

Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning Dan Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Siswa MTs Manbaul Ulum DDI Patobong

Mutmainnah Ma'mun^{1*}, Usman², Muhammad Ahsan³

Institut Agama Islam Negeri Parepare¹²³

e-mail: mutmainnahma'mun@iainpare.ac.id

Received: 27 Januari 2022 ; Accepted: 1 Maret 2024; Published: 8 Maret 2024

Abstrak. Dalam proses pembelajaran matematika di kelas masih banyak ditemui permasalahan. Salah satu masalah di kelas tersebut adalah kurangnya minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditandai adanya sikap siswa yang cenderung bersikap pasif, enggan bertanya, takut atau malu untuk bertanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran dengan kemampuan berfikir kreatif siswa terhadap minat belajar matematika siswa. Penelitian ini dilakukan di MTs Manbaul Ulum DDI Patobong . Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Quasi Experiment yang melibatkan dua kelompok yang diberikan perlakuan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Manbaul Ulum DDI Patobong. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes untuk membedakan siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi dengan siswa kreatif rendah, kemudian menggunakan angket (angket awal dan angket akhir). Uji ANAVA diterapkan untuk menganalisis data diperoleh pada signifikan 0,05. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) minat belajar siswa yang menggunakan pendekatan CTL lebih baik dari pada pembelajaran langsung; (2) minat belajar siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi tidak berbeda dengan pemiliki berfikir kreatif rendah; (3) tidak terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan tingkat kemampuan berfikir kreatif; (4) minat belajar siswa dengan kemampuan berfikir kreatif tinggi yang menggunakan pendekatan CTL tidak berbeda dengan pembelajaran langsung; (5) minat belajar siswa dengan kemampuan berfikir kreatif rendah yang menggunakan pendekatan CTL lebih baik daripada pembelajaran langsung. (6) minat belajar siswa yang menggunakan pendekatan CTL dengan kemampuan berfikir kreatif tinggi tidak berbeda dengan kreatif rendah; (7) minat belajar siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran langsung dengan kemampuan berfikir kreatif tinggi tidak berbeda dengan kreatif rendah.

Kata Kunci: *Pendekatan Contextual Teaching And Learning, Pembelajaran Langsung, Berfikir Kreatif Tinggi/Rendah, Minat Belajar*

Copyright © 2024 Jurnal Terapan Sains dan Teknologi

How to cite: Inna, M. M., Usman, U., & Ahsan, M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning Dan Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Siswa MTs Manbaul Ulum DDI Patobong. RAINSTEK : Jurnal Terapan Sains & Teknologi, 6(1), 7–17. <https://doi.org/10.21067/jtst.v6i1.6606>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dan berlangsung sepanjang masa. Pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik bagi diri sendiri, bangsa dan Negara sehingga mampu bersaing dan berkompetensi dengan Negara lain. Dunia pendidikan yang semakin maju sekarang ini tidak bisa lepas dari peran masyarakat yang sangat kompleks. Hal ini perlu adanya pembaharuan (modernisasi) dalam pendidikan. Tanpa pendidikan yang memadai akan sulit bagi masyarakat manapun untuk mencapai tujuan, banyak

ahli pendidikan yang berpandangan bahwa pendidikan merupakan kunci yang membuka pintu kearah modernisasi. Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa madarat.

Guru dan metode pembelajaran merupakan dua komponen penting yang menentukan kualitas siswa. Guru mampu mengembangkan metode pembelajaran. Usaha guru dalam menciptakan kondisi belajar mengajar yang diharapkan akan efektif apabila diketahui factor-faktor penyebab apa sajakah yang dapat menunjang terciptanya kondisi pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, kreatif Efektif dan Menyenangkan) .

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan ditentukan oleh berbagai faktor seperti kurikulum, guru, siswa, proses pembelajaran, administrasi dan manajemen, sarana pembelajaran, dan sebagainya . Dari sekian banyak faktor yang ada, faktor yang dianggap penting untuk ditelusuri lebih lanjut dalam penelitian ini adalah: (1) faktor proses pembelajaran, yakni pendekatan pembelajaran Contextual Teaching And Learning dan pembelajaran langsung; (2) faktor karakteristik perbedaan individu siswa, dalam hal ini dua isu penting yang ingin dikaji yaitu tingkat kemampuan berfikir kreatif (tinggi dan rendah).

