

Hubungan Antara Kreatifitas dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Samsul Ma'arif^{1,*}

¹ Pendidikan MIPA; Universitas Indraprasta PGRI; TB. Simatupang, Jl. Nangka Raya No.58 C, RW.5, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12530, e-mail: samsulmarif207@gmail.com

* Korespondensi: samsulmarif207@gmail.com

Submitted: 17/09/2022; Revised: 27/10/2022; Accepted: 16/11/2022; Published: 30/11/2022

Abstract

In this study it is expected to be able to reveal the relationship between creativity and student learning styles on mathematics learning outcomes. This is intended to obtain information about creativity and learning styles in relation to mathematics learning achievement. This study uses a quantitative research approach. The choice of this approach is because quantitative research is a type of research activity whose specifications are systematic, planned, and clearly structured from the start to the creation of the research design, both regarding research objectives, research subjects, research objects, data samples, data sources, and methodology. Validity is a measure that shows the levels of validity or validity of an instrument. An instrument that is valid or valid has high validity. Conversely, an instrument that is less valid means it has low validity. The instrument used in this research is a questionnaire. The questionnaire used is a closed questionnaire, that is, a questionnaire in which the questions/statements and alternative answers have been determined so that the respondent only has to choose the desired answer. The hypotheses that have been formulated will be tested with parametric statistics, namely by correlation and regression. The use of parametric statistics requires that the data for each variable to be analyzed must be normally distributed. Therefore, before testing the hypothesis, it will first be tested for normality of the data. The data normality test was performed using the chi square formula. Description of research results obtained from data collection with research instruments in the form of scores. This presentation includes the variables of creativity, learning styles, and mathematics learning outcomes which include the mean, median, mode, standard deviation, range of scores, minimum scores, and maximum scores. If Y denotes the dependent variable or learning outcomes variable in mathematics, X denotes the independent variable, X₁ denotes the creativity variable, and X₂ denotes the learning style variable then. Based on the output of the hypothesis testing using SPSS 16.0, the R square result was 0.068 which indicated that the price had a weak positive value, because the correlation value of 0.261 was not too large when compared to the individual correlation values between X₁ and Y and X₂ and Y. So that the value correlation only applies to the sample studied. Meanwhile, the value of Fcount < Ftable (2.342 < 3.14) concluded that the result was not significant, which meant that this could not be applied to the entire population. From these results, there is no positive and significant relationship between creativity and learning styles to the matematic examintion result of student at MTs VIII level in Mataram Year 2015/2016.

Keywords: *creativity, learning styles, mathematic examintion result*

Abstrak

Dalam penelitian ini diharapkan mampu mengungkapkan hubungan antara kreativitas dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dimaksudkan guna memperoleh informasi mengenai kreativitas dan gaya belajar dalam hubungannya terhadap prestasi belajar matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pemilihan pendekatan ini karena penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga

pembuatan desain penelitian, baik tentang tujuan penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, sampel data, sumber data, maupun metodologinya. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih memiliki validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup yaitu, suatu angket yang pertanyaan/ Pernyataan dan alternatif jawabannya telah ditentukan sehingga responden tinggal memilih jawaban yang diinginkan. Hipotesis yang sudah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametris yaitu dengan korelasi dan regresi. Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus chi kuadrat. Deskripsi hasil penelitian yang diperoleh dari pengumpulan data dengan instrumen penelitian berupa bentuk skor. Pemaparan tersebut meliputi variabel- variabel kreativitas, gaya belajar, dan hasil belajar matematika yang mencakup mean, median, mode, standart deviation, rentang skor (range), skor minimum, dan skor maksimum. Jika Y menyatakan variabel terikat atau variabel hasil belajar matematika, X menyatakan variabel bebas, Xi menyatakan variabel kreativitas, dan X2 menyatakan variabel gaya belajar maka. Berdasarkan output dari pengujian hipotesis yang menggunakan SPSS 16.0 ditemukan hasil R square 0,068 yang menandakan harga tersebut bernilai positif yang lemah, karena nilai korelasi sebesar 0,261 tersebut tidak terlalu besar jika dibandingkan dengan nilai korelasi secara individual antara X1 dengan Y maupun X2 dengan Y. Sehingga nilai korelasi hanya berlaku untuk sampel yang diteliti. Sedangkan untuk nilai Fhitung < Ftabel ($2,342 < 3,14$) yang menyimpulkan hasil tersebut tidak signifikan yang berarti hal ini tidak dapat diberlakukan untuk seluruh populasi. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono yang berbunyi. Bila Fhitung lebih besar dari Ftabel maka koefisien korelasi yang diuji adalah signifikan, yaitu dapat diberlakukan untuk seluruh populasi. Dalam penelitian ini terdapat hubungan yang positif yang lemah dan tidak signifikan antara kreativitas dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika. Dengan kata lain rumusan hipotesis Ho yang diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII MTs di Mataram.tahun ajaran 2015/2016

