

---

## **KONTRIBUSI MOTIVASI BELAJAR, KREATIVITAS TERHADAP PROBLEM SOLVING SISWA DALAM BELAJAR SERTA IMPLIKASI TERHADAP BIMBINGAN DAN KONSELING DI SMP NEGERI 4 SUMEDANG**

**Sri Hartini**

SMP Negeri 4 Sumedang

### **Abstrak**

Problem solving siswa dalam belajar merupakan tugas siswa untuk menunjang pendidikan. Siswa yang mampu memecahkan masalah dalam belajar akan mampu mendapatkan hasil yang memuaskan. Siswa yang tidak mampu memecahkan masalah dalam belajar akan mengalami kegagalan untuk mencapai suatu tujuan. Problem solving siswa dalam belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan motivasi belajar dan kreativitas terhadap problem solving siswa dalam belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi antara variable penelitian. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sumedang yang berjumlah 283 siswa. Sampel penelitian ini berjumlah 166 siswa, diambil dengan menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen yang digunakan adalah model Skala Likert. Data di analisis dengan menggunakan teknik deskriptif, dan pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik regresi ganda. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa (1) motivasi belajar siswa secara umum berada pada kategori rendah, (2) kreativitas siswa secara umum berada pada kategori sedang, (3) problem solving siswa dalam belajar berada pada kategori sedang, (4) terdapat kontribusi motivasi belajar dengan problem solving siswa dalam belajar, (5) terdapat kontribusi kreativitas dengan problem solving siswa dalam belajar, dan (6) terdapat kontribusi motivasi belajar, kreativitas terhadap problem solving siswa dalam belajar.

**Kata kunci:** Motivasi Belajar, Kreativitas, Problem Solving, Bimbingan Konseling

### **PENDAHULUAN**

Di Pendidikan sangat diperlukan bagi masyarakat Indonesia untuk membentuk karakter anak bangsa yang baik. Oleh karena itu seluruh masyarakat Indonesia berhak dan wajib mendapatkan pendidikan. Berdasarkan Undang- undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 butir 1. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,

bangsa dan Negara. Pendidikan dan manusia merupakan dua hal yang tidak boleh dipisahkan, melalui pendidikan ilmu dan teknologi dapat dikuasai oleh manusia. Proses pembelajaran adalah pendidikan.

Belajar adalah usaha atau kegiatan untuk mencapai sesuatu yang baru, tanpa perolehan berupa sesuatu yang baru maka suatu kegiatan tidak dapat dikatakan belajar. Prayitno mengatakan Belajar adalah upaya untuk menguasai sesuatu yang baru. Belajar merupakan tingkah laku secara relatif permanen dan potensial, terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu inti belajar adalah mampu memecahkan masalah dalam belajar, siswa hendaknya terbiasa mengerjakan soal- soal yang tidak hanya memerlukan ingatan yang baik saja. Terutama di era global, kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, dan rasional yang semakin dibutuhkan. Oleh sebab itu, disamping diberi masalah-masalah yang menantang selama dikelas. Seorang guru dapat juga memulai proses pembelajarannya dengan mengajukan masalah yang cukup menantang dan menarik bagi siswa. Berdasarkan data yang diperoleh di SMP Negeri 4 Sumedang bahwa siswa sulit untuk memecahkan persoalan didalam proses belajar, hal ini disebabkan siswa malas dan tidak peduli terhadap persoalan yang ada pada proses belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mengatasi problem solving siswa. Motivasi merupakan suatu dorongan yang muncul dalam diri siswa diwujudkan melalui perilaku. Motivasi dapat dilihat langsung dari aktivitas yang dilakukannya. Siswa yang memiliki motivasi untuk belajar, akan berusaha belajar dengan baik dan tekun, dengan harapan dapat problem solving (pemecahan masalah). Oleh karena itu, motivasi belajar dapat menyebabkan siswa tekun belajar. Sebaliknya jika siswa kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka siswa tidak akan tahan lama belajar. Hal ini berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan dalam belajar.

