



**PENGARUH LITERASI DIGITAL  
DAN KREATIVITAS SISWA  
TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS XI  
SMAN 1 KEDUNGWUNI**



**LU'LU'UL MAKNUNAH**  
**NIM. 2621006**

**2025**

**PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS  
SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA KELAS XI SMAN 1 KEDUNGWUNI**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

**LU'LU'UL MAKNUNAH**

**NIM. 2621006**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2025**

**PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS  
SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA KELAS XI SMAN 1 KEDUNGWUNI**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2025**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : LU'LU'UL MAKNUNAH

NIM : 2621006

Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul "**PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI SMAN 1 KEDUNGWUNI**" ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka **saya secara pribadi** bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 12 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,



**LU'LU'UL MAKNUNAH**

NIM 2621006

## NOTA PEMBIMBING

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan  
c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika  
di Pekalongan

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : LU'LU'UL MAKNUNAH  
NIM : 2621006  
Program Studi : TADRIS MATEMATIKA  
Judul : **PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI SMAN 1 KEDUNGWUNI**

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum, Wr. Wb*

Pekalongan, 19 Februari 2025

Pembimbing,



Abdul Majid, M.Kom

NIP. 198311122019031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan  
Website : [fik.uingusdur.ac.id](http://fik.uingusdur.ac.id) Email : [fik@uingusdur.ac.id](mailto:fik@uingusdur.ac.id)

### PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara/i:

Nama : LULU'UL MAKNUNAH

NIM : 2621006

Judul : PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI SMAN 1 KEDUNGWUNI

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Kamis, tanggal 6 Maret 2025 dan dinyatakan **ULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I

Santika Lya Diah Pramesti, M. Pd.

NIP. 19890224 201503 2 006

Penguji II

Heni Lilia Dewi, M. Pd.

NIP. 19930622 201903 2 020

Pekalongan, 6 Maret 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M. Ag.

NIP. 19730112 200003 1 001

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### **Moto**

*“Dan bacalah kitab yang telah diturunkan kepadamu, dan lakukanlah sholat”*

(Q.S Al-Ankabut:45)

### **Persembahan**

Sebagai bentuk rasa syukur yang terdalam menuntut ilmu, skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang selalu mendukung segala perjuangan penulis,

1. Kedua orang tua saya bapak Muhamad Nur dan Ibu Casriyah yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan semangat baik secara moral maupun material, atas segala ridhonya Allah yang membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT. Selalu mencurahkan segala rahmat-Nya kepada beliau.
2. Kakak dan adik saya Elma Qisthy dan Kamilina Salsabila yang selalu memberi semangat dan memberi bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Diriku sendiri Lu'lu'ul Maknulah yang telah bekerja keras dan tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini, saya sangat bangga pada diri saya sendiri telah mencapai titik ini dan siap untuk menghadapi tantangan baru dimasa depan.

## ABSTRAK

Maknunah, Lu'lu'ul. 2025. "Pengaruh Literasi Digital dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 1 Kedungwuni". *Skripsi*. Program Studi Tadris Matematika. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Abdul Majid. M.Kom.

Kata kunci: Literasi Digital, Kreativitas Siswa, Hasil Belajar

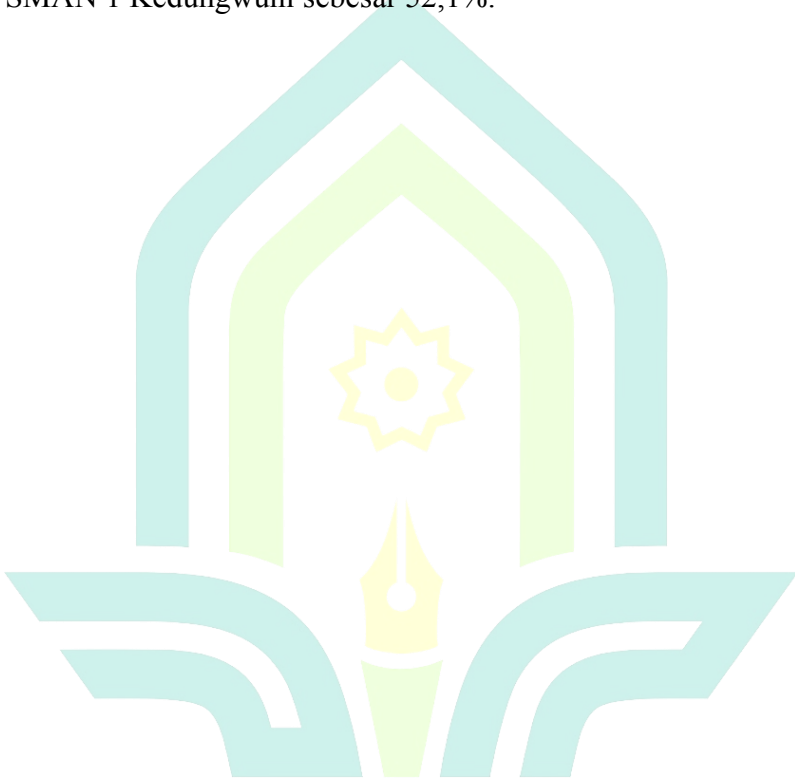
Berdasarkan wawancara didapatkan masalah hasil belajar matematika yang diperoleh siswa yang beragam dikarenakan rendahnya kemampuan literasi digital siswa seperti mencari penyelesaian soal di internet tanpa menyeleksi informasi terlebih dahulu dan sebagian dari siswa menggunakan cara yang sama dalam menjawab pertanyaan matematika. Maka peneliti menyusun penelitian tentang "Pengaruh Literasi Digital dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 1 Kedungwuni".