Kata kunci: Kreativitas, Gaya Belajar, Hasil Belajar Matematika

1. Pendahuluan

Pendidikan yang pada dasarnya merupakan usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, keberibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pemerintah (sekolah) telah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu peserta didik. Usaha yang dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan tidak terlepas dari program pendidik yang sangat penting dan mendasar bagi kemajuan peserta didik. Usaha yang dilakukan pemerintah diantaranya usaha untuk meningkatkan suasana belajar yang lebih kondusif. Bukan itu saja, pemerintah juga melakukan berbagai inovasi dalam penerapan model pembelajaran. Kedua usaha tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas sehingga mencapai hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Hal tersebut sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2, ialah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Berdasarkan hal tersebut inovasi dan kreativitas sangat perlu dikembangkan dalam penyelesaian semua mata pelajaran, tidak terkecuali pada pembelajaran matematika.

Menurut Russefendi dalam Irzani & Alkusaeri (2013: 4) matematika itu merupakan ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan kepada pengamatan atau observasi tetapi generalisasi itu harus didasarkan kepada pembuktian secara deduktif. Selanjutnya dinyatakan secara singkat bahwa matematika berkenaan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun secara khirarkis dan penalarannya deduktif (Irzani & Alkusaeri, 2013: 4).

Dari kedua pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa objek-objek abstrak matematika telah tertata dalam suatu struktur yang didasarkan pada sebuah penalaran yang logis dan dapat dikomunikasikan dalam bahasa matematika itu sendiri, sehingga proses pembelajaran matematika dapat berjalan dengan baik. Untuk itu, pembelajaran matematika disekolah dimaksudkan sebagai proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Disamping itu, peserta didik diharapkan juga dapat menggunakan matematika serta pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang penekanannya pada penalaran dan pembentukan sikap serta keterampilan peserta didik dalam penerapan matematika.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Al-Madaniyah dan MTs Al-Intshor, peserta didik masih mengalami kesulitan atau lamban dalam menerima pelajaran matematika, peserta didik yang gelisah di kelas kemudian bertanya pada teman sebangkunya ketika guru memberi materi pelajaran secara lisan, dan meminta temannya untuk menerangkan kembali penjelasan guru. Ada peserta didik yang meminta guru untuk menuliskan contoh soal dan jawabannya di papan tulis dan juga terdapat peserta didik yang diam saja tapi ketika ditanya guru, peserta didik tersebut tidak dapat menjawab. Dari lambannya peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan guru, hal ini menandakan bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam belajar di kelas. Cara yang mereka gunakan untuk menerima pelajaran merupakan gaya belajar mereka masing-masing.

Terdapat banyak siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika hanya mengerjakan seperti apa yang diberikan oleh guru mereka. Hal ini terlihat ketika mereka mengerjakan soal di papan tulis. Ketika permasalahan yang dihadapinya agak berbeda penyajiannya mereka merasa kesulitan untuk menyelesaikannya. Selain itu, cara penyelesaian permasalahan matematika setiap siswa terlihat homogen dan tidak ada yang mengerjakan soal dengan cara penyelesaian selain yang diajarkan guru karena takut salah. Hal ini dikarenakan cara berpikir mereka yang masih bersifat konvergen. Oleh sebab itu, diperlukan kemampuan berkreaitivitas sehingga siswa dapat memilih dan menerapkan cara atau metode yang tepat guna menyelesaikan permasalahannya yang dihadapinya dengan benar. Pada akhirnya prestasi belajar diharapkan dapat optimal.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tinggi dan rendahnya hasil belajar peserta didik, termasuk di dalamnya faktor intern dan faktor ekstern. Faktor-faktor tersebut sering kali menjadi penghambat dan pendukung keberhasilan peserta didik. Kreativitas dan gaya belajar merupakan faktor intern yang terdapat dalam diri peserta didik yang dapat mendukung dan dapat juga menghambat prestasi belajar matematika (Suryabrata, 2002: 233). Kreativitas dan gaya belajar yang dipilih sebagai variabel yang diteliti, hal ini dikarenakan objek kajian yang dipelajari dalam matematika bersifat abstrak (fakta, konsep, operasi, prinsip), terdapat pemecahan masalah, serta adanya pengertian yang masih lemah dan belum bermakna dalam memahami konsep matematika, Sehingga siswa masih kesulitan dalam mempelajari matematika.