Belajar merupakan sebuah system yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terikat sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Bell-Gredler (1986) menjelaskan pengertian belajar yang cukup komprehensif yaitu belajar adalah prose yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies, skills, and attitudes. Kemampuan (competencies), keterampilan (skills), and sikap (attitudes) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat .

Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai aktifitas menyampaikan informasi dari pengajar kepada pelajar . Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran berarti aktivitas guru dalam merancang bahan pengajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, yakni siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna .

Pendekatan kontekstual bukan merupakan suatu konsep baru. Penerapan pendekatan kontekstual di kelas pertama kali diusulkan oleh John Dewey. Pada tahun 1916, Dewey mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pengajaran yang dikaitkan dengan minat dan pengalaman siswa . Jadi, contextual teaching and learning atau CTL lebih mengedepankan pencarian makna dibandingkan yang lain .

Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret melalui keterlibatan aktivitas siswa mencoba, melakukan, dan mengalami sendiri. Dengan demikian pembelajaran tidak sekedar dilihat dari sisi produk, melainkan juga dari sisi proses . Pembelajaran kontekstual memiliki tujuh komponen utama yang harus dikembangkan yaitu; (1) Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dan berlangsung sepanjang masa. Pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik bagi diri sendiri, bangsa dan Negara sehingga mampu bersaing dan berkompetensi dengan Negara lain. Dunia pendidikan yang semakin maju sekarang ini tidak bisa lepas dari peran masyarakat yang sangat kompleks. Hal ini perlu adanya pembaharuan (modernisasi) dalam pendidikan. Tanpa pendidikan yang memadai akan sulit bagi masyarakat manapun untuk mencapai tujuan, banyak ahli pendidikan yang berpandangan bahwa pendidikan merupakan kunci yang membuka pintu kearah modernisasi. Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa madarat.

Guru dan metode pembelajaran merupakan dua komponen penting yang menentukan kualitas siswa. Guru mampu mengembangkan metode pembelajaran. Usaha guru dalam menciptakan kondisi belajar mengajar yang diharapkan akan efektif apabila diketahui factor-faktor penyebab apa sajakah yang dapat menunjang terciptanya kondisi pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, kreatif Efektif dan Menyenangkan) .

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan ditentukan oleh berbagai faktor seperti kurikulum, guru, siswa, proses pembelajaran, administrasi dan manajemen, sarana pembelajaran, dan sebagainya . Dari sekian banyak faktor yang ada, faktor yang dianggap penting untuk ditelusuri lebih lanjut dalam penelitian ini adalah: (1) faktor proses pembelajaran, yakni pendekatan pembelajaran Contextual Teaching And Learning dan pembelajaran langsung; (2) faktor karakteristik perbedaan individu siswa, dalam hal ini dua isu penting yang ingin dikaji yaitu tingkat kemampuan berfikir kreatif (tinggi dan rendah).

Belajar merupakan sebuah system yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terikat sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Bell-Gredler (1986) menjelaskan pengertian belajar yang cukup komprehensif yaitu belajar adalah prose yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies, skills, and attitudes. Kemampuan (competencies), keterampilan (skills), and sikap (attitudes) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat .

Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai aktifitas menyampaikan informasi dari pengajar kepada pelajar . Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran berarti aktivitas guru dalam merancang bahan pengajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, yakni siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna .

Pendekatan kontekstual bukan merupakan suatu konsep baru. Penerapan pendekatan kontekstual di kelas pertama kali diusulkan oleh John Dewey. Pada tahun 1916, Dewey mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pengajaran yang dikaitkan dengan minat dan pengalaman siswa . Jadi, contextual teaching and learning atau CTL lebih mengedepankan pencarian makna dibandingkan yang lain .

Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret melalui keterlibatan aktivitas siswa mencoba, melakukan, dan mengalami sendiri. Dengan demikian pembelajaran tidak sekedar dilihat dari sisi produk, melainkan juga dari sisi proses . Pembelajaran kontekstual memiliki tujuh komponen utama yang harus dikembangkan yaitu; (1) Konstruktivisme; (2) Menemukan; (3) Bertanya; (4) Masyarakat belajar; (5) Pemodelan; (6) Refleksi; dan (7) Penilaian Yang Sebenarnya.

Dalam pembelajaran menurut pendekatan CTL, tugas guru adalah memberikan konteks terhadap siswa dan melibatkan siswa pada berbagai kegiatan yang memungkinkan peserta didik untuk mencari keterkaitan tujuan pelajaran dengan hal-hal dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran langsung dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah.

Pembelajaran langsung akan terlaksana dengan baik jika dirancang dengan baik pula, sesuai dengan materi yang akan disajikan terlebih dahulu rumuskan tujuan pengajaran, memilih isi, melakukan analisis tugas kemudian direncanakan waktu dan penilaian. Di dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung terdapat fase-fase yang harus ditempuh sebagai berikut: (1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.; (2) Mendemostrasika n pengetahuan dan keterampilan; (3) Membimbing pelatihan; (4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik; dan (5) Memberikan latihan dan penerapan konsep.

Sebelum beranjak kedalam pengertian kemampuan berfikir kreatif terlebih dahulu akan dijelaskan tentang definisi berpikir. Pengertian berfikir sebagai suatu aktifitas mental dalam usaha untuk memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, berfikir merupakan proses kognitif yang tidak dapat dilihat secara fisik. Hasil dari berfikir dapat berupa ide, pengetahuan, prosedur, argument, dan keputusan . Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), orisinalitas dalam berpikir (originality) dan berpikir secara terperinci (elaboration) . Siswono mengklasifikasikan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang terdiri dari lima tingkat yaitu, TKBK 4 (Sangat Kreatif), TKBK 3 (Kreatif), TKBK 2 (Cukup Kreatif), TKBK 1 (Kurang Kreatif), dan TKBK 0 (Tidak Kreatif).

Untuk dapat melihat keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar, seluruh faktor-faktor yang berhubungan dengan guru dan murid harus dapat diperhatikan. Mulai dari perilaku guru dalam mengajar sampai dengan tingkah laku siswa sebagai timbal balik dari hasil sebuah pengajaran. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pelajaran itu atau sebaliknya, ia merasa tidak tertarik dengan pelajaran tersebut. Ketertarikan siswa inilah yang merupakan salah satu tanda- tanda minat.

Menurut Crow dan Crow, minat atau interest bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita untuk cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Menurut Hurlock, minat merupakan hasil dari pengalaman atau proses belajar . Indikator Minat Belajar yaitu: (1) Perasaan Senang; (2) perhatian; (3) konsentrasi; dan (4) tanggung jawab.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain faktorial 2 x 2. Variabel penelitian terdiri dari: (1) variabel terikat yaitu hasil minat belajar matematika; (2) variabel bebas yaitu variabel perlakuan (A2: pendekatan contextual teaching and learning (ctl), dan A2: pendekatan pembelajaran langsung) dan variabel atribut (B1: kemampuan berfikir kreatif tinggi dan B1: kemampuan berfikir kreatif tinggi).

Populasi target penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Manbaul Ulum DDI Patobong. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Purposive random sampling. Yaitu yang mempunyai nilai rata-rata kelas terendah yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Contextual Teaching And Learning sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran langsung. Jumlah siswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 23 orang. Sedangkan penetapan siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi dan rendah untuk masing kelas perlakuan dilakukan dengan menggunakan instrumen tes berfikir kreatif. Penentuan kelompok yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi dan rendah ditentukan dari hasil skor tes kemampuan berfikir kreatif dimana pada kelas eksperimen yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi sebanyak 7 orang dan berfikir kreatif rendah sebanyak 16 orang, pada kelas control yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi sebanyak 5 orang dan berfikir kreatif rendah sebanyak 18 orang.