Berdasarkan Data yang diperoleh di SMP Negeri 4 Sumedang memperlihatkan fenomena bahwa para siswa tidak kreatif dalam belajar. Sehingga susah untuk memecahkan masalah dalam belajar. Pada proses belajar pemecahan masalah sangat diperlukan, apabila siswa mampu memecahkan masalah dalam belajar, maka siswa akan mudah dalam belajar. Akan tetapi yang terjadi dilapangan siswa tidak mampu memecahkan masalah-masalah dalam belajar, dan tidak adanya kreativitas atau ide-ide baru dalam memecahkan masalah belajar. Kreativitas akan muncul pada siswa jika memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian Aulia Rahmi motivasi belajar siswa sebesar 15,5 % berada pada kategori tinggi, kategori sedang sebesar 69,2%, pada kategori rendah sebesar 15,5%. Dari keterangan tersebut terlihat bahwa masih ada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah karena perhatian dan keinginan untuk belajar kurang yang dilihat dari rendahnya motivasi siswa untuk mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) dan mengerjakan latihan di sekolah. Salah satunya adalah malas belajar, kurang bertanggungjawab dengan tugas yang diberikan guru dan kurang mampu mengatur jadwal belajar. Siswa yang malas dalam belajar, tidak bertanggungjawab dengan PR yang diberikan guru dan tidak mampu mengatur jadwal belajar tentu saja akan berpengaruh terhadap prestasi belajarnya. Berdasarkan Data yang diperoleh di SMP Negeri 4 Sumedang memperlihatkan fenomena bahwa para siswa yang suka mengganggu teman dikelas, keluar masuk kelas ketika belajar, banyak siswa yang membolos, mengerjakan tugas dan tidak dapat problem solving (pemecahan masalah). Hal ini dikarenakan motivasi belajar yang rendah, bukan kreativitas juga salah satu faktor yang mempengaruhi problem solving.

Berdasarkan data tersebut terindikasi kurangnya kreativitas, motivasi dan problem solving siswa dalam belajar. Semestinya siswa memiliki kreativitas, motivasi belajar untuk memudahkan siswa problem solving dalam belajar. Adapun langkah-langkah dalam pemecahan masalah menurut Santrock adalah (1) mencari dan memahami problem, (2) menyusun strategi pemecahan masalah yang baik, (3) mengeksplorasi solusi, (4) memikirkan dan mendefinisikan kembali problem dan solusi dari waktu ke waktu. Menurut Sternberg ada beberapa faktor yang

menghambat pemecahan masalah yaitu set mental, negative dan positif transfer, inkubasi. Sternberg mengatakan bahwa untuk menemukan solusi dalam pemecahan masalah yaitu dengan adanya kreativitas. Banyak masalah dapat diselesaikan dengan menciptakan ide-ide atau strategi yang baru.

Kreativitas merupakan salah satu cara untuk menemukan solusi dalam pemecahan masalah, karena siswa yang kreatif akan bias mencari hal-hal yang baru. Menurut Hobby (dalam Fautley & Savage 2005:57) belajar kreatif adalah proses yang berfokus pada timbulnya ide-ide berupa data siswa. Menurut Utami Munandar (2009:44) kemampuan berpikir kreatif yang berhubungan dengan kreativitas memiliki lima ciri kognitif, yaitu (1) kelancaran (fluency), (2) keluwesan (flexibility), (3) keaslian (originality), (4) penilaian (evaluation), (5) keterperincian (elaboration).

Motivasi belajar juga salah satu cara untuk mengatasi masalah, karena siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi, akan timbul dorongan didalam dirinya untuk mengatasi kesulitan dalam belajar. Hamzah Buno menjelaskan motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan siswa bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri siswa yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Sardiman ciri-ciri motivasi sebagai berikut. (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (4) lebih senang bekerja sendiri, (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, (6) dapat mempertahankan pendapatnya, (7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, (8) senang mencari dan memecahkan soal-soal. Menurut Dedecce & Grawford (dalam Djamarah, 2011:169) ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar siswa sebagai berikut. (1) menggerakkan siswa, (2) memberikan harapan realitas, (3) memberikan intensif, (4) mengarahkan perilaku siswa.

