkatkan perkembangan kreativitas belajar, antara lain: (1) menghormati gagasan anak dan mendukung anak agar mampu menyatakan gagasannya, (2) membiarkan anak mengambil keputusan sendiri, (3) membiarkan anak untuk

merenung, berpikir, dan berkhayal, (4) memberikan penghargaan atas prestasi dan karya yang dihasilkan oleh anak, (5) memotivasi rasa ingin tahu terhadap anak, untuk berani mencoba dan menanyakan berbagai hal, (6) memfasilitasi dan mendukung aktivitas anak, (7) menikmati kebersamaan dengan anak, (8) mendukung kemandirian anak dalam bekerja, (9) memuji keberhasilan anak, (10) membina hubungan baik dengan anak.

Untuk menumbuhkembangkan kreativitas anak dan remaja, orang tua perlu menciptakan suasana yang nyaman dalam keluarga. Peran orang tua dalam meningkatkan kreativitas belajar yang memiliki tugas sangat mendasar untuk masa depan anak. Berbagai bentuk yang mendasari terwujudnya perilaku, cara bersikap dalam hidup, dan berbagai bentuk kebiasaan yang ditanamkan oleh orang tua kepada anak mulai dari lingkungan keluarga. Ketika semua itu sudah terbentuk dalam kepribadian seorang anak, maka akan sangat sulit untuk berubah. Oleh karena itu, sangat penting menciptakan lingkungan baik di dalam sebuah keluarga, sehingga dapat mendorong kepribadian seorang anak untuk dapat mengalami kemajuan dan perkembangan. Dengan demikian, tujuan pendidikan nasional akan dapat tercapai. (Maisaro et al., 2018)

Ciri-ciri lingkungan keluarga yang baik, antara lain: Pertama, suasana emosional yang baik bagi anak-anak, yang telah diciptakan oleh sebuah keluarga khususnya orang tua. Misalnya perasaan senang atau bahagia,

aman, nyaman, dilindungi dan disayangi. Kedua, memahami berbagai disiplin ilmu sebagai dasar pendidikan yang akan/telah diberikan kepada anaknya. Ketiga, menjalin hubungan yang harmonis dengan lembaga pendidikan yang menjadi tempat belajar anaknya.

Hal terpenting yang menjadi tujuan pembentukan keluarga adalah untuk mewujudkan suasana yang aman dan tenteram dan bisa menghasilkan ketenangan psikologis serta untuk memberikan kasih sayang untuk anak-anaknya. Hal itu memiliki tujuan untuk menjaga fitrah anak supaya enggan melakukan perilaku-perilaku yang menyimpang. Sebab, keluarga adalah yang memiliki tanggung jawab pertama dan utama dalam menjaga fitrah anak serta menyajikan Pendidikan terbaik untuk anak-anaknya. Oleh sebab itu, iklim kehidupan dalam rumah tangga (suami-istri) juga mesti mengedepankan kebutuhan psikologis anak. Dengan istilah lain, orang tua sudah semestinya menjaga iklim dalam keluarga agar tetap kondusif.

Ketenteraman dan Kasih sayang dalam sebuah keluarga akan mejadikan anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam suasana yang membahagiakan. Kebahagiaan itu pada akhirnya akan memunculkan rasa tenteram, percaya diri, cinta serta menghindarkan anak dari kesedihan, dan bermacam-macam penyakit mental yang bisa membuat pribadi anak semakin lemah. Mengingat tanggung jawan

keluarga sangat penting dalam membentuk kreativitas anak, maka orang tua wajib bisa menaruh afeksi serta menjaga dan meningkatkan kreativitas belajar anak tersebut. Selain itu, orang tua pula wajib bisa menaruh perhatian yang lebih terhadap hal-hal yang dapat mendukung kreativitas anak agar dapat mengalami perkembangan sebagaimana mestinya. Apabila kreativitas anak terhenti kemungkinan ditimbulkan oleh orang tua yang kurang waspada dengan perkembangan psikologi anak.