Uji analisis dilakukan dengan uji analisis varian (ANAVA) dua arah dengan desain faktorial 2 x 2. Sebelum uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis terdiri dari: (1) uji normalitas; (2) uji homogenitas.

Hasil dan Pembahasan

Analisis statistik deskriptif data hasil penelitian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis statistik deskriptif data hasil penelitian

Gaya berpikir (B)	Pendekatan Pembelajaran				Σ		
	Contextual Teaching and Learning (A1)		Langsung (A2)				
	X _i	Y _i	X _i	Y _i	X _i	Y _i	
Berfikir Kreatif Tinggi	n	7.00	7.00	5.00	5.00	12.00	12.00
	Min	69.00	90.00	65.00	85.00	65.00	85.00
	Max	90.00	10.00	83.00	10.00	90.00	10.00
	Mo	69.00	10.00	79.00	92.00	69.00	10.00
	Me	77.00	97.00	79.00	92.00	79.00	95.00
	SD	9.14	3.55	7.01	5.40	7.97	4.81
	\bar{X} / \bar{Y}	74.00	97.00	77.00	91.00	77.00	94.00
	N	16.00	16.00	18.00	18.00	34.00	34.00
	Min	67.00	90.00	65.00	80.00	65.00	80.00
	Max	90.00	10.00	87.00	95.00	90.00	10.00
Berfikir Kreatif Rendah	Mo	67.00	98.00	75.00	90.00	85.00	90.00
	Me	79.00	97.00	78.00	90.00	79.00	94.00
	SD	7.24	2.37	6.29	3.81	6.55	5.09
	\bar{X} / \bar{Y}	79.00	96.00	77.00	88.00	78.00	92.00
	N	23.00	23.00	23.00	23.00	46.00	46.00
	Σ	23	23	23	23	46	46

Gaya berpikir (B)	Pendekatan Pembelajaran				Σ	
	Contextual Teaching and Learning (A1)		Langsung (A2)			
	X _i	Y _i	X _i	Y _i	X _i	Y _i
	.0	.0	.0	.0	.0	.0
	0	0	0	0	0	0
M	67	90	65	80	65	80
in	.0	.0	.0	.0	.0	.0
	0	0	0	0	0	0
M	90	10	87	10	90	10
ax	.0	0.	.0	0.	.0	0.
	0	00	0	00	0	00
M	69	98	79	90	79	90
o	.0	.0	.0	.0	.0	.0
	0	0	0	0	0	0
M	79	97	79	90	79	94
e	.0	.0	.0	.0	.0	.5
	0	0	0	0	0	0
S	7.	2.	6.	4.	6.	5.
D	47	37	28	28	86	05
	78	96	77	89	77	92
\bar{X}	.5	.6	.3	.3	.9	.9
\bar{Y}	7	5	0	0	3	8

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini berkaitan dengan: (1) pengaruh utama (main effect), yaitu antar pendekatan contextual teaching and learning (A₁) dan pendekatan pembelajaran langsung (A₂), serta kemampuan berfikir kreatif tinggi (B₁) dan serta kemampuan berfikir kreatif tinggi (B₂); (2) pengaruh interaksi (interaction effect), antara pendekatan pembelajaran dengan kemampuan berfikir kreatif; dan (3) pengaruh sederhana (simple effect). Hasil perhitungan dengan ANAVA disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 uji hipotesisi ANAVA

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	618.621 ^a	3	206.207	16.572	.000
Intercept	296715.23	1	296715.2	23846.	.000
PendekatanPembelajaran	549.992	1	549.992	44.202	.000
BerfikirKreatif	18.924	1	18.924	1.521	.224
PendekatanPembelajaran *	18.696	1	18.696	1.503	.227
BerfikirKreatif					
Error	522.596	4	12.443		

Total	397880.00	4
	0	6
Corrected Total	1141.217	4
		5

Perbedaan Minat Belajar matematika siswa antara siswa yang menggunakan pendekatan contextual teaching and learning dan pembelajaran langsung.