Berdasarkan teori penelitian dan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya fenomena yang terjadi menjadi dasar latar belakang adalah kurangnya motivasi belajar, kreativitas dan

problem solving (pemecahan masalah) siswa dalam belajar. Untuk itu peneliti ingin meneliti lebih lanjut tentang “kontribusi motivasi belajar, kreativitas terhadap problem solving (pemecahan masalah) siswa dalam belajar.

Tujuan penelitian ini adalah, 1) mendeskripsikan motivasi belajar 2) mendeskripsikan kreativitas 3) mendeskripsikan problem solving (pemecahan masalah) siswa dalam belajar, 4) menguji kontribusi motivasi belajar terhadap problem solving (pemecahan masalah) siswa dalam belajar, 5) menguji kontribusi kreativitas terhadap problem solving (pemecahan masalah), dan 6) menguji kontribusi motivasi belajar, kreativitas terhadap problem solving (pemecahan Masalah) siswa dalam belajar.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif korelasional. Populasi penelitian adalah siswa SMP Negeri 4 Sumedang kelas VIII yang terdaftar pada tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 285. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 166 siswa. Penarikan sampel menggunakan teknik Propotional Stratified Random Sampling.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa skala Likert. Hasil uji reliabilitas motivasi belajar sebesar 0,945, kreativitas sebesar 0,914 dan problem solving siswa dalam belajar sebesar 0,936. Hasil validitas rata-rata kreativitas, motivasi belajar terhadap problem solving siswa dalam belajar sebesar 0,641. Untuk mengetahui kontribusi variable bebas terhadap variabel terikat dianalisa dengan teknik regresi linier sederhana dan regresi ganda. Analisis data dibantu dengan menggunakan program SPSS versi 17.0.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan**

Data dalam penelitian ini meliputi variable motivasi belajar ( $X_1$ ), kreativitas ( $X_2$ ) dan *problem solving* siswa dalam belajar ( $Y$ ). Berikut ini dikemukakan deskripsi data hasil penelitian.

## 1. Motivasi Belajar (X1)

Deskripsi data motivasi belajar yang berjumlah 166 responden dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1  
Distribusi Frekuensi dan Persentase Motivasi Belajar (X1) Berdasarkan Kategori

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
≥ 147	Sangat Tinggi	0	0
119 – 146	Tinggi	3	1.807
91 – 118	Sedang	59	35.53
63 – 90	Rendah	96	57.83
≤ 62	Sangat Rendah	8	4.819
<b>Rata-rata = 86.20</b>		<b>166</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 1 diatas bahwa sebagian siswa yaitu 57.83% memiliki motivasi rendah,35.53% memiliki motivasi sedang, 4.819% memiliki motivasi belajar sangat rendah, 1.807% memiliki motivasi belajar tinggi.

## 2. Kreativitas (X2)

Deskripsi data kreativitas yang berjumlah 166 responden dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2  
Distribusi Frekuensi dan Persentase Kreativitas (x2) Berdasarkan Kategori

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
≥ 92	Sangat Tinggi	0	0
74 -91	Tinggi	31	18.67
56 – 73	Sedang	80	48.19
38 – 55	Rendah	51	30.72

≤ 37	Sangat Rendah	4	1.409
Rata-rata=62.23		166	100

Berdasarkan Tabel 1 di atas bahwa sebagian siswa yaitu 48.19%, memiliki kreativitas sedang, 30.72% memiliki kreativitas rendah, 18.67 memiliki kreativitas tinggi dan 1.409% siswa memiliki kreativitas sangat rendah.

### 3. *Problem Solving* siswa dalam belajar (Y)

Deskripsi data *problem solving* siswa dalam belajar yang berjumlah 166 responden dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3  
Distribusi Frekuensi dan Persentase *Problem solving* Siswa dalam Belajar (Y) Berdasarkan Kategori

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
≥92	Sangat Tinggi	1	0.602
74 – 91	Tinggi	4	2.409
56 – 73	Sedang	82	49.39
38 – 55	Rendah	76	45.78
≤ 37	Sangat Rendah	3	1.807
Rata-rata=56.24		166	100

Berdasarkan Tabel 3 di atas bahwa sebagian siswa yaitu 49.39%, memiliki *problem solving* siswa dalam belajar sedang, 45.78% memiliki *problem solving* siswa dalam belajar rendah, 2.409% memiliki *problem solving* siswa dalam belajar tinggi dan 1.807% memiliki *problem solving* siswa dalam belajar sangat rendah.