Dengan demikian, dalam penelitian ini diharapkan mampu mengungkapkan hubungan antara kreativitas dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dimaksudkan guna memperoleh informasi mengenai kreativitas dan gaya belajar dalam hubungannya terhadap prestasi belajar matematika. Atas dasar masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang berjudul: "Hubungan Antara Kreativitas dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII MTs di Mataram."

2. Metode Penelitian

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pemilihan pendekatan ini karena penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian, baik tentang tujuan penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, sampel data, sumber data, maupun metodologinya (Arikunto, 2000: 326). Variabel penelitian terukur dengan berbagai bentuk skala pengukuran, yaitu skala nominal, ordinal, interval, maupun rasio (Suharso, 2009: 3).

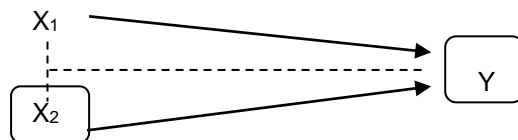
Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan

data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014: 14).

Untuk mempermudah dalam penelitian, peneliti menggunakan desain penelitian *ex-post facto* adalah penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian (Sangadji & Sopiah, 2010: 24).

Pada penelitian ini peneliti tidak memanipulasi keadaan variabel yang ada dan langsung mencari hubungan dan tingkat hubungan variabel yang ada. Sedangkan jenis penelitian ini merupakan penelitian survei yaitu suatu penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai instrument penelitian guna dalam pengumpulan data. Dalam penelitian ini mencakup kegiatan pengumpulan data guna menentukan adakah hubungan antar variabel dalam subjek atau objek penelitian. Jika ada, seberapa jauh tingkat hubungan yang ada diantara variabel yang diteliti. Penelitian ini diarahkan untuk mengetahui hubungan antara kreativitas dan gaya belajar dengan prestasi belajar matematika.

Rancangan penelitian merupakan alur sederhana yang mendeskripsikan pola hubungan variabel penelitian atau prosedur kerja peneliti untuk memecahkan masalah penelitian. Rancangan penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Keterangan:

X₁ : kreativitas peserta didik sebagai prediktor 1

X₂ : gaya belajar sebagai prediktor 2

Y : prestasi belajar matematika siswa sebagai kriterium

—————> : hubungan antara X₁, X₂, dengan Y secara sendiri-sendiri

- - - - - : hubungan antara X₁, X₂, dengan Y secara bersama-sama

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 1 Mataram, MTs Nurul Jannah NW, dan MTs Riadul Ulum kota Mataram.

Ruang Lingkup Penelitian

1. Populasi

Menurut Winarsunu (2006: 11), populasi adalah seluruh individu yang dimaksudkan untuk diteliti, dan yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu yang lebih luas jumlahnya berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu yang sedikit jumlahnya. Jadi, populasi adalah seluruh komponen dalam penelitian yang memenuhi kualitas dan karakteristik untuk tujuan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII MTs di Mataram pada tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 22 sekolah

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Teknik sampling merupakan teknik yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian. Dalam pengambilan sampel ada hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu mengetahui terlebih dahulu karakteristik, ciri, dan sifat populasi. Karena besar sampel yang diambil juga tergantung dari sifat populasi. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik penarikan sampel *Probability Sampling* yang merupakan teknik sampling (teknik pengambilan sampel) yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sangadji & Sopiah, 2010: 186).

Dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yang merupakan teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2014: 120). Sampel dipilih menurut tingkatan kualitas sekolah (MTs) yang dilihat melalui akreditasi. Sekolah yang kualitas tinggi, sekolah yang kualitas menengah dan sekolah yang kualitas

Dipilih perwakilan sekolah kualitas tinggi adalah MTs Negeri 1 Mataram yang terdiri dari 7 kelas diambil kelas VIII-5 sebanyak 38 peserta didik, perwakilan sekolah kualitas menengah adalah MTs Nurul Jannah NW yang terdiri dari 3 kelas diambil kelas VIII-B Sebanyak 20 peserta didik dan perwakilan sekolah kualitas rendah adalah MTs Riadul Ulum yang terdiri dari 1 kelas diambil kelas VIII-A sebanyak 15 peserta didik.