Hasil perhitungan ANAVA (Tabel 3) pada sumber varians A menunjukkan bahwa pada kolom sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,000, artinya nilai sig < 0,05 maka H₀ ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar matematika siswa antara siswa yang diajar dengan pendekatan contextual teaching and learning dengan siswa yang diajar dengan pembelajaran langsung. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran, berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa.

Perbedaan Minat Belajar matematika antara kelompok siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi dengan kelompok siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif rendah.

Hasil perhitungan ANAVA (Tabel 3). pada sumber varians A menunjukkan bahwa pada kolom sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,224, artinya nilai sig > 0.05 maka H₁ diterima. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan minat belajar matematika siswa antara siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif rendah. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif rendah tidak teruji kebenarannya.

Interaksi antara strategi pembelajaran yang digunakan dengan kemampuan berfikir kreatif terhadap minat belajar matematika.

Hasil perhitungan ANAVA (Tabel 3) pada sumber varians interaksi A X B menunjukkan bahwa pada kolom sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,227, artinya nilai sig > 0.05 maka H₀ diterima. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan kemampuan berfikir kreatif siswa. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan kemampuan berfikir kreatif siswa tidak teruji kebenarannya.

hasil Minat belajar kelompok siswa yang menggunakan pendekatan Contextual Teaching And Learning dan yang menggunakan strategi Pembelajaran langsung pada siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi.

Tabel 4. Uji ANAVA

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	62.486 ^a	1	62.486	3.246	.102
Intercept	103337.486	1	103337.486	5367.783	.000
Kelompok	62.486	1	62.486	3.246	.102
Error	192.514	10	19.251		
Total	107418.000	12			
Corrected Total	255.000	11			

Hasil perhitungan ANAVA (Tabel 4) menunjukkan bahwa pada kolom sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,102, artinya nilai sig > 0,05 maka H₁ ditolak. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan pendekatan contextual teaching and learning yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi.

Perbedaan hasil Minat belajar kelompok siswa yang menggunakan pendekatan Contextual Teaching And Learning dan yang menggunakan strategi Pembelajaran langsung pada siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif rendah.

Tabel 5. Uji ANAVA

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	561.105 ^a	1	561.105	61.223	.000
Intercept	291038.75	1	291038.7	31755.	.000
Kelompok	561.105	1	561.105	61.223	.000
Error	293.278	3	9.165		
Total	291397.00	3			
Corrected Total	854.382	3			

Hasil perhitungan ANAVA (Tabel 5) menunjukkan bahwa pada kolom sig. memiliki nilai 0,000, artinya nilai sig < 0,05 maka H₀ ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan pendekatan contextual teaching and learning yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif rendah.

Hasil Minat belajar matematika kelompok siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi dan kelompok siswa mempunyai kemampuan berfikir kreatif rendah, yang diajar dengan menggunakan pendekatan Contextual Teaching And Learning.

Tabel 6. Uji ANAVA

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	.000 ^a	1	.000	.000	.994
Intercept	181134.7	1	181134.7	24756.	.000
kelompok	.000	1	.000	.000	.994
Error	153.652	21	7.317		
Total	214046.0	23			
Corrected Total	153.652	22			

Hasil perhitungan ANAVA (Tabel 6) menunjukkan bahwa pada kolom sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,994, artinya nilai sig > 0,05 maka H₁ ditolak. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi dan siswa mempunyai kemampuan berfikir kreatif rendah, yang diajar dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching And Learning*.

Hasil Minat belajar matematika siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi dan siswa mempunyai kemampuan berfikir kreatif rendah, yang diajar dengan menggunakan pembelajaran langsung.

Tabel 7. Uji ANAVA

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	39.792 ^a	1	39.792	2.302	.144
Intercept	127362.4	1	127362.4	7366.	.000
Kelompok	39.792	1	39.792	2.302	.144

Error	363.078	21	17.289
Total	183834.0	23	
	00		
Corrected	402.870	22	
Total			

a. R Squared = .099 (Adjusted R Squared = .056)

Hasil perhitungan ANAVA (Tabel 7) menunjukkan bahwa pada kolom sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,994, artinya nilai sig > 0,05 maka H_1 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi dan siswa mempunyai kemampuan berfikir kreatif rendah, yang diajar dengan menggunakan pembelajaran langsung.