Usaha yang harus dilakukan oleh orang tua untuk mengembangkan kreativitas anak, yaitu: (1) memberikan fasilitas dan motivasi dalam setiap kegiatan anak yang sesuai dengan minatnya, (2) menikmati kebersamaan dengan anak, (3) membina hubungan yang harmonis dengan anak, (4) mendukung anak agar bekerja secara mandiri, (5) memberi kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk dapat berpikir, merenung dan berkhayal, (6) memberikan pujian (Reward) terhadap prestasi atau hasil karya anak, (7) memberikan rangsangan (Stimulasi) daya pikir anak menggunakan cara mengajak berdiskusi mengenai hal-hal yang sinkron dengan kemampuan anak, (8) membantu kesulitan anak dengan cara memberikan penjelasan yang sesuai dengan penalaran anak (9) menyajikan waktu yang luang untuk anak agar memilih dan memutuskan, (10) memfasilitasi anak untuk melakukan eksperimen dan eksplorasi. (Maisaro et al., 2018)

Dari uraian tersebut, bisa disimpulkan bahwa orang tua sangat mempengaruhi kondisi spiritual, psikologis dan perkembangan kreativitas belajar anak. Dengan rangsangan dan motivasi dari orang tua, seorang anak yang memiliki bakat kreativitas tertentu cenderung akan mampu memelihara dan mengembangkan kreativitasnya.

#### 1.4.2 Kedisiplinan Siswa

Banyak aspek yang dapat berpengaruh terhadap kreativitas belajar, di antaranya ialah kedisiplinan belajar. Selaras dengan pernyataan Suharsimi Arikunto (1998:144) disiplin ialah seorang individu maupun kelompok yang patuh dalam melaksanakan suatu pekerjaan berdasarkan peraturan yang ditetapkan yang timbul dari kesadaran hatinya. Kedisiplinan belajar dinilai bisa membentuk sikap serta karakter dan kebiasaan siswa dalam melakukan kegiatan belajar, kegiatan belajar karena kesadaran hati merupakan cara terbaik yang tidak memerlukan adanya dorongan ataupun paksaan dari orang lain. Kedisiplinan bukanlah merupakan perilaku atau tindakan yang terjadi secara tiba-tiba tanpa adanya pembiasaan, melainkan sikap yang timbul dari dalam diri seseorang dengan melalui tahapan dan latihan yang sangat lama.

Kedisiplinan ialah perihal kepatuhan seseorang terhadap sesuatu. Macmillan Dictionary pada Tulus Tu'u (2004:31) menyatakan arti *discipline* ialah: taat, tertib, atau mengatur perilaku, kenali diri, menguasai

diri, meluruskan, latihan mewujudkan, atau melengkapi sesuatu, menjadi kompetensi internal atau karakter moral, memberikan sanksi agar mampu memperbaiki, seperangkat sistem peraturan untuk tingkah laku". (Sarwini, 2014)

Dalam KBBI, disiplin adalah tata tertib, kepatuhan serta ketaatan seseorang pada peraturan yang telah ditetapkan. Kepatuhan seseorang terhadap suatu peraturan disebabkan adanya dorongan dari luar (eksternal). Sedangkan kedisiplinan, sebagai bentuk kepatuhan dan ketaatan yang timbul dari dalam diri seseorang terhadap tata tertib.

Hurlock (2003: 93) mengemukakan bahwa, ada tiga metode usaha menjadikan siswa disiplin, yaitu: Disiplin otoriter: upaya mengendalikan perilaku siswa mulai dari perkara yang biasa sampai kepada perkara yang bersifat kaku dan tidak memberikan kesempatan sedikitpun dalam berbuat sesuatu, kecuali perkara yang sesuai aturan yang ditetapkan. Disiplin otoriter ialah upaya mengatur perilaku seseorang dengan sanksi fisik. Disiplin permisif ialah upaya mengendalikan perilaku seseorang menggunakan sedikit/tidak disiplin. Disiplin permisif tidak maksimal menyajikan bimbingan buat anak terhadap pola tingkah laku yang disepakati, menggunakan cara sosial juga tidak memberikan sanksi. Secara umum, disiplin permisif ialah orang tua yang protes terhadap disiplin yang memaksa pada waktu mereka masih kanak-kanak.