Penentuan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner atau angket dalam pengumpulan data, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan lisan maupun tulisan (Arikunto, 2010: 129). Selain dari angket, peneliti juga menggunakan teknik observasi dan dokumentasi sebagai sumber data. Identifikasi sumber data diklasifikasikan menjadi 3 tingkatan huruf "p" dalam bahasa Inggris yaitu:

- (1) *Person* yaitu sumber data berupa orang bisa memberikan data berupa jawaban lisan melalui wawancara atau jawaban tertulis melalui angket. Dalam hal ini, sumber data meliputi: guru dan siswa kelas VIII MTs di Mataram
- (2) *Place* yaitu sumber data berupa tempat yang menyajikan tampilan berupa keadaan diam dan bergerak. Dalam hal ini, sumber data berupa gambaran situasi dan kondisi tempat penelitian yang ada di MTs Negeri 1 Mataram, MTs Nurul Jannah dan MTs Riadul Ulum yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini.
- (3) *Paper* yaitu sumber data berupa simbol yang menyajikan tanda-tanda berupa huruf, angka, gambar atau simbol-simbol lain. Dalam hal ini, sumber data berupa dokumentasi nilai hasil belajar siswa, jumlah siswa, nama-nama siswa dan dokumentasi lain yang berkaitan dalam penelitian (Sangadji & Sopiah, 2010: 175).

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, peneliti menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Metode observasi

Observasi adalah proses pencatatan pola perilaku subyek (orang), obyek (benda), atau kegiatan yang sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti (Sangadji & Sopiah, 2010: 152). Dengan metode ini peneliti dapat mengamati keadaan sekolah secara langsung. Dalam hal ini peneliti mencoba mengamati keaktifan proses belajar mengajar peserta didik.

2. Metode angket (Kuesioner)

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Sangadji & Sopiah, 2010: 151). Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kreativitas dan gaya belajar peserta didik.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi yang asal katanya berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis. Metode ini untuk mengumpulkan data hasil belajar matematika siswa. Instrumen yang digunakan adalah Daftar Nilai Mid Semester.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014: 61). Secara garis besar sebenarnya hanya ada dua macam variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas biasanya disingkat variabel X. Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat biasanya diberi lambang sebagai variabel Y. Dalam penelitian ini variabel penelitian yang didapat adalah sebagai berikut :

Variabel terikat (Y) : Hasil belajar matematika

Variabel bebas 1 (X) : Kreativitas peserta didik

Variabel bebas 2 (X) : Gaya belajar peserta didik

Pada penelitian ini definisi operasional variabelnya adalah:

- (1) Kreativitas adalah skor yang diperoleh dari peserta didik dalam mengisi angket kreativitas.

- (2) Gaya belajar adalah skor yang diperoleh dari peserta didik dalam mengisi angket gaya belajar.
- (3) Hasil belajar matematika adalah skor atau nilai yang diperoleh peserta didik yang diberikan oleh guru selama mengikuti kegiatan belajar mengajar matematika (nilai asli).

Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu pada waktu penelitian menggunakan suatu metode (Sangadji & Sopiah, 2010: 149). Alat yang digunakan oleh peneliti sebagai alat untuk pengumpulan data adalah lembar observasi, angket dan dokumentasi (daftar nilai). Instrumen penelitian atau instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2010: 203).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup yaitu, suatu angket yang pertanyaan/pernyataan dan alternatif jawabannya telah ditentukan sehingga responden tinggal memilih jawaban yang diinginkan.

1. Angket kreativitas

Angket kreativitas digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas setiap peserta didik dalam pembelajaran matematika. Dimensi-dimensi yang digunakan meliputi dimensi kognitif, baik konvergen maupun divergen, dan dimensi afektif yaitu kecenderungan bersikap (fungsi perasaan). Angket kreativitas siswa terdiri atas 17 pernyataan. Butir angket dinyatakan dalam dua bentuk, yaitu pernyataan yang bersifat positif dan pernyataan yang bersifat negatif. Pernyataan positif yaitu pernyataan yang mendukung gagasan kreatif, sedangkan pernyataan negatif yaitu pernyataan yang tidak mendukung gagasan kreatif. Hal ini untuk menghindari jawaban yang asal memilih. Penyekoran untuk setiap butir berdasarkan pilihan dan sifat butir sebagai berikut:

Tabel 1 Penyekoran Butir Angket

Sifat	Pilihan				
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak pernah
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Angket kreativitas disusun dengan mengikuti cara-cara penyusunan tes kreativitas dengan penilaian yang melibatkan keterampilan berpikir dan kecenderungan bertindak.