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa hasil minat belajar matematika antara kelompok siswa yang diajar dengan pendekatan contextual teaching and learning lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran langsung. Dengan demikian pembelajaran dengan pendekatan contextual teaching and learning yang dilakukan dalam penelitian ini dapat meningkatkan hasil minat belajar matematika yang lebih baik dibanding dengan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran langsung. Temuan ini sekaligus menjawab hipotesis penelitian bahwa hasil minat belajar matematika siswa yang diajar dengan pendekatan contextual teaching and learning lebih baik daripada siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran langsung.

Pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan minat belajar matematika antara siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi dengan siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif rendah. Temuan ini menolak hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa antara siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi dengan siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif rendah.

Pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa tidak ada interaksi antara pendekatan pembelajaran (A) dengan kemampuan berfikir kreatif (B) terhadap minat belajar matematika siswa. Temuan ini menolak hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran (A) dengan kemampuan berfikir kreatif (B) terhadap minat belajar matematika siswa. memiliki kemampuan berfikir kreatif rendah.

Pengujian hipotesis keempat menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan minat belajar matematika antara kelompok siswa yang diajar dengan pendekatan contextual teaching and learning dengan kemampuan berfikir kreatif tinggi (A1B1) dengan kelompok siswa yang diajarkan dengan pembelajaran langsung dengan kemampuan berfikir kreatif tinggi (A2B1).

Pengujian hipotesis kelima menunjukkan bahwa hasil minat belajar matematika antara kelompok siswa yang diajar dengan pendekatan contextual teaching and learning dengan kemampuan berfikir kreatif rendah (A1B2) lebih tinggi dengan kelompok siswa yang diajarkan dengan pembelajaran langsung dengan kemampuan berfikir kreatif tinggi (A2B2). Temuan ini menjawab hipotesis penelitian bahwa minat belajar matematika siswa diajar dengan pendekatan contextual teaching and learning lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan pembelajaran langsung untuk siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi siswa yang diajarkan dengan pembelajaran langsung dengan kemampuan berfikir kreatif tinggi (A2B1).

Pengujian hipotesis keenam menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan minat belajar matematika antara kelompok siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi dibandingkan siswa yang memiliki kemampuan berfikir rendah yang diajar dengan pendekatan contextual teaching and learning.

Pengujian hipotesis ketujuh menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan minat belajar matematika antara kelompok siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi dibandingkan siswa yang memiliki kemampuan berfikir rendah yang diajar dengan pembelajaran langsung.