Sedangkan disiplin demokratis ialah suatu upaya pengendalian perilaku seseorang dengan cara memberikan penjelasan, penalaran dan diskusi untuk memberikan bantuan terhadap anak agar dapat mengerti dengan perilaku tertentu yang dikehendaki. Metode ini lebih mengedepankan aspek pendidikan tentang kedisiplinan dibandingkan aspek sanksinya. Di dalam disiplin demokratis ada bentuk sanksi dan hadiah, yang lebih menekankan pada sanksi fisik. Hukuman hanya digunakan berdasarkan bukti bilamana anak sengaja berani menolak untuk melaksanakan sesuatu yang diinginkan. Jika perilaku anak telah sesuai dengan ketentuan yang sesuai harapan, maka orang tua ataupun pendidik yang memiliki sikap demokratis akan memberikan penghargaan (reward) dengan bentuk pujian maupun dalam bentuk lain. (Sofiana Devi et al., 2019)

Berdasarkan aspek psikologis dan sosiologis, ada beberapa kategori fungsi disiplin, antara lain: (1) disiplin penting untuk sosialisasi, agar anak mau belajar sehingga mampu memahami tentang ketentuan perilaku yang kesepakatan dan persetujuan yang ditetapkan oleh sosial, (2) Disiplin penting untuk kematangan kepribadian, agar anak memiliki kepribadian baik, kontrol diri, percaya diri, tekun, dan dapat menanggulangi sikap putus asa (frustasi). Secara spontan, aspek kematangan ini dapat terbentuk. (3) disiplin penting untuk internalisasi ketentuan moral dan kewajiban. (4) disiplin penting bagi keamanan emosional anak, khususnya untuk

memastikan anak dalam berperilaku.

#### 1.4.3 Kreativitas

Menurut hendraningrat kreativitas merupakan usaha yang membicarakan karakteristik anak melalui karya imajinatif, menampakkan sesuatu tentang dirinya.

Menurut lowenfeld dalam sumanto kreativitas merupakan seperangkat kemampuan seseorang meliputi: kepekaan dalam mengamati aneka macam perkara melalui panca indera. Kelancaran dalam menyajikan berbagai solusi dari suatu permasalahan, kecermatan memandang suatu perkara serta kemampuan dalam memberikan alternatif solusinya, kemampuan menanggapi dan menghasilkan ide dalam memecahkan suatu perkara, kemampuan dalam menggunakan cara yang unik atau mengungkapkan ide dalam menciptakan sebuah karya seni. (Afnilawati, MarianI, Ernawati, Hasibuan, & Fitriani, 2020)

Terdapat empat dimensi Kreativitas, yaitu: (1) Fluency (dapat membuahkan ide atau solusi perkara), (2) Flexibility (dapat memberikan ide dan jawaban berbeda atau luwes dalam berfikir), (3) Originality (bisa menyampaikan berbagai macam gagasan baru dan asli), (4) Elaboration (dapat berpikir secara sistematis). (Maisaro et al., 2018)

Kreativitas belajar matematika di zaman milenial sekolah mesti mengembangkan metode berpikir kritis. Metode berpikir kritis adalah kemauan dari dalam diri seseorang, disiplin,

memantau, dan mengolah pikiran secara mandiri agar dapat melakukan komunikasi dan menyelesaikan perkara dengan cara yang efektif serta efisien (Sihotang, 2010). Penerapan strategi belajar mesti dapat mendukung inovasi dan keahlian siswa dalam berpikir kreatif.

Demikian pula pendapat Ahmad Thib Raya (2019:17), bahwa kreativitas memerlukan kemauan dan kemampuan kognitif pada tataran atas. Siswa kreatif ditandai dengan kemampuan yang dimiliki dalam mencetuskan ide yang unik serta mempunyai kemampuan dalam menciptakan suatu produk yang dapat dikembangkan.

Sejalan dengan itu, Utami Munandar (2016:45), mengungkapkan bahwa kreatif adalah yang mencerminkan sebuah keaslian (orisinalitas) dari individu tersebut.

Besemer dan Treffinger (1981) sejalan dengan Utami Munandar (2016:41) memberikan saran mengenai 3 kategori produk kreatif, yaitu: kebaruan (*novelty*), (2) penyelesaian (*resolution*), (3) kerincian (*elaboration*) dan sintesis.