### Pengujian Persyaratan Analisis Hipotesis

Uji persyaratan analisis yang dilakukan pada data penelitian ini adalah uji normalitas, dan uji linieritas.

## 1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Lillie fors. Test* dengan membandingkan  $L_0$ /Lhitung dengan  $L_{kritis}/L_{tabel}$  probabilitas adalah 0.05. Berikut hasil perhitungan uji normalitas ketiga variabel.

Tabel 4  
Nilai  $L_0$  Uji Normalitas (Liliefors) Data Penelitian

Variabel	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
X1	0.061	0.069	Normal
X2	0.047		Normal
Y	0.048		Normal

Berdasarkan ketiga variable yang memiliki skor  $L_0$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$  (0.069). Artinya, data ketiga variabel tersebut berdistribusi normal.

## 2. Uji Linieritas

Uji linieritas dalam penelitian ini memanfaatkan program SPSS versi 20.0 dengan melihat *deviation from linearity* dari uji F. Jika nilai sig. *deviation from linearity* lebih besar dari 0.05, maka data dikatakan linier, sebaliknya jika nilai sig. *deviation from linearity* lebih kecil dari 0.05, maka data dinyatakan tidak linier.

Tabel 5

Hasil Uji Linieritas Motivasi Belajar, Kreativitas terhadap *Problem Solving* Siswa dalam Belajar

No	Variabel	F	Sig.	Keterangan
1	X1Y	1.676	0.110	Linier
2	X2Y	1.141	0.282	Linier

Hasil uji linieritas memperlihatkan variabel X1 dengan  $F_{hitung}$  (1.676)  $> F_{tabel}$  (3.91) terhadap Y diketahui nilai sig.  $0.110 > 0.05$ , X2 dengan  $F_{hitung}$  (1.141)  $> F_{tabel}$  (3.91) terhadap Y yang diketahui nilai sig.  $0.282 > 0.05$ . Artinya, data. Setiap variable X bersifat linier, dan signifikansi linier adalah  $0.000 \leq \text{signifikansi}$  yang ditetapkan (0.05).

## Pengujian Hipotesis Penelitian

### 1. Pengujian Hipotesis Pertama

Hasil pengujian hipotesis pertama sebagaimana dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6

Hasil Analisis Regresi Motivasi Belajar ( $x_1$ ) dengan *Problem Solving* siswa dalam belajar

Variabel	R	R Square
X <sub>1</sub> Y	0.472	0.222

Pada Tabel 6 memperlihatkan bahwa nilai R sebesar 0.472, yang menunjukkan koefisien regresi motivasi belajar terhadap *problem solving* siswa dalam belajar. Nilai R Square ( $R^2$ ) sebesar 0.222, berarti 22.2% kontribusi motivasi belajar terhadap *problem solving* ( pemecahan masalah ) siswa dalam belajar.

### 2. Pengujian Hipotesis Kedua

Hasil pengujian hipotesis kedua sebagaimana dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7

Hasil Analisis Regresi Motivasi Belajar ( $x_1$ ) dengan *Problem Solving* siswa dalam belajar (Y)

Variabel	R	R Square
X <sub>1</sub> Y	0.444	0.197

Pada Tabel 7 memperlihatkan bahwa nilai R sebesar 0.444, yang menunjukkan koefisien regresi kreativitas terhadap *problem solving* siswa dalam belajar. Nilai R Square ( $R^2$ ) sebesar 0.197, berarti 19.7% besarnya kontribusi kreativitas terhadap *problem solving* siswa dalam belajar.