Penutup

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil angket minat belajar matematika siswa diajar dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (A_1) memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan sebelum diajar dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (A_1). Hal ini ditandai dengan hasil uji ANAVA yaitu $0,000 < 0,05$. Sementara hasil analisis data deskriptif diperoleh rata-rata Minat belajar matematika siswa diajar dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* $\bar{Y}_{A1} = 96,6$, sedangkan minat belajar matematika siswa diajar dengan pembelajaran langsung $\bar{Y}_{A2} = 89,30$. Dengan demikian pendekatan *Contextual Teaching And Learning* mampu memberikan dampak yang lebih baik terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa.
2. Tidak terdapat perbedaan minat belajar matematika siswa antara kelompok siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki kemampuan berfikir rendah. Hal ini ditandai dengan hasil uji ANAVA yaitu $0,224 < 0,05$. Sementara hasil analisis data deskriptif diperoleh rata-rata Minat belajar matematika siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi $\bar{Y}_{B1} = 94,50$. Sedangkan rata-rata Minat belajar matematika siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif rendah $\bar{Y}_{B2} = 92,44$. Dengan demikian tidak ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif tinggi dengan siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kreatif rendah.
3. Tidak terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan kemampuan berfikir kreatif siswa. Ini dibuktikan dengan hasil uji ANAVA pada table 4.14, sumber varians interaksi AXB menunjukkan bahwa nilai pada kolom sig. memiliki nilai 0,229, artinya nilai sig $< 0,05$.
4. Untuk siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi, minat belajar matematika siswa yang diajar dengan pendekatan *contextual teaching and learning* tidak berbeda atau sama saja dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajar dengan pembelajaran langsung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji ANAVA pada table 4.15 sumber varian A_1B_1 , A_2B_1 . Menunjukkan bahwa nilai pada kolom sig. memiliki nilai 0,102, artinya nilai sig $> 0,05$.
5. Untuk siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif rendah, minat belajar matematika siswa yang diajar dengan pendekatan *contextual teaching and learning* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajar dengan pembelajaran langsung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji ANAVA pada table 4.16 sumber varian A_1B_1 , A_1B_2 . Menunjukkan bahwa nilai pada kolom sig. 0,000, artinya nilai sig $< 0,05$.
6. Untuk siswa yang diajar dengan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*, minat belajar matematika antara siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi tidak berbeda atau sama saja dibandingkan siswa yang memiliki kemampuan berfikir rendah. Hal ini dibuktikan pada table 4.17 sumber varian A_1B_1 , A_1B_2 . Menunjukkan bahwa nilai pada kolom sig. memiliki nilai 0,994, artinya nilai sig $> 0,05$.
7. Untuk siswa yang diajar dengan pembelajaran langsung, minat belajar matematika antara siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi tidak berbeda atau sama saja dibandingkan siswa yang memiliki kemampuan berfikir rendah. Hal ini di buktikan pada ANAVA pada table 4.18 sumber varian A_2B_1 , A_2B_2 . Menunjukkan bahwa nilai pada kolom sig. memiliki nilai 0,144, artinya nilai sig $> 0,05$.

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan diatas maka dapat dapat diajukan bebrapa saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa disarankan guru menggunakan pendekatan *contextual teaching and learning* selain menggunakan pembelajaran langsung yang selama ini digunakan.
2. Berdasarkan temuan penelitian seperti yang telah dibahas sebelumnya bahwa, pendekatan *contextual teaching and learning* mengakomodai kedua tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa yakni kreatif tinggi dan kretaif rendah, hal ini berarti bahwa pendekatan *contextual teaching and learning* tepat digunakan untuk siswa yang miliki kemampuan berfikir kreatif tinggi maupun rendah.

Penelitian ini tidak terlepas dari berbagai keterbatasan dan kelemahan. Oleh karena itu, Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan penelitian ini kepada populasi yang lebih luas lagi.

Daftar Pustaka

- Fatimah, S. (2009). *Matematika asyik dengan metode pemodelan*. DAR! Mizan.
- Togala, Z. (2015). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Gaya Berpikir terhadap Hasil Belajar Keterampilan Elektronika setelah Mengontrol Pengetahuan Awal. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(2), 129-140.
- Setyaputri, N. Y. (2021). *BIMBINGAN DAN KONSELING BELAJAR (Teori dan Aplikasinya): Edisi 1*. Media Sains Indonesia.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Ahmad Susanto, M. P. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Juliandri, D. (2016). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Statistika. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 1(1), 1-10.
- Ahmad, S., Helsa, Y., & Ariani, Y. (2020). *Pendekatan Realistik Dan Teori Van Hiele*. Deepublish.
- Sundawan, M. D. (2016). Perbedaan model pembelajaran konstruktivisme dan model pembelajaran langsung. *LOGIKA Jurnal Ilmiah Lemlit Unswagati Cirebon*, 16(1).
- Abdullah, I. H. (2016). Berpikir kritis matematik. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Irawan, D. (2015). *Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis dan kemandirian melalui pembelajaran model 4K ditinjau dari gaya belajar siswa kelas VII* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Irawan, D. (2015). *Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis dan kemandirian melalui pembelajaran model 4K ditinjau dari gaya belajar siswa kelas VII* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Widya, S. (2019). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERDASARKAN TEORIDIENES TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS VII SMPN 03 BANJAR MARGO* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)