Stephen P. Robbins dan Mary Coulter (2016:228) mengungkapkan Kreativitas adalah kemampuan atau upaya dalam mengkombinasikan berbagai gagasan unik atau menghasilkan suatu hal yang berbeda dibandingkan sebelumnya. Hal yang mendasar dari sebuah inovasi adalah kreatif. Seseorang yang akan melakukan inovasi yakni kreatif.

Cece dan Tabrani Rusyan (1991:189), kreativitas sering kali dimaknai sebagai bentuk kepiawaian dalam upaya menciptakan perihal baru dan merenovasi suatu produk yang telah ada menjadi lebih baik dan istimewa.

Menurut Hurlock (1999:47) bahwa: Divergen Thinking (Kreativitas) adalah kemampuan serta cara seseorang dalam berpikir dan berupaya menciptakan produk yang baru, berbeda dan belum pernah ada sebelumnya ataupun merenovasi sesuatu yang sudah ada dalam bentuk suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi dan kondisi yang tidak terduga.

Sedangkan Munandar (2004:47) berpendapat bahwa ada beberapa pengertian mengenai kreativitas, diantaranya: (1) kreativitas adalah keahlian anak guna mengombinasikan sesuatu yang baru atas dasar informasi, data, atau komponen tertentu, (2) kreativitas ialah kemampuan yang diperoleh berdasarkan informasi dan data yang ada sehingga bisa memperoleh alternatif jawaban yang banyak untuk suatu perkara mengenai ketepatan, kuantitas dan jawaban yang beragam. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Wallas, menurut Munandar (2009:39), ada 4 tahap berpikir kreatif, yaitu (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, dan (4) verifikasi. Kemampuan berpikir kreatif seseorang dalam menyelesaikan masalah matematika terdapat berbagai tingkatan yang masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda.

Sebagaimana kutipan Richardo, Retno, & Saputro (2014, hal. 143) dalam Siswono (2008), ada 5 taraf kreativitas yaitu, taraf 4 (sangat kreatif) menggunakan karakteristik: Siswa mampu memperlihatkan kebaruan, kefasihan, dan fleksibilitas dalam menyampaikan maupun menguraikan suatu masalah; taraf 3 (kreatif) dengan karakteristik: Siswa dapat menunjukkan Kebaruan atau kefasihan dan fleksibilitas dalam menguraikan juga mengajukan suatu perkara; taraf 2 (relatif kreatif) menggunakan karakteristik: Siswa bisa memperlihatkan kebaruan atau fleksibilitas dalam menguraikan juga mengajukan suatu perkara, taraf 1 (kurang kreatif) menggunakan karakteristik: Siswa bisa menguraikan kefasihan dalam memecahkan dan mengajukan suatu perkara; dan taraf 0 (tidak kreatif) menggunakan karakteristik: Siswa sama sekali tidak bisa menerangkan ketiga aspek menjadi indikator berpikir kreatif. Setiap orang mempunyai cara dan gaya berpikir kreatif yang majemuk dalam memecahkan suatu perkara pada matematika. (Sili & Argarini, 2018)

Ardana (2007) menyatakan, sebagaimana telah dikutip oleh Ngilawajan (2013, hal. 73), tiap-tiap individu manusia memiliki strategi khusus saat melakukan tindakan, dalam berbagai bentuk aktivitas perseptual serta intelektual secara terus-menerus yang memiliki karakteristik tertentu dan berbeda bila dibandingkan dengan individu lain. Dari aspek tersebut, dapat

disampaikan bahwa perbedaan individu bisa dijelaskan dengan berbagai jenis kognitif yang lazim dikenal sebagai gaya kognitif. Gaya kognitif ialah strategi yang dilakukan seseorang dalam menyimpan, memproses, ataupun memanfaatkan informasi dalam mensikapi suatu kewajiban atau beragam bentuk di sekitarnya. (Sili & Argarini, 2018)

Sementara itu bagi Holland (Mann, 2005) berpikir kreatif matematis memiliki unsur-unsur, yakni lancar (*fluently*), fleksibilitas (*flexibility*), asli (*originality*), elaborasi (*elaboration*), serta sensitivitas (*sensitivity*).