Dengan rumusan masalah adalah seberapa besar pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar matematika. Seberapa besar pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika. Seberapa besar pengaruh literasi digital dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMAN 1 Kedungwuni. Tujuan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh setiap variabel bebas terhadap hasil belajar matematika siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis penelitian korelasi dan *ex post facto*. Dengan populasi siswa kelas XI SMAN 1 Kedungwuni dan jumlah 360, sampel yang dihitung menggunakan slovin sebanyak 189 siswa dengan pengambilan sampel *simple random* sampling. Pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis regresi linier berganda.



Hasil penelitian didapatkan terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi digital terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMAN 1 Kedungwuni sebesar 37,21%. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMAN 1 Kedungwuni sebesar 43,03%. Terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi digital dan kreativitas siswa berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMAN 1 Kedungwuni sebesar 52,1%.



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. Yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 1 Kedungwuni”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu prasyarat meraih geas Sarjana Pendidikan pada Program Studi Tadris Matematika FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sholawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin. Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M. Ag., Selaku Dekan FTIK K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Santika Lya Diah Pramesti, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika.
4. Heni Lilia Dewi, M. Pd., selaku Sekretaris Program Studi Tadris Matematika.
5. Ahmad Faridh Ricky Fahmi, M. Pd., selaku dosen perwalian penulis.
6. Abdul Majid. M. Kom. Selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang senantiasa sabar dalam membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Indah Muslichatun, S, Pd., M. Pd. selaku kepala SMAN 1 Kedungwuni yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian tersebut.
8. Kepada seluruh anggota keluarga, khususnya kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan yang sangat berarti bagi penulis.

9. Kepada teman-temanku yang selalu membantu penulis dalam bertukar pikiran dan memberikan semangat.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis sangat terbuka untuk kritik dan saran dari pembaca dalam rangka perbaikan dalam penulisan karya ilmiah kedepannya,

Pekalongan, 12 Februari 2025

Penulis



**Lu'lu'ul Maknunah**

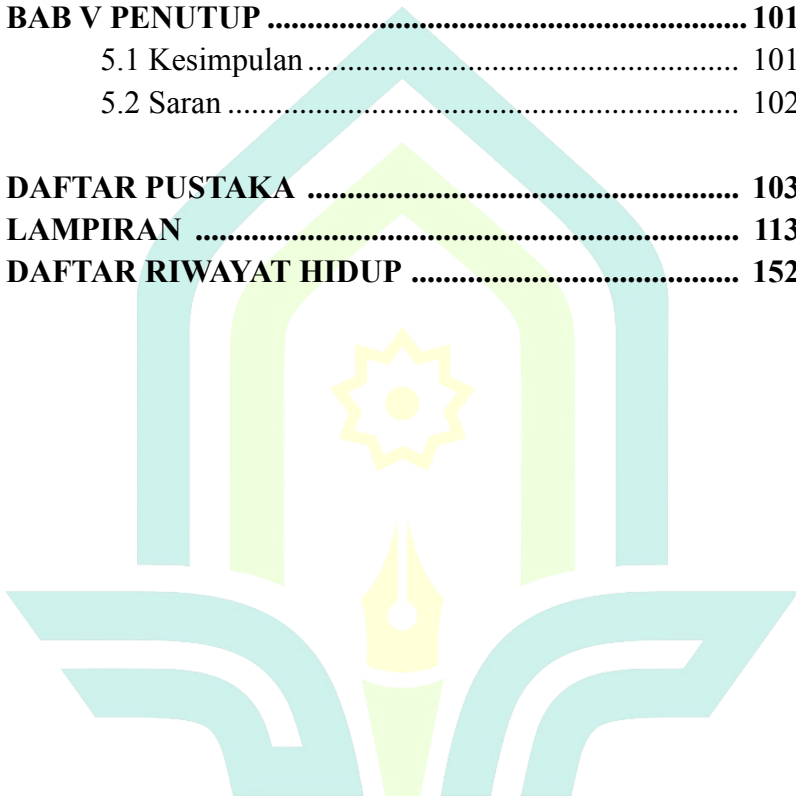
NIM. 2621006



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
2.1 Deskripsi Teoritik .....	10
2.2 Kajian yang Relevan.....	32
2.3 Kerangka Berpikir .....	40
2.4 Hipotesis Penelitian .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>43</b>
3.1 Desain Penelitian .....	43
3.2 Populasi dan Sampel.....	43
3.3 Variabel Penelitian .....	44
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	44
3.5 Teknik Analisis Data.....	49