2. Angket gaya belajar

Data mengenai gaya belajar diperoleh melalui angket skala likert. Aspek-aspek yang diukur meliputi gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik. Angket gaya belajar terdiri atas 21 pernyataan. Butir angket dinyatakan dalam dua bentuk, yaitu pernyataan yang bersifat positif dan pernyataan yang bersifat negatif. Penyekoran untuk setiap butir berdasarkan pilihan dan sifat butir sama dengan angket kreativitas

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih memiliki validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Validitas yang diperlukan untuk kedua instrumen adalah validitas isi yang diperoleh melalui *expert judgement* yakni dosen pembimbing dan orang lain yang dianggap ahli. Untuk menguji tiap butir pada instrumen dikatakan valid atau tidak maka dilakukan pengujian daya beda butir yaitu analisis butir dari kesejajaran butir dengan skor total. Analisis yang digunakan untuk menguji validitas butir angket adalah korelasi *product moment* (Purwanto, 2014: 122). Penghitungan nilai korelasi dibantu dengan SPSS 16.0.

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antar variabel x dan y
 $\sum X$ = Jumlah nilai variabel x
 $\sum Y$ = Jumlah nilai variabel y
 $\sum XY$ = Jumlah nilai perkalian variabel x dan y
 N = Jumlah responden

Nilai r_{xy} selanjutnya dikonsultasikan pada tabel r *product moment* pada tingkat kepercayaan 5%. Kriteria adalah jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka angket tersebut dikatakan valid. Sedangkan jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$ maka angket tersebut dikatakan tidak valid.

2. Reliabilitas instrumen

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang artinya percaya dan reliabel (Purwannto, 2014: 153). Pengukuran yang memiliki realibilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel. Koefisien reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk melihat konsistensi jawaban butir-butir pernyataan yang diberikan oleh responden. Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan tingkat ketepatan (keajegan) instrumen yang digunakan karena menyokong terbentuknya validitas (Ridwan & Engkos, 2008: 220). Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Purwanto, 2014: 175) dengan bantuan SPSS 16.0.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{\sum s_t^2} \right)$$

Sementara itu untuk m

$$s_i^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

n = jumlah butir
 s_i^2 = varians butir
 s_t^2 = varians total

iaan:

Pada tingkat kepercayaan 5%, kriterianya adalah jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka angket tersebut dikatakan reliabel, sedangkan jika $r_{11} \leq r_{tabel}$ maka angket tersebut dikatakan tidak reliabel (Arikunto, 2008: 100).

Analisis Data

Untuk memberikan gambaran mengenai hasil pengukuran terhadap ketiga variabel, yakni kreativitas, gaya belajar, dan hasil belajar peserta didik disajikan melalui analisis deskriptif. Besaran statistik deskriptif antara lain rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), frekuensi terbanyak (*mode*), simpangan baku (*standard deviation*). Disamping itu data setiap variabel penelitian ditampilkan dalam bentuk distribusi normal.

1. Uji normalitas data

Hipotesis yang sudah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametris yaitu dengan korelasi dan regresi. Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal (Sugiyono, 2014: 241). Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus *chi kuadrat*:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

f_o = Frekuensi yang diobservasi
 f_h = Frekuensi yang diharapkan
 $f_o - f_h$ = Selisih data f_o dan f_h .
 k = Jumlah kategori

Dengan taraf signifikan 5%, kriteria keputusan yang bisa disimpulkan adalah:

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, maka data yang diperoleh normal

Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, maka data yang diperoleh tidak normal

2. Pengujian hipotesis

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis yang dilakukan untuk menganalisis data adalah analisis statistik korelasi dan regresi. Analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS 16. Untuk menguji hipotesis tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus korelasi ganda:

$$R_{yx_1x_2} = \sqrt{\frac{r^2_{yx_1} + r^2_{yx_2} - 2r_{yx_1}r_{yx_2}r_{x_1x_2}}{1 - r^2_{x_1x_2}}}$$

Keterangan:

$R_{yx_1x_2}$ = Korelasi antara variabel x_1 dengan x_2 secara bersama-sama dengan variabel y

r_{yx_1} = korelasi *product moment* antara x_1 dengan y

r_{yx_2} = korelasi *product moment* antara x_2 dengan y

$r_{x_1x_2}$ = korelasi *product moment* antara x_1 dengan x_2

Jika terdapat korelasi yang positif antar variabel. Apakah harga tersebut signifikan atau tidak maka perlu diuji signifikansinya dengan rumus F (Sugiyono, 2014: 266).