Sejalan dengan komentar yang dinyatakan oleh Krutetski (Park, 2004) yang mendefinisikan keterampilan berpikir kreatif matematis selaku keterampilan seseorang dalam menciptakan penyelesaian terhadap suatu perkara matematika dengan metode yang gampang serta fleksibel. (Mahmudi, 2008)

Kesimpulan dari uraian di atas ialah bahwa kreativitas belajar matematika ialah keahlian seseorang dalam menunjukkan orisinalitas dari berinteraksi antar individu maupun dengan lingkungan yang ada di sekitarnya, menyatukan berbagai jenis ide yang unik, menghasilkan suatu hal yang tidak seperti biasanya. Adapun kreativitas memiliki beberapa dimensi, antara lain: kebaruan (*novelty*), pemecahan suatu perkara dengan metode yang baru (*resolution*) dan kerincian (*elaboration*).

Kreativitas pada intinya merupakan suatu keahlian yang dipunyai seseorang guna bisa

membuat produk baru, baik dalam wujud gagasan ataupun karya yang nyata dengan identitas aptitude ataupun non aptitude, baik berwujud karya yang baru ataupun gabungan dari karya-karya yang telah ada lebih dahulu, dengan metode membagikan karakteristik khas tertentu.

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Metode

Penelitian ini dengan metode kuantitatif, yaitu *Ex Post Facto*. Sebagaimana yang dikemukakan Furchan di dalam Lubis Grafura (2009: 1) bahwa penelitian yang menggunakan *Ex Post Facto* atau *After the Fact*, yang berarti bahwa penelitian yang dilaksanakan setelah suatu peristiwa itu berlalu. Sebutan lain dari *Ex Post Facto* adalah *Retrospective Study*, yang merupakan salah satu penelitian yang melakukan penelusuran kembali pada suatu peristiwa yang telah terjadi atau berlalu. sedangkan pendekatan penelitian ini ialah korelasional dengan tujuan agar dapat memperhitungkan sejauh mana kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen.

### 3.2 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan nilai-nilai yang akan dipelajari sifat dan karakteristik tertentu sejumlah objek. (A. Muri Yusuf, 2005:183). Adapun populasinya adalah siswa kelas V yang ada di 5 Sekolah Dasar di Kecamatan Wonosegoro

Kabupaten Boyolali, yaitu SDN 1 Guwo, SDN 2 Guwo, SDN 1 Lemahireng, SDN 1 Wonosegoro dan SDN 2 Banyusri. Dengan jumlah siswa sebanyak 119 anak.

### 3.3 Definisi Operasional

Untuk mencegah kesalahan penafsiran dalam memahami aspek-aspek variabel penelitian, maka harus diberikan Batasan sebagai berikut.

#### a. Kreativitas Belajar Matematika

Kreativitas belajar matematika ialah ciri khas pribadi yang kreatif dan telah terbentuk di kehidupan sehari-hari seorang anak dalam mempelajari matematika. Ciri khas tersebut antara lain (1) imajinatif, (2) minat yang luas, (3) inisiatif, (4) mandiri dalam berpikir, (5) rasa ingin tahu, (6) senang berpetualang, (7) percaya diri, (8) penuh semangat, (9) berani dalam menyampaikan pendapat dan mempunyai prinsip yang kuat, serta (10) berani mengambil resiko.

#### b. Kontribusi dukungan orang tua terhadap kreativitas belajar matematika anak

Tindakan orang tua kepada anak yang memiliki kontribusi terhadap kreativitas belajar matematika, yaitu: (1) menghargai anak ketika berpendapat dan mendukung anak agar berani menyampaikan gagasannya, (2) mengasih kesempatan terhadap anak agar dapat berkhayal, merenung, dan berpikir, (3) memberikan kebebasan kepada

anak untuk berani memutuskan secara mandiri, (4) mendorong anak untuk berani mencoba dan menanyakan berbagai hal, (5) menghargai perilaku baik anak, (6) memfasilitasi dan mendukung anak dalam setiap kegiatan positif, (7) menikmati kebersamaan dengan anak, (8) memuji prestasi anak (*Reward*), (9) mendukung anak agar memiliki kemandirian bekerja, dan (10) mengajari anak untuk dapat berkerjasama dengan baik. (Noor, 2018)

c. Kontribusi Kedisiplinan Siswa terhadap kreativitas belajar matematika

Penerapan kedisiplinan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu dalam pembentukan sikap disiplin pada seorang pendidik maupun kepada peserta didik pada waktu pelaksanaan pembelajaran maupun ketika menjalani aktivitas kehidupannya. Hal ini mengandung maksud bahwa tindakan indisipliner yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dapat dicegah.