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	<b>55</b>
4.1 Identitas Tempat Penelitian .....	55
4.2 Penyajian Data Hasil Penelitian .....	56
4.3 Analisis Data .....	69
4.4 Pembahasan .....	94
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>101</b>
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>113</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>152</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Skala Likert .....	45
Tabel 4.1	Data Penelitian Literasi Digital Siswa Kelas XI di SMAN 1 Kedungwuni .....	57
Tabel 4.2	Butir Pernyataan Positif dan Negatif Angket Literasi Digital.....	62
Tabel 4.3	Data Penelitian Kreativitas Siswa Kelas XI di SMAN 1 Kedungwuni .....	63
Tabel 4.4	Butir Pernyataan Positif dan Negatif Angket Kreativitas Siswa.....	68
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas Variabel Literasi Digital (X <sub>1</sub> ) .....	69
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas Variabel Kreativitas Siswa (X <sub>2</sub> ) .....	71
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Literasi Digital (X <sub>2</sub> ) .....	74
Tabel 4.8	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Literasi Digital (X <sub>1</sub> ) .....	74
Tabel 4.9	Analisis Statistik Deskriptif .....	75
Tabel 4.10	Uji Normalitas Data .....	77
Tabel 4.11	Uji Multikolinearitas Data .....	78
Tabel 4.12	Uji Heteroskedastisitas Data .....	79
Tabel 4.13	Uji Autokorelasi Data .....	80
Tabel 4.14	Data Hasil Angket X <sub>1</sub> , X <sub>2</sub> , dan Y .....	81
Tabel 4.15	Uji Regresi Berganda X <sub>1</sub> , X <sub>2</sub> , dan Y .....	90
Tabel 4.16	Hasil Uji Koefisien Regresi .....	90
Tabel 4.17	Pengaruh Variabel X <sub>1</sub> , X <sub>2</sub> terhadap Y .....	92
Tabel 4.18	Hasil Korelasi .....	93

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir ..... 41



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Penelitian .....	113
Lampiran 2	Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian	112
Lampiran 3	Instrumen Penelitian .....	114
Lampiran 3.1	Instrumen Literasi Digital Siswa .....	115
Lampiran 3.2	Instrumen Kreativitas Siswa .....	121
Lampiran 3.3	Lembar validasi Ahli Instrumen Angket Literasi Digital .....	126
Lampiran 3.4	Lembar validasi Ahli Instrumen Angket Kreativitas Siswa .....	132
Lampiran 4	Hasil Penelitian .....	136
Lampiran 4.1	Hasil Penelitian Literasi Digital Siswa ...	136
Lampiran 4.2	Hasil Penelitian Kreativitas Siswa .....	138
Lampiran 5	Uji Validitas .....	146
Lampiran 5.1	Uji Validitas Instrumen Literasi Digital Siswa .....	146
Lampiran 5.2	Uji Validitas Instrumen Kreativitas Siswa .....	148
Lampiran 6	Dokumentasi Penelitian .....	150



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dibutuhkan oleh manusia agar memperoleh sebuah pengetahuan supaya bisa mengangkat harkat dan martabat suatu bangsa jika dilaksanakan dengan baik. Pendidikan adalah suatu kegiatan dengan tujuan agar dapat meningkatkan mutu manusia melalui proses belajar mengajar. Karena itu, sebagai suatu kegiatan yang mempunyai tujuan, proses yang berkelanjutan diperlukan dalam setiap jenjang pendidikan (Fitriani, 2016). Melalui pendidikan serta proses pembelajaran secara aktif dapat meningkatkan kemampuan siswa agar mempunyai akal, agama, perilaku, keahlian, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk individu, negara, serta bangsa (Lailiyah & Hasanah, 2020).

Di Indonesia pendidikan formal membahas mengenai macam-macam mata pelajaran seperti matematika salah satunya. Matematika telah menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di berbagai tingkatan dari mulai sekolah dasar yang bertujuan untuk mengajarkan siswa seperti kecakapan dalam penalaran, kemampuan analisis, kreatif, serta sistematis untuk selanjutnya dikembangkan pada jenjang-jenjang berikutnya. Sejauh ini matematika dianggap membosankan, sulit dan menakutkan sehingga dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain tingkat kelulusan siswa dalam matematika jauh lebih sedikit (Saputra, 2020).