### 3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Hasil pengujian hipotesis ketiga sebagaimana dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8

Hasil Uji koefisien regresi Multipel Motivasi Belajar ( $X_1$ ), Kreativitas ( $X_2$ ), terhadap *Problem Solving* Siswa Dalam Belajar

Variabel	R	R Square
$X_1X_2Y$	0.480	0.230

Pada Tabel 8 memperlihatkan bahwa nilai R sebesar 0.480, yang menunjukkan koefisien regresi multiple motivasi belajar, kreativitas terhadap *problem solving* siswa dalam belajar. Nilai R Square ( $R^2$ ) sebesar 0.230, berarti 23.0% motivasi belajar, kreativitas berkontribusi secara bersama-sama terhadap *problem solving* siswa dalam belajar.

## B. Pembahasan

### 1. Kontribusi Motivasi Belajar terhadap *Problem Solving* Siswa dalam Belajar

Hasil analisis membuktikan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan antara motivasi belajar terhadap *problem solving* siswa dalam belajar. Artinya semakin tinggi motivasi belajar semakin mudah siswa dalam memecahkan masalah belajar. Sebaliknya semakin rendah motivasi belajarsiswa, semakin rendah pula pemecahan masalah belajarnya. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Siswa melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi memudahkannya mencari alternatif pemecahan masalah dalam belajar Hamzah B Uno motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik

Hasil penelitian ini menunjukkan motivasi belajar memberikan kontribusi yang kuat dari pada kreativitas. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi *problem solving*. Siswa yang mempunyai keinginan untuk belajar pasti siswa akan melakukan apa saja untuk menuju kesuksesan dalam belajar.

## **2. Kontribusi Kreativitas terhadap *Problem Solving* Siswa dalam Belajar**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu *problem solving* dalam belajar, siswa memerlukan kreativitas untuk memecahkan masalah dalam belajar, siswa yang mempunyai kreativitas akan mudah untuk menyelesaikan persoalan-persoalan dalam belajar. Belajar adalah perubahan dari yang belum sempurna menjadi suatu kesempurnaan yang akhirnya menghasilkan pengalaman, pengetahuan atau keterampilan. Kreativitas belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk membantu memecahkan suatu masalah dalam belajar. Orang kreatif akan berhasil mencapai gagasan, ide, pemecahan masalah, dan hal baru. Siswa yang kreatif yaitu siswa yang mampu menciptakan ide-ide yang baru, dengan begitu memudahkan siswa untuk memecahkan persoalan dalam belajar. Sesuai dengan yang dijelaskan di landaskan teori oleh Sternberg mengatakan bahwa untuk menemukan solusi dalam pemecahan masalah yaitu dengan adanya kreativitas.

Siswa yang memiliki kreativitas dalam belajar, apabila mendapatkan suatu persoalan dalam belajar, pasti akan mencari dan memahami cara untuk memecahkan masalah tersebut, kemudian siswa akan memikirkan bagaimana cara menyelesaikannya.

Selanjutnya Gardner (Florence 2011:28) mengatakan bahwa kreativitas sebagai salah satu *multiple* intelegensi yang meliputi berbagai macam fungsi otak. Tanpa kreativitas pelajar hanya akan bekerja pada sebuah tingkat kognitif yang sempit. Kreatif otak dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga memungkinkan anak untuk mencapai penguasaan yang lebih besar.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kreativitas merupakan salah satu faktor untuk memecahkan masalah dalam belajar. Kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya. Belajar kreatif telah menjadi bagian penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Hingga kini kreativitas telah diterima baik sebagai kompetensi yang melekat pada proses belajar. Inti kreativitas adalah menghasilkan sesuatu yang lebih baik atau sesuatu yang baru.

### **3. Kontribusi Motivasi Belajar, Kreativitas terhadap *Problem Solving* Siswa dalam Belajar**

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat motivasi belajar, kreativitas secara bersama-sama berkontribusi terhadap *problem solving* siswa dalam belajar, oleh karena itu di dalam *problem solving* perlu adanya motivasi belajar dan kreativitas.