Adapun bentuk kedisiplinan siswa dalam konteks pembelajaran, antara lain: (1) hadir di ruang kelas tepat pada waktunya, yang mana kehadiran yang tepat waktu akan memacu pada proses pembelajaran, (2) disiplin dalam pergaulan di sekolah, peserta didik wajib mematuhi norma ataupun aturan yang ada di kelas ataupun

sekolahnya. Sikap disiplin dalam pergaulan ini bisa dalam bentuk tindakan menghormati semua orang, menghormati pendapat yang berbeda, dan saling tolong-menolong, (3) disiplin dalam mengikuti pembelajaran. semua bentuk kegiatan yang terdapat dalam pembelajaran adalah program dalam pendidikan, dimana siswa dituntut untuk bersikap disiplin dan aktif dalam mengikutinya.

### 3.4 Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup model skala likert. Ada lima kategori sebagai alternatif jawaban yang tersedia dalam bentuk kontinum, yaitu STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), R (Ragu-ragu), S (Setuju), dan SS (Sangat Setuju).

Validitas instrumen diuji melalui rumus korelasi *Pearson Product Moment*, yaitu uji korelasi antara skor masing-masing item dengan skor total item. Selaras dengan pernyataan Danang Sunyoto (2009:72) yang mengemukakan bahwa item dinyatakan valid jika nilai  $r_{hitung}$  setiap butir pertanyaan/pernyataan lebih besar dibandingkan nilai  $r_{tabel}$  untuk *degree of freedom (df) = N-2* menggunakan taraf signifikansi alpha 0,05. Dalam uji validitas ini, nilai  $r_{tabel}$   $119 - 2 = df$  117 pada taraf signifikansi alpha 0,05 yaitu 0.1801.

Reliabilitas instrumen diuji melalui teknik *Alpha Cronbach* menggunakan aplikasi SPSS versi 26.0. sebagaimana yang diutarakan oleh Danang Sunyoto (2009:68), Suatu konstruk maupun variabel bisa disebut reliabel bilamana terdapat nilai *Alpha Cronbach*  $> 0,60$ . Proses analisis menghasilkan nilai *Alpha Cronbach* variabel dukungan orang tua 0.743, variabel kedisiplinan siswa 0.772, dan variabel kreativitas belajar matematika 0.909. Berdasarkan beberapa kriteria tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa realibilitas ketiga variabel penelitian telah memenuhi syarat.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Proses verifikasi data diperlukan sebelum melaksanakan

analisis data dengan tiga kriteria, antara lain: kurang/tidak lengkap, salah isi, dan menyimpang. Data dikatakan menyimpang dengan standar kurva normal, yaitu  $\pm 1.96$  (Michael C. Fleming dan Joseph G. Nellis, 1994:119). Proses analisis data dari siswa sebanyak 119 anak. Pendekatan statistik yang digunakan dalam proses ananlisis data adalah dengan 2 cara, yaitu regresi sederhana dan regresi berganda. Langkah awal dalam proses ananlisis data adalah dengan cara memeriksa syarat-syarat analisis, diantaranya: uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis melalui aplikasi SPSS versi 26.0

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

#### a. Hipotesis pertama

Dukungan orang tua ( $X_1$ ) memiliki kontribusi terhadap

kreativitas belajar matematika (Y). Hasil perhitungan koefisien regresi sederhana melalui aplikasi SPSS versi 26.0 dapat dilihat pada tabel 1.

**Model Summary<sup>b</sup>**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Durbin-Watson |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|---------------|
| 1     | ,649 <sup>a</sup> | ,421     | ,416              | 6,610                      | 1,315         |

a. Predictors: (Constant), Dukungan Orang Tua

b. Dependent Variable: Kreativitas Belajar Matematika

Dari tabel di atas, bisa diketahui bahwa nilai R Square adalah 0,421. Ini menunjukkan besarnya kontribusi dukungan

orang tua ( $X_1$ ) terhadap kreativitas belajar matematika (Y) adalah sebesar 42,1%.