Dalam lembaga pendidikan seperti sekolah, belajar menjadi suatu kegiatan proses yang sangat

penting dan akan menunjukkan berhasilnya atau gagalnya suatu tujuan pembelajaran siswa dari kinerja belajar yang didapatkannya seperti hasil belajar siswa (Winarno & Ashari, 2022). Hasil belajar digunakan sebagai standar dalam menilai keberhasilan dari sebuah pembelajaran (Sulastri et al., 2014). Salah satu masalah di dunia pendidikan adalah hasil belajar siswa. Hasil penelitian program untuk penilaian siswa internasional (PISA) di tahun 2022, menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat rangking 68 dengan skor 378 dalam matematika (Kemendikbud Ristek, 2023).

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal maupun faktor eksternal, faktor internal adalah faktor alami yang ada di dalam individu (Soraya et al., 2023). Menurut Fitri menyebutkan bahwa kreativitas termasuk salah satu faktor internal dalam diri siswa yang dapat membantu serta menghalangi hasil belajar siswa menjadi baik. (Fitri, 2019). Selain faktor internal, lingkungan sekitar juga menjadi salah satu faktor atau eksternal meliputi faktor lingkungan dan instrumental, selain itu literasi digital juga termasuk bagian faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar siswa (Aliyah, 2022).

Berkembangnya Ilmu pengetahuan serta teknologi yang terus meningkat dalam memasuki era industri 4.0 juga mempunyai tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan. Munculnya banyak inovasi memudahkan pekerjaan manusia, dengan adanya teknologi sangat dibutuhkan di dunia pendidikan, maka dari itu, lembaga pendidikan seperti sekolah harus mampu untuk meraih generasi yang berkualitas dan dituntut beradaptasi dengan berbagai tantangan

pada era industri 4.0 (Sumarni et al., 2019). Penggunaan perangkat keras maupun lunak memudahkan proses belajar mengajar dengan berbagai bahan ajar yang disajikan di internet atau bahan ajar digital lainnya. Oleh karena hal tersebut, diharapkan guru maupun siswa bisa menggunakan teknologi digital agar mencegah ketertinggalan dalam pembelajaran, seberapa baik seorang siswa dalam literasi digitalnya menunjukkan tingkat kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi digital (Cahyono et al., 2021).

Literasi merupakan kecakapan siswa untuk belajar menggunakan bahasa, mendengarkan, membaca, menulis, berpikir kritis, serta mengatur segala informasi yang berhubungan dengan lingkungan sosial. Sementara digital mencakup semua kata dan teks, gambar, video, internet, dan semua aplikasi computer apapun (Arima et al., 2022). Konsep literasi digital yang diserukan oleh Glister adalah kemampuan dalam mencerna serta memanfaatkan informasi melalui bermacam-macam sumber serta ditampilkan ke dalam bentuk digital misalnya *tablet*, *notebook*, ataupun *smartphone* (Ginanjari et al., 2019). Salah satu pengaruh terjadinya wabah *covid-19* yaitu diadakannya pembelajaran jarak jauh sebagai proses pelajaran di sekolah dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh, oleh karena itu membuat siswa lebih menyukai dan terbiasa berselancar di dunia internet untuk dapat mengikuti pelajaran dengan baik (Royani et al., 2021). Mempunyai kemampuan dalam menjalankan serta mengoperasikan komponen teknologi yang membantu proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar (Winarno & Ashari, 2022).

Literasi digital mampu meningkatkan pengetahuan, pemikiran yang kritis, serta meningkatkan kognitif siswa melalui penggalian informasi yang tersedia di internet sehingga pemahaman materi pembelajaran akan bertambah (Aliyah, 2022). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Ukmowa dalam Aliyah (2022) yang mengemukakan bahwa siswa yang memiliki kemampuan literasi digital yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

Selain literasi digital, ada faktor lain yang bisa mempengaruhi hasil belajar antara lain bagaimana kemampuan siswa mengungkapkan atau membuat konsep yang baru dan berbeda dari pola pikirnya untuk mencari sebuah solusi dalam sebuah masalah. Kemampuan individu dalam menemukan produk baru serta tidak ada pernah ada sebelumnya disebut kreativitas (Budiarti & Jabar, 2016). Kurangnya kreativitas belajar membuat siswa tidak dapat mencapai pembelajaran yang baik, siswa yang mempunyai kreativitas rendah akan kesulitan dalam memberikan berbagai alternatif jawaban dan kesulitan dalam menyelesaikan masalah serta tugas (Supratman, 2021). Kreativitas menjadi modal awal yang seharusnya dikuasai oleh siswa, karena siswa yang kurang berkreatif maka akan mengalami masalah saat mengerjakan soal dari guru, sebaliknya dengan daya kreativitas yang tinggi akan mempunyai ide-ide kreatif sehingga mampu untuk belajar dengan baik.

Berdasarkan wawancara awal dengan salah guru matematika di SMAN 1 Kedungwuni, didapatkan informasi bahwa hasil belajar matematika di SMAN 1 Kedungwuni kelas XI beragam, adanya perbedaan perolehan hasil belajar siswa ini yang kemudian timbul

menjadi masalah dimana dengan perlakuan dan motivasi yang sama dari guru namun menimbulkan hasil yang diperoleh berbeda, ternyata pada proses pembelajaran matematika di kelas ketika siswa mengalami kesusahan ketika mengerjakan soal dari guru maka akan lebih menyukai pencarian penyelesaian soal serta pendalaman materi di internet dalam beberapa sumber dalam bentuk digital misalnya berbentuk tulisan atau kata, video, ilustrasi, dan aplikasi internet tanpa menyeleksi informasi terlebih dahulu sehingga membuat kemungkinan jawaban yang siswa dapat bisa jadi salah karena ada juga dengan soal mempunyai lebih dari satu jawaban.

Dari pernyataan tersebut sangat berhubungan dengan kemampuan literasi digital, agar tujuan belajar siswa dapat tercapai, literasi digital memiliki peran yang penting karena siswa akan lebih termotivasi untuk berusaha mendapatkan sumber belajar lain secara digital. Dengan menggunakan literasi digital, siswa dilatih untuk membedakan informasi palsu yang ada di media sosial atau internet. Semesntara itu, siswa bisa diinformasikan mengenai situs web dan cara penggunaanya untuk pembelajaran yang bermanfaat (Kurniawan, 2024). Sehingga penyebab hasil belajar siswa yang rendah salah satunya adalah kurangnya literasi digital siswa disebabkan karena kecenderungan untuk menggunakan *google* tanpa memahami informasi yang tersedia di internet (Nurramdhani et al., 2023).

Selain itu pada jalannya kegiatan pembelajaran di sekolah siswa menghadapi kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang belum pernah ada sebelumnya dengan cara penyelesaian baru juga. Siswa

biasanya mengerjakan soal dengan langkah-langkah yang sebagaimana yang dicontohkan guru, ataupun yang ada di internet, apabila soalnya diubah bentuk penyajiannya siswa akan menghadapi kesukaran saat mengerjakan soal. Siswa terbiasa mau berpikir pasif serta hanya menerima pengetahuan dan keterampilan apa adanya dari guru tanpa berusaha untuk menambahkan atau mencari cari baru sehingga tidak tampak rasa keingintahuan mereka, sikap seperti ini dikhawatirkan akan menjadi kebiasaan. Terlebih lagi dalam materi matematika kreativitas merupakan peran penting dalam proses pembelajaran dimana proses berpikir yang berkelanjutan terlibat untuk menerapkan ide-ide yang diperoleh (Saputra W. , 2020). Pernyataan ini sejalan sebagaimana pendapat Utami Munandar bahwa motivasi internal berdasarkan bakat meliputi *intelligence quotient* (IQ) yang diatas rata-rata, kreatifitas, serta *task commitment* (Munandar, 2014).

Dari beberapa permasalahan tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa akan memengaruhi hasil belajar siswa di sekolah. Berdasarkan latar belakang ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Literasi Digital dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 1 Kedungwuni”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang diambil dari latar belakang, antara lain:

1. Hasil dari pembelajaran matematika di SMAN 1 Kedungwuni kelas XI beragam, adanya perbedaan perolehan hasil belajar siswa ini yang kemudian timbul menjadi masalah dimana dengan perlakuan

dan motivasi yang sama dari guru namun menimbulkan perbedaan hasil yang diperoleh

2. Kecenderungan siswa untuk mencari penyelesaian soal serta pendalaman materi di internet dalam macam-macam sumber yang ditampilkan dalam bentuk digital misalnya bentuk teks atau kata, video, gambar, internet, dan aplikasi.
3. Kurangnya kreativitas siswa dengan ditandai adanya siswa yang kesulitan ketika menjawab suatu masalah matematika yang baru dengan cara penyelesaian yang baru juga.
4. Sebagian dari siswa menggunakan cara yang sama dalam menjawab pertanyaan matematika seperti yang dicontohkan oleh guru ataupun yang ada di internet.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Untuk membuat penelitian tepat sasaran dan lebih terpusat maka perlu adanya penyempitan masalah, diantaranya:

1. Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI di SMAN 1 Kedungwuni
2. Hasil pembelajaran yang digunakan berupa hasil dari belajar matematika bagi siswa kelas XI di SMAN 1 Kedungwuni
3. Kemampuan literasi digital siswa di SMAN 1 Kedungwuni pada kelas XI.
4. Kreativitas siswa kelas XI SMAN 1 Kedungwuni

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini diantaranya:

1. Apakah terdapat pengaruh literasi digital siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI di SMAN 1 Kedungwuni?
2. Apakah terdapat pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI di SMAN 1 Kedungwuni?
3. Apakah terdapat pengaruh literasi digital dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika untuk siswa di kelas XI SMAN 1 Kedungwuni?