Siswa akan menghadapi berbagai persoalan dalam belajar, masalah yang dihadapi siswa tidak akan bisa diselesaikan tanpa adanya bimbingan dan bantuan dari guru. Pemecahan masalah dalam belajar sangat diperlukan oleh siswa makanya sangat perlu bimbingan dan arahan dari guru. Florence mengemukakan bahwa kegiatan *problem solving* memberi kesempatan, bagi siswa untuk menggunakan imajinasi mereka, mencoba mewujudkan ide-ide siswa, dan berpikir tentang berbagai macam kemungkinan.

*Problem solving* dalam belajar yang dibimbing oleh guru, hal ini memungkinkan siswa akan menghasilkan perkembangan untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. *Problem solving* dalam belajar banyak pihak yang terkait, seperti siswa, guru, dan guru BK. *Problem solving* dalam belajar juga akan mudah apabila siswa akan menyelesaikan masalah dengan menciptakan sesuatu yang baru.

Ormrod mengatakan ada 4 faktor yang mempengaruhi *problem solving* dalam belajar yaitu (1) siswa dapat berpikir pada saat siswa mengerjakan suatu soal, (2) siswa menyelesaikan suatu masalah mempengaruhi pendekatan dalam usahanya untuk memecahkan masalah, (3) siswa biasanya memecahkan soal secara lebih efektif bila siswa mempunyai basis pengetahuan yang menyeluruh dan terintegrasi baik yang relevan dengan topic belajar, (4) pemecahan masalah yang kompleks mensyaratkan keterlibatan meta kognitif. Dari keempat faktor tersebut memudahkan para siswa mampu menyelesaikan soal secara fleksibel. Pada saat siswa mendapatkan permasalahan dalam belajar pasti siswa akan berpikir bagaimana cara menyelesaikan persoalan, akan mencari berbagai cara supaya mampu memecahkan masalah belajar. Siswa mampu memecahkan masalah secara efektif yaitu dengan pengetahuan yang dimilikinya.

## **SIMPULAN**

Temuan hasil penelitian, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

1. Motivasi belajar secara umum berada pada kategori rendah, artinya siswa belum melakukan kegiatan belajar dengan tekun, lebih senang bekerja mandiri dan cepat bosan pada tugas yang rutin.
2. Kreativitas secara umum berada pada kategori sedang, artinya kreativitas siswa belum berkembang dengan baik.
3. *Problem solving* siswa dalam belajar secara umum berada pada kategori sedang, artinya *problem solving* siswa dalam belajar belum berkembang baik.
4. Terdapat kontribusi motivasi belajar terhadap *problem solving* siswa dalam belajar, artinya semakin tinggi motivasi belajar semakin mudah siswa dalam memecahkan masalah belajar.
5. Terdapat kontribusi kreativitas terhadap *problem solving* siswa dalam belajar, artinya semakin tinggi kreativitas semakin mudah siswa memecahkan masalah dalam belajar.

6. Terdapat kontribusi motivasi belajar, kreativitas terhadap *problem solving* siswa dalam belajar, artinya semakin tinggi motivasi belajar dan kreativitas semakin mudah siswa memecahkan masalah dalam belajar.

## REFERENSI

- A. S. (2016). *Didaktik metodik pembelajaran (DMP) aktivitas atletik*. Salam Insan Mulia.
- Beetlestone, F. 2011. *Creative Learning: Strategi pembelajaran untuk melesatkan kreatifitas siswa*. Bandung: NusaMedia.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fautley, M., & Savage, J. 2007. *Creativity in Secondary Education*. England: Learning Matters.
- Utami Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ormrod, J. E. 2008. *Educational Psychology*. America: Pearson Education.
- Prayitno. 2014. *Pembelajaran Melalui Pelayanan BK di Satuan Pendidikan*. Padang: UNP.
- Aulia Rahmi. 2012. "Konsep diri, Motivasi Belajar Siswa Membolos & Implikasinya terhadap Layanan Bimbingan & Konseling". *Tesis tidak diterbitkan*. Padang: PPs UNP.
- Santrock, J. W. 2012. *Educational Psychology*. New York: University of Texas at Dallas.
- Sardiman. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Stenberg, R. J. 2012. *Cognitive Psychology*. Canada: Nelson Education.