#### b. Hipotesis kedua

Kedisiplinan siswa ( $X_2$ ) memiliki kontribusi terhadap kreativitas belajar matematika (Y). Hasil perhitungan koefisien

regresi sederhana melalui aplikasi SPSS versi 26.0 bisa dilihat pada tabel 2.

**Model Summary<sup>b</sup>**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Durbin-Watson |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|---------------|
| 1     | ,386 <sup>a</sup> | ,149     | ,142              | 8,015                      | ,745          |

a. Predictors: (Constant), Kedisiplinan Siswa

b. Dependent Variable: Kreativitas Belajar Matematika

Dari tabel di atas, bisa dilihat nilai R Square adalah 0,149. Ini menunjukkan kontribusi dukungan orang tua ( $X_1$ ) terhadap kreativitas belajar matematika (Y) adalah sebesar 14,9%.

c. Hipotesis ketiga

Dukungan orang tua dan kedisiplinan siswa secara *simultan* memiliki kontribusi terhadap kreativitas belajar matematika. Uji hipotesis ini dilakukan dengan cara melakukan analisis data melalui koefisien regresi berganda. Hasil analisis atau perhitungannya dapat dilihat pada tabel 3.

**Model Summary<sup>b</sup>**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Durbin-Watson |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|---------------|
| 1     | ,696 <sup>a</sup> | ,485     | ,476              | 6,263                      | 1,375         |

a. Predictors: (Constant), Kedisiplinan Siswa, Dukungan Orang Tua

b. Dependent Variable: Kreativitas Belajar Matematika

Berdasarkan tabel di atas terdapat R square adalah 0,485. R square dapat disebut sebagai koefisien determinasi, berarti menunjukkan dukungan orang tua ( $X_1$ ) dan kedisiplinan siswa ( $X_2$ ) secara *simultan* memiliki kontribusi terhadap kreativitas belajar matematika (Y) sebesar 48,5%, dan sisanya sebesar

51,5% disebabkan dari variabel-variabel lain serta bukan merupakan variabel yang dikaji melalui penelitian ini.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, maka diperoleh bukti bahwa dukungan orang tua dan kedisiplinan siswa memiliki kontribusi terhadap kreativitas belajar matematika, dengan

varian kontribusi yang berbeda besarnya.

a. Temuan pertama

Dari pembahasan yang berlandaskan data serta kajian teori yang telah diuraikan di atas, terbukti bahwa dukungan orang tua ialah salah satu aspek yang mampu berkontribusi terhadap kreativitas belajar matematika, karena itu orang tua perlu melakukan usaha semaksimal mungkin agar kreativitas belajar matematika siswa dapat meningkat. Sebagaimana Utami Munandar (2004:11) dalam pendapatnya menyatakan bahwa lingkungan keluarga khususnya orang tua bermanfaat menjadi penekan (*press*) dalam rangka mengembangkan kreativitas belajar, khususnya dalam muatan pelajaran matematika.

Kesimpulannya bahwa orang tua mempunyai andil yang sangat besar dan mendasar serta penting dalam usaha mengembangkan kreativitas belajar matematika anak. Bentuk dukungan orang tua tersebut dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk baik secara moral maupun material.

b. Temuan kedua

Berdasarkan hasil pembahasan dan kajian teori yang telah dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa kedisiplinan siswa merupakan bagian penting yang mampu memberikan kontribusi terhadap

kreativitas belajar matematika, karena hal itu siswa harus memiliki kedisiplinan yang tinggi agar kreativitasnya dalam belajar matematika semakin banyak mengalami peningkatan.

c. Temuan ketiga

Berdasarkan pemaparan hasil pembahasan dan kajian teori, dukungan orang tua dan kedisiplinan siswa merupakan dua bagian yang sangat penting dan mampu memberikan kontribusi terhadap kreativitas belajar matematika, oleh karena itu selain mendapatkan dukungan dari luar khususnya orang tua, siswa harus mempunyai kedisiplinan yang tinggi agar kreativitas dalam belajar matematika lebih dapat ditingkatkan.