### **1.5 Tujuan penelitian**

Tujuan masalah pada penelitian ini diantaranya:

1. Untuk menjelaskan pengaruh literasi digital siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas XI SMAN 1 Kedungwuni.
2. Untuk menjelaskan pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas XI SMAN 1 Kedungwuni.
3. Untuk menjelaskan pengaruh literasi digital dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMAN 1 Kedungwuni.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

- 1) Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan lebih banyak informasi, pemahaman, pengetahuan, serta wawasan mengenai pembelajaran matematika. Khususnya dalam pengetahuan mengenai adanya pengaruh dari literasi digital dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa.



- 2) Diharapkan penelitian ini diharapkan akan menambah khazanah literatur Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) khususnya pada program studi Tadris Matematika juga akan menjadi sumber referensi untuk penelitian dan karya ilmiah selanjutnya.
- 3) Sebagai bahan masukan dan tambahan informasi untuk peneliti berikutnya yang memiliki bahan penelitian yang mirip pada penelitian ini:

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Untuk siswa, meningkatkan siswa untuk menjadi lebih terdorong untuk menumbuhkan kemampuan literasi siswa serta kreativitasnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- 2) Untuk guru, dapat menjadi rujukan bagi guru dalam pembelajaran matematika.
- 3) Bagi peneliti, dapat mengetahui gambaran terkait hasil belajar matematika siswa melalui literasi digital dan juga kreativitas siswa.
- 4) Bagi pembaca, untuk menambahkan wawasan mengenai pengaruh dari literasi digital dan kreativitas siswa untuk hasil dar pembelajaran matematika pada siswa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

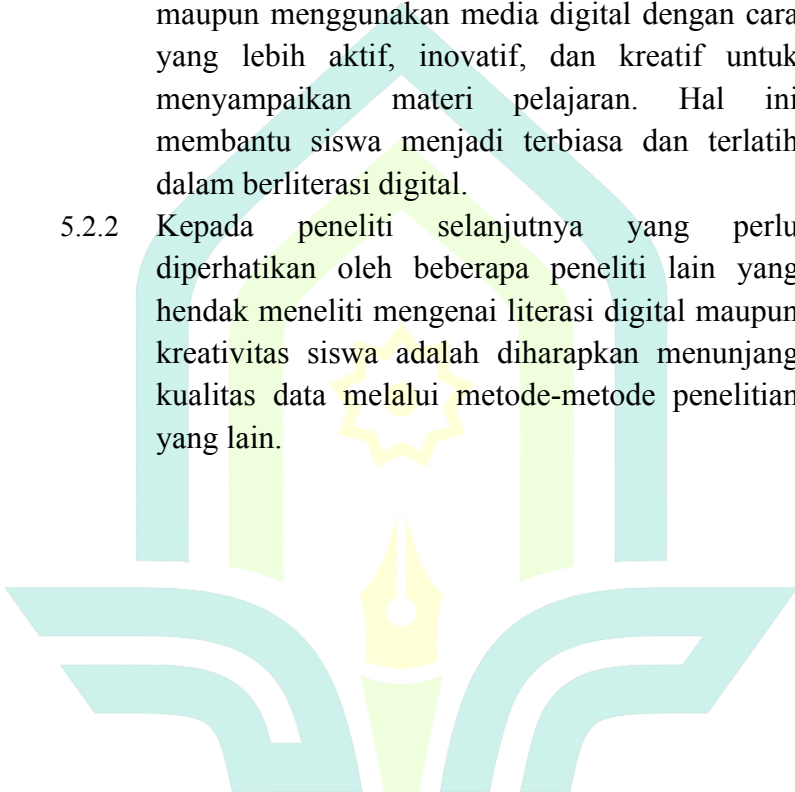
Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

- 5.1.1 Terdapat pengaruh yang signifikan literasi digital siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI di SMAN 1 Kedungwuni, berdasarkan nilai  $t_{hitung} 5,953 > t_{tabel} 1,973$  dan signifikan  $0,000 < 0,05$  sehingga menolak hipotesis  $H_0$  dan menerima  $H_1$  dengan besar berpengaruh terhadap variabel literasi digital dan hasil belajar matematika siswa sebesar 37,21%%.
- 5.1.2 Terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI di SMAN 1 Kedungwuni, berdasarkan nilai  $t_{hitung} 7,605 > t_{tabel} 1,973$  dan signifikan  $0,000 < 0,05$  sehingga menolak hipotesis  $H_0$  dan menerima  $H_1$  dengan besar berpengaruh terhadap variabel kreativitas dan hasil belajar matematika siswa sebesar 43,03%%.
- 5.1.3 Terdapat pengaruh yang signifikan literasi digital siswa dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI di SMAN 1 Kedungwuni, berdasarkan  $F_{hitung} 101,135 > F_{tabel} 304$  dengan sig  $0,000 < 0,05$ , sehingga hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi  $R^2$  menunjukkan angka 0,521 yang artinya variabel literasi digital, variabel kreativitas siswa berpengaruh terhadap variabel terikat hasil belajar matematika siswa sebesar 52,1%.

## 5.2 Saran

Beberapa saran yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pihak-pihak yang terkait dalam perspektif penelitian ini antara lain:

- 5.2.1 Kepada pihak sekolah serta guru pengampu mata pelajaran agar lebih meningkatkan perhatiannya kepada siswa, baik ketika proses pembelajaran maupun menggunakan media digital dengan cara yang lebih aktif, inovatif, dan kreatif untuk menyampaikan materi pelajaran. Hal ini membantu siswa menjadi terbiasa dan terlatih dalam berliterasi digital.
- 5.2.2 Kepada peneliti selanjutnya yang perlu diperhatikan oleh beberapa peneliti lain yang hendak meneliti mengenai literasi digital maupun kreativitas siswa adalah diharapkan menunjang kualitas data melalui metode-metode penelitian yang lain.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. (2021). *Pengaruh Literasi Digital dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Kimia Pada Masa Pandemi Covid-19 Siswa SMAN 1 Mujuur Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi, Tadris Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram.
- Afifah, C. H., Martono, T., & Sudarno. (2018). Pengaruh Kreativitas, Berpikir Kritis, dan Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 01(01), 1–11. <https://jurnal.uns.ac.id/bise>
- Agustin, N. C., & Krismayani, I. (2019). Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa S1 Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(3), 94–107.
- Aliyah, N. D. (2022). *Peran Motivasi Berprestasi dalam Memediasi Pengaruh Literasi Digital dan Multitasking Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 di Kota Bandung*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Angraini, Wi. D. (2016). *ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IIS SMA*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjung Pura, Pontianak.

Arikunto, S. (2000). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Makassar. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 105–110. <https://doi.org/10.24903/pm.v6i2.818>

Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>

Budiarti, I., & Jabar, A. (2016). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin tahun ajaran 2015/2016. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 142–147. <https://doi.org/10.33654/math.v2i3.42>

Cahyono, Soeprijanto, & Priyono. (2021). Analisis Hubungan Efikasi Diri Dan Kemampuan Literasi Digital Dengan Hasil Belajar Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknik Dan Vokasional*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.21009/jptv.4.2.112>

Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). *LITERA SI DIGIT. X*, 60–69.

Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.

<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>

- Fitri, N. M. (2019). Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Silogisme Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 4(2), 68–73.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ginanjari, A., Putri, N. A., Nur, A., Nisa, S., Hermanto, F., & Mewangi, A. B. (2019). Implementasi Literasi Digital dalam Proses Pembelajaran IPS di SMP Al-Azhar 29 Semarang. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 4(2), 99–105. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamid, M. (2019). *Analisis Jalur dan Aplikasi SPSS Versi 25*. Universitas Almuslim.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Husna, J. (2017). *Antologi Literasi Digital*. Azyan Mitra Media.
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 4(2), 231–240. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.2.231-240>
- Kasenda, L. M., Sentinuwo, S., & Tulenan, V. (2016). Sistem Monitoring Kognitif, Afektif dan

Psikomotorik Siswa Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).  
<https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14808>

Kemendikbudristek. (2023). Literasi Membaca, Peringkat Indonesia di PISA 2022. *Laporan Pisa Kemendikbudristek*, 1–25.

Kurniawan, D. D. (2024). *Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di MTSN 2 Bandar Lampung*. Skripsi tidak diterbitkan, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.

Kusumo, I. J. (2018). Pengaruh Independensi, Kompetensi, dan Tekanan Waktu Terhadap Kualitas Audit. *Diponegoro Journal Of Accounting*, 8(1), 1–10. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/accounting>

Lailiyah, N., & Hasanah, R. (2020). Peningkatan Karakter Religius Peserta Didik Melalui Pembiasaan Membaca Asma'ul Husna Di SMPN 1 Ngoro Jombang. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 9(2), 160–178. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v9i2.180>

Laspitorini, S. (2019). Peningkatan kreativitas belajar biologi menggunakan model discovery learning pada siswa sekolah menengah atas. *Tajdidukasi: Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 9(2), 88. <https://doi.org/10.47736/tajdidukasi.v9i2.34>

Lestari, Ika. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. ERZATAMA KARYA ABADI.

Lisnawati, L., & Dewi Nirmala, S. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap.

*Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 1–7.  
<https://doi.org/10.10101/jpbsi.v1i1.2>

Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Zifatama Publisher.

Mashuri, C. (2022). *Bahan Ajar Literasi Digital*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

Maspuroh, U. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Keterampilan Berbicara Melalui Sinar Untuk Membentuk Personal Branding Siswa SMA Negeri 1 Teluk Jambe dan SMA Negeri 1 Mjalaya Kabupaten Karawang. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(2), 2378–2390.

Monalisa, S. P. (2023). *Pengaruh Kreativitas Belajar dan Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMK NEGERI 1 Muaro Jambi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi.

Munandar, U. (2002). *Kreativitas & Keberbakaran: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Gramedia Pustaka Utama.

Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenada Media Group.

Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 49–54.



Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202.

<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>

Nisa, Z. (2022). Pengaruh Literasi Digital Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonom. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(2), 91–100.

Nurfarida, K. (2022). *Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Kelas XI IPA SMAN 2 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi, Program Studi Tadris Biologi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember.

Nurramdhani, M., Normansyah, A. D., & Sukarlina, L. (2023). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn (Penelitian Survei di SMA Negeri 2 Sumedang). *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 379–384. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.482>

Padilah, T. N., & Adam, R. I. (2019). Analisis Regresi Linier Berganda Dalam Estimasi Produktivitas Tanaman Padi Di Kabupaten Karawang. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(2), 117. <https://doi.org/10.24853/fbc.5.2.117-128>

Proboyekti, U. (2023). Digital Literacy: Kemampuan Penting Bagi Mahasiswa. *Jurnal BULETIN INforMATIKA*, 4(1), 32–27.

Putra, A. S. (2018). *Pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Patra Dharma Tarakan*. Skripsi, Program

Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan, Tarakan.

Putri, F. T. (2023). *Pengaruh Gaya Belajar dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SMP N 2 Kedungwuni*. Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid, Pekalongan.

Ramadhanti, D. (2024). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka*. August. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v25i1.127975>

Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Dampak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/8108>

Royani, I., Nazurty, N., & Hamidah, A. (2021). Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Akibat Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Kognitif Peserta Didik Kelas Ia Sdn 13/1V Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.22437/jptd.v6i1.13288>

Salamah, L., & Siwi, M. K. (2023). Pengaruh Literasi Digital dan Disiplin Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X, XI dan XII IPS Madrasah Aliyah Negeri

4 Agam. *Jurnal Salingka Nagari*, 2(1), 12–23.  
<https://doi.org/10.24036/jsn.v2i1.80>

Saputra, W. (2020). Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 13–16.  
<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.443>

Sipahutar, R. J., & Fakultas. (2020). Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Literasi Digital pada Anak Usia Dini di Indonesia Rini. *Jurnal Usia Dini*, 9(1), 35–51.  
<https://literasidigital.id/books/short-report-roadmap-literasi-digital-2021-2024/>

Siswanto, V. A. (2015). *Belajar Sendiri SPSS 22*. CV. ANDI OFFSER.

Soraya, S. M., Kurjono, K., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh Literasi Digital Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 681–687.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4537>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV ALFABETA.

Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), 90–103.

Sulianta, F. (2020). *Model Konten Digital Berlandaskan IPS Pada User Generated Content Platform sebagai Media Literasi (The Big Picture of Specific*

*Research*). Universitas Widyatama.

Sumarni, W., Wijayati, N., & Supanti, S. (2019). Kemampuan Kognitif Dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berpendekatan Stem. *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)*, 4(1), 18–30. <https://doi.org/10.17977/um026v4i12019p018>

Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Bumi Aksara.

Try Satrio Utomo, F., Rahayu, G., Annisa Azahra, S., Tunnisa, I., & Dwi Astuti, N. (2022). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Non Tes Kreativitas Siswa Kelas Vi Sdn Tegal Alur 16 Petang. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 3(2), 20–28. <https://doi.org/10.56806/jh.v3i2.77>

Untung, S. (2022). *Metodologi Penelitian Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial*. Penerbit Litera.

Usman, M. U. (2000). *Menjadi Guru Profesional*. Remaja Rosdakarya.

Widiyaningrum, & Harnanik. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran pada Pembelajaran Produktif Pemasaran di SMK Negeri 1 Purbalingga. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3), 729–735.

Winarno, A., & Ashari, V. D. (2022). Hubungan Antara Literasi TIK dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 68–75. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.12826>

Yuswatiningsih, E. (2017). *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*. STIKes Majapahit Mojokerto.

