



PENGARUH KREATIVITAS DAN GAYA BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

THE EFFECT OF CREATIVITY AND LEARNING STYLE ON MATHEMATICS LEARNING ACHIEVEMENT OF CLASS VIII STUDENTS

Elisabeth Cindy Tuy¹, Agapitus Hendrikus Kaluge², Meryani Lakapu³, Kristoforus Djawa Djong⁴, Yohanes Ovaritus Jagom⁵, Irmina Veronika Uskono⁶

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Katolik Widya Mandira

Email: cinywlfktuy@gmail.com.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar matematika kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Kupang, (2) pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Kupang, (3) pengaruh kreativitas dan gaya belajar secara bersama – sama terhadap prestasi belajar matematika kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Kupang. Instrumen penelitian yang digunakan untuk meneliti kreativitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika adalah teknik angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Kupang tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah satu kelas yang di ambil secara acak dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Analisis yang digunakan adalah statistik inferensial dengan menggunakan program *spss (Statistical Product And Service Solution)*. Pada hasil analisis uji hipotesis data diperoleh bahwa ada pengaruh kreativitas dan gaya belajar secara bersama – sama terhadap prestasi belajar matematika. Hal ini berdasarkan analisis regresi linier ganda (uji F) diketahui bahwa $F_{hitung} = 8,026 > 3,33 = F_{tabel}$ dengan nilai signifikansi dibawah 0,05 dapat dikatakan bahwa secara simultan atau bersama – sama kreativitas dan gaya belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa.

Kata Kunci: Kreativitas, gaya belajar, prestasi belajar

Abstract: *This study aims to determine: (1) the effect of creativity on mathematics learning achievement in class VIII UPTD SMP Negeri 2 Kupang, (2) the effect of learning style on mathematics learning achievement in class VIII UPTD SMP Negeri 2 Kupang, (3) the influence of creativity and learning styles in general. together on mathematics learning achievement for class VIII UPTD SMP Negeri 2 Kupang. The research instrument used to examine creativity and learning styles on mathematics learning achievement is a questionnaire technique. The population in this study were all grade VIII UPTD SMP Negeri 2 Kupang students in the 2021/2022 academic year. The sampling technique in this study was one class which was taken at random using the cluster random sampling technique. The analysis used is inferential statistics using the SPSS (Statistical Product And Service Solution) program. In the results of the analysis of the data hypothesis test, it was found that there was an effect of creativity and learning style together on mathematics learning achievement. This is based on multiple linear regression analysis (F test) it is known that $F_{count} = 8.026 > 3.33 = F_{table}$ with a significance value below 0.05 it can be said that simultaneously or together creativity and learning style have a significant effect on students' achievement in learning mathematics.*

Keywords: *Creativity, learning style, learning achievement*

Cara Sitasi: Tuy, E.C., Kaluge, A.H & Lakapu, M. (2018). Pengaruh Kreativitas dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*, “4”(“2”), “179-187”



Pada zaman yang modern ini, pendidikan telah menjadi kebutuhan yang pokok bagi setiap individu. Pendidikan menjadi suatu tempat dimana setiap individu dapat belajar. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dunia pendidikan tentu saja memiliki hubungan yang erat dengan belajar mengajar. Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi” oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen (Yakub dan Herman, 2011), sedangkan mengajar merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, dimana guru mengharapkan siswanya memahami pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pembelajaran merupakan kegiatan yang menghadirkan guru dan siswa dalam ruang kelas maupun di luar ruang kelas, dengan kemajuan jaman pembelajaran tidak lagi mengharuskan siswa dan guru hadir dalam satu tempat yang kita sebut ruang kelas (Lutfiyah & Sulisawati, 2019)

Seorang guru mempunyai tanggung jawab yang atas proses pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan target pencapaian

belajar yang sudah ditetapkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya kegiatan belajar dilakukan secara interaktif, menyenangkan, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk kreatif.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam dunia Pendidikan adalah Pendidikan matematika. Pendidikan matematika adalah salah satu mata pelajaran yang membuat siswa dapat berpikir logis, matematis, kritis, dan kreatif dan kemampuan untuk dapat bekerja sama. Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Mawaddah & Maryanti, 2016)

Pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama perlu mendapatkan perhatian yang serius dari berbagai pihak teruma dari guru, karena materi matematika yang didapatkan di sekolah menengah pertama merupakan peletak konsep dasar yang akan dijadikan landasan untuk ke jenjang sekolah berikutnya. Hal tersebut dapat dilihat dari jam mata pelajaran matematika disekolah yang mendapat jatah waktu yang banyak. Pembelajaran matematika yang dibekali kepada siswa tentunya mempunyai peranan penting bagi siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari.

Keaktifan belajar matematika sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan aktif sehingga



mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Pembelajaran yang aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana belajar yang semenarik mungkin, sehingga siswa dapat aktif untuk bertanya, dan juga dapat mengemukakan pendapatnya dari apa yang