### KESIMPULAN

1. Tingginya Kreativitas belajar matematika dipengaruhi oleh tingginya dukungan orang tua dan kedisiplinan siswa.
2. Dukungan orang tua adalah salah satu variabel yang mampu memberikan pengaruh terhadap kreativitas belajar matematika. Kontribusi dukungan orang tua terhadap kreativitas belajar matematika adalah sebesar 42.1%.
3. Kedisiplinan siswa juga tidak kalah penting dalam memberikan kontribusi terhadap kreativitas belajar matematika. Kontribusi kedisiplinan siswa terhadap



kreativitas belajar matematika adalah sebesar 14,9%.

4. Kontribusi orang tua dan kedisiplinan siswa secara *simultan* terhadap kreativitas belajar matematika adalah sebesar 48,5%.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

1. Terima kasih yang sebanyak-banyaknya penulis ucapkan kepada Prof. Dr. Utama & Prof. Dr. Markhamah selaku dosen pengampu mata kuliah Metode Penelitian Pendidikan yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga artikel ini dapat penulis selesaikan;
2. Terima kasih juga tidak lupa penulis sampaikan kepada keluarga tercinta terutama ibu Waginem dan Istri Sujiyati yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan sehingga penulis mampu Menyusun artikel ini.
3. Semua pihak yang telah membantu dan tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

#### Saran

1. Orang tua diharapkan dapat memberikan dukungan yang penuh terhadap anak/siswa, antara lain: (1) membina hubungan baik dengan anak dengan tercipta situasi yang aman dan nyaman bagi anak sehingga dapat mengembangkan kreativitas belajar matematikanya di rumah, (2)

melakukan komunikasi secara intensif dengan pihak sekolah, terutama dengan guru pembimbing/guru kelasnya untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak dan bersinergi dengan pihak sekolah dalam mengembangkan kreativitas belajar matematika anak.

2. Selain dukungan orang tua, guru maupun dukungan dalam bentuk lainnya yang berasal dari luar, siswa harus memiliki kedisiplinan dalam belajar. Hal ini merupakan tanggung jawab dan kewajiban siswa untuk melaksanakannya. dengan demikian kreativitas belajar matematika akan dapat tercapai bilamana ada faktor pendukung baik diri sendiri (*internal*) maupun lingkungan sekitar (*eksternal*).

#### DAFTAR PUSTAKA

- A'yuna, Q. (2015). Kontribusi Peran Orangtua Dan Guru Mata Pelajaran Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.22373/je.v1i1.1314>
- Indonesia, P. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. [http://piaud.uin-suka.ac.id/media/dokumen\\_aka-demik/43\\_20210506\\_Undang-](http://piaud.uin-suka.ac.id/media/dokumen_aka-demik/43_20210506_Undang-)

- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.pdf
- Mahmudi, A. (2008). Tinjauan Kreativitas dalam Pembelajaran Matematika | Mahmudi | Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. *PYTHAGORAS*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/pg.v4i2.559>
- Maisaro, A., Wiyono, B., Pendidikan, I. A. M., & 2018, undefined. (2018). Manajemen program penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. *Journal2.Um.Ac.Id*, 1. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/article/view/3734>
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 123–144.
- Novita, D., & Budiman, M. H. (2015). Pengaruh Pola Pengasuhan Orangtua Dan Proses Pembelajaran Di Sekolah Terhadap Tingkat Kreativitas Anak Prasekolah (4-5 Tahun). *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 100–109. <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.338.2015>
- Rahayuningsih, F. (2021). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–187. <https://doi.org/10.51878/SOCIAL.V1I3.925>
- Sarwini. (2014). Pengaruh Kedisiplinan Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Cara Berpikir Kreatif Siswa Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Widya Praja Ungaran Tahun Ajaran 2013/2014. *Economic Education Analysis Journal*, 3(1), 173–181.
- Sili, I. F. K., & Argarini, D. F. (2018). Analisis Proses Metakognisi dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif. *PRISMATIKA: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 1(1), 57–63. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v1i1.304>
- Soares, A. P. (2013). Peran Orang Tua terhadap Kreativitas Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sofiana Devi, R., Ratih Sulistiani, I., & Sulistiono, M. (2019). Upaya Kepala Sekolah Dalam Pembinaan Kedisiplinan Bagi Peserta Didik di SMP Islam Al Ma'arif 02 Malang | Devi | Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam. *Vicratina Jurnal Pendidikan Islam*, 4(6). <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/3070>