$$F_h = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

Dimana:

R = Koefisien korelasi ganda

K = Jumlah variabel independen

N = Jumlah anggota sampel

Dengan taraf signifikan 5%, kriteria keputusan yang bisa diambil adalah:

Bila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka koefisien korelasi ganda signifikan

Bila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka koefisien korelasi ganda tidak signifikan

Untuk memprediksi kualitas hasil belajar peserta didik, maka pada korelasi ganda dapat dilanjutkan dengan menggunakan rumus persamaan regresi ganda:

$$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

3. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Data

Hasil uji coba instrumen penelitian

Uji coba instrumen perlu dilakukan sebelum melakukan penelitian. Uji coba instrumen ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen yang nantinya akan digunakan dalam penelitian yang sebenarnya. Dalam melaksanakan uji coba instrumen penelitian ini, peneliti mengambil 61 responden di luar sampel penelitian. Jenis instrumen yang digunakan adalah angket kreativitas dan gaya belajar dengan jumlah butir pertanyaan sebanyak 24 dan 30 pernyataan. Selanjutnya adalah melakukan uji validitas dan reliabilitas, apabila instrumen tersebut telah memenuhi syarat, maka pengumpulan data dan pengolahan data dapat dilakukan.

Uji validitas instrumen penelitian

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kevalidan suatu instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Perhitungan validitas instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan SPSS 16.0 untuk memperoleh nilai yang lebih akurat.

Dari hasil uji coba instrumen penelitian untuk variabel kreativitas diperoleh kesimpulan bahwa dari 24 butir pertanyaan dinyatakan terdapat 12 butir yang valid dan 12 butir yang tidak valid atau gugur, sedangkan untuk variabel gaya belajar diperoleh kesimpulan bahwa dari 30 butir pertanyaan dinyatakan 17 butir yang valid dan 13 butir yang tidak valid atau gugur. Hasil dari perhitungan validitas butir menunjukkan bahwa butir angket valid dengan keterangan pada

taraf signifikansi 5% dengan jumlah sampel 61 peserta didik. Selanjutnya butir-butir tiap instrumen yang valid digunakan untuk penelitian yang sebenarnya.

Uji reliabilitas instrumen penelitian

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur suatu instrumen penelitian. Nilai-nilai untuk pengujian reabilitas suatu instrumen penelitian diambil dari skor-skor instrumen yang sudah valid, sedangkan untuk yang tidak valid tidak dilibatkan dalam pengujian reabilitas instrumen. Dari pengujian validitas yang sudah dilakukan terdapat 12 item yang digunakan untuk variabel kreativitas dan 17 item untuk variabel gaya belajar.

Dari hasil uji coba instrumen penelitian untuk variabel kreativitas diperoleh koefisien reliabilitas sebesar $r = 0,782$. Sedangkan untuk variabel gaya belajar diperoleh koefisien reliabilitas sebesar $r_u \sim 0,657$ yang berarti hasil uji coba instrument memiliki reliabilitas sangat tinggi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa seluruh butir valid dan reliabel seluruh variabelnya, sehingga instrumen kreativitas dan gaya belajar tersebut dapat digunakan untuk pengukuran dalam rangka analisis lebih lanjut.

Deskripsi hasil penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 21 Oktober sampai 21 November 2015 di tiga MTs yang ada di Mataram, yaitu: MTs Negeri 1 Mataram, MTs Nurul Jannah dan MTs Riadul Ulum. Dalam penelitian ini peneliti mengambil masing-masing satu kelas perwakilan dari setiap sekolah (MTs) dengan total responden keseluruhan sebanyak 67 peserta didik.

Deskripsi hasil penelitian yang diperoleh dari pengumpulan data dengan instrumen penelitian berupa bentuk skor. Pemaparan tersebut meliputi variabel- variabel kreativitas, gaya belajar, dan hasil belajar matematika yang mencakup *mean*, *median*, *mode*, *standart deviation*, rentang skor (*range*), skor minimum, dan skor maksimum. Jika Y menyatakan variabel terikat atau variabel hasil belajar matematika, X menyatakan variabel bebas, X_1 menyatakan variabel kreativitas, dan X_2 menyatakan variabel gaya belajar maka

Tabel 2 Skor Data Empirik Variabel Penelitian rangkuman perolehan skor data variabel penelitian disajikan sebagai berikut:

Tabel 2 Skor Data Empirik Variabel Penelitian

Variabel Ukuran	Kreativitas (X_1)	Gaya Belajar (X_2)	Hasil Belajar Matematika (Y)
Mean	39,81	54,36	69,03
Median	40,0	53,0	75,00
Mode	44	47	75
Standar Deviasi	7,314	7,864	18,446
Range	35	39	87
Skor Minimum	19	39	13
Skor Maximum	54	78	100

Deskripsi data variabel penelitian

a. Kreativitas siswa

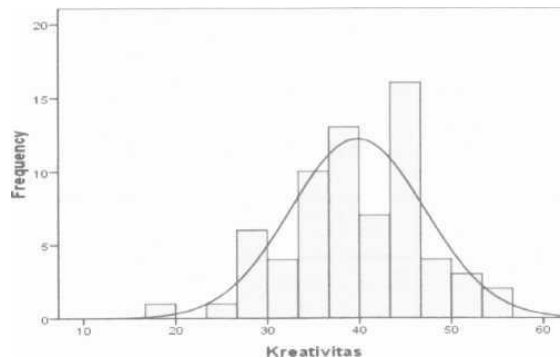
Dari angket yang terdiri dari 12 butir dengan skala 1 sampai 5, maka skor teoritik adalah (12-60) dan rata-rata skor teoritik *mean ideal* (M_i) adalah 36 dan *standar deviasi ideal* (S_{Di}) sebesar 8. Sementara itu dari data hasil penelitian diperoleh skor minimum 19 dan skor maksimum 54. Nilai rata-rata adalah 39,81 dan standar deviasi 7,314. Dari data tersebut menunjukkan bahwa skor rata-rata data empirik (39,81) lebih tinggi dibandingkan skor rata-rata teoritik (36). Ini berarti kreativitas siswa tergolong tinggi. Pemaparan distribusi frekuensi skor kreativitas dilakukan dengan menggunakan aturan Sturges. Deskripsi Data Variabel Penelitian). Penyajian mengenai distribusi frekuensi (Tabel 3) dan distribusi kecenderungan variabel kreativitas (Tabel 4) adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Variabel Kreativitas

No	Interval	Frekuensi	
		Absolut	Relatif %
1	19-23	1	1,49
2	24-28	3	4,47
3	29-33	8	11,94
4	34-38	17	25,37
5	39- 43	13	19,40
6	44-48	18	26,86
7	49-53	5	7,46
8	54-58	2	2,98
	Jumlah	67	100

Berikut penyajian bentuk histogram data kreativitas

Gambar 1. Distribusi Frekuensi Skor Variabel Kreativitas



Tabel 4. Histogram Distribusi Kecenderungan Variabel Kreativitas

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Absolut	Relatif%	
1	$X > 44$	25	37,3	Tinggi
2	$44 > X > 36$	21	31,3	Cukup
3	$36 > X > 28$	18	26,9	Kurang
4	$X < 28$	3	4,5	Rendah
	Jumlah	67	100	

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas VIII MTs di Mataram yang mempunyai kreativitas tinggi sebanyak 37,3%, kreativitas cukup tinggi sebanyak 31,3%, kreativitas kurang tinggi sebanyak 26,9% dan kreativitas rendah sebanyak 4,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas VIII MTs di Mataram cenderung memiliki kreativitas yang tinggi.

b. Gaya belajar

Berdasarkan data deskriptif yang telah dilakukan, diperoleh harga jumlah peserta didik, *mean*, *standart deviation*, nilai minimum dan nilai maksimum pada masing-masing gaya belajar diperoleh bahwa peserta didik di kelas VIII MTs di Mataram memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Gaya belajar visual mempunyai jumlah sebanyak 24 peserta didik, berikutnya adalah gaya belajar auditorial dengan 27 peserta didik dan yang terakhir adalah gaya belajar kinestetik dengan jumlah 16 peserta didik. Dari hasil perolehan tersebut menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar matematika pada setiap gaya belajar tidak begitu jauh yaitu, rata-rata hasil belajar matematika dari gaya belajar visual adalah 64,58 rata-rata hasil belajar matematika dari gaya belajar auditorial adalah 74,33 dan rata-rata hasil belajar matematika dari gaya belajar kinestetik adalah 63,94. Berdasarkan pengujian normalitas terhadap ketiga variabel yang diteliti, ternyata semua berdistribusi normal. Dengan demikian penggunaan statistik parametris untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan.

c. Pengujian hipotesis

Berikut hipotesis yang diajukan dari kerangka berpikir:

Ha : Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII MTs di Mataram tahun ajaran 2015/2016.

Ho : Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII MTs di Mataram tahun ajaran 2015/2016.

Untuk menjawab hipotesis tersebut dilakukan uji normalitas. Pada uji normalitas sebelumnya didapatkan bahwa ketiga variabel penelitian berdistribusi normal. Sehingga pengujian dapat diteruskan dalam analisis data selanjutnya, yaitu analisis korelasi ganda. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka perlu untuk diperhatikan hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas. Berikut hasil pengujian hipotesis dengan SPSS 16.0.

Tabel 5 Hasil Uji Regresi Ganda Model Summary

Model	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					
				R Square Change	F Change	f1	f2	Sig. F Change	
1	.261 ^a	.068	.039	18.082	.068	2.342		4	.104

Predictors: (Constant), Gaya_Belajar, Kreativitas

Berdasarkan hasil output tersebut terlihat bahwa nilai *R Square* sebesar 0,068 lebih besar dari $\alpha = 5\%$ dan nilai *R* sebesar 0,261 yang menunjukkan terdapat korelasi positif antara kreativitas dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika. Hubungan ini secara kualitatif dapat dinyatakan lemah, karena nilai *R* tidak terlalu besar dari nilai korelasi secara individual antara X_1 dengan Y maupun X_2 dengan Y . Korelasi sebesar 0,261 tersebut berlaku untuk sampel yang diteliti. Apakah koefisien korelasi itu dapat digeneralisasikan atau tidak, maka harus diuji dengan menguji signifikansinya.

Tabel 6. Hasil Uji Signifikan (Uji F)

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1531.443	2	765.721	2.342	.104 ^a
Residual	20926.497	64	326.977		
Total	22457.940	66			

Predictors: (Constant), Gaya_Belajar, Kreativitas

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Tampak bahwa nilai F_{hitung} sebesar 2.342. Hasil ini selanjutnya dikonsultasikan dengan F_{tabel} , dengan dk pembilang 2 dan dk penyebut 64 dan taraf signifikan yang ditetapkan sebesar 5%. Maka $F_{tabel} = 3,14$. Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga koefisien korelasi ganda yang diuji tidak signifikan atau H_0 yang diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat hubungan yang positif, tetapi tidak signifikan antara kreativitas dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII MTs di Mataram tahun ajaran 2015/2016.

Karena korelasi antara kreativitas dan gaya belajar bernilai positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Maka persamaan regresi bisa ditentukan untuk memprediksi kualitas hasil belajar peserta didik. Untuk persamaan regresi dapat dilihat pada perhitungan koefisien berikut:

Tabel 7. Hasil Persamaan Regresi Ganda Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	43.409	15.885		2.733	.008
Kreativitas	.672	.388	.267	1.733	.088
Gaya_Belajar	.021	.361	-.009	-.058	.954

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Berdasarkan output koefisien tersebut dapat dituliskan bentuk persamaan regresi ganda pada penelitian ini sebagai berikut $Y' = 43,409 + 0,672X_1 - 0,021X_2$.

Berdasarkan output dari pengujian hipotesis yang menggunakan SPSS 16.0 ditemukan hasil R square 0,068 yang menandakan harga tersebut bernilai positif yang lemah, karena nilai korelasi sebesar 0,261 tersebut tidak terlalu besar jika dibandingkan dengan nilai korelasi secara individual antara X_1 dengan Y maupun X_2 dengan Y . Sehingga nilai korelasi hanya berlaku untuk sampel yang diteliti. Sedangkan untuk nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ (2,342 < 3,14) yang menyimpulkan hasil tersebut tidak signifikan yang berarti hal ini tidak dapat diberlakukan untuk seluruh populasi. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono yang berbunyi:

Bila F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} maka koefisien korelasi yang diuji adalah signifikan, yaitu dapat diberlakukan untuk seluruh populasi

Dalam penelitian ini terdapat hubungan yang positif yang lemah dan tidak signifikan antara kreativitas dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika. Dengan kata lain rumusan hipotesis H_0 yang diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII MTs di Mataram.tahun ajaran 2015/2016.

4. Kesimpulan

Dalam penelitian ini terdapat hubungan yang positif yang lemah dan tidak signifikan antara kreativitas dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika. Dengan kata lain rumusan hipotesis H_0 yang diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII MTs di Mataram.tahun ajaran 2015/2016.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2000). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharso Puguh, (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif unuk Bisnis*. Jakarta: PT. Remaja Rosida Karya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sangadji, Etta Mamang., sopiah. (2010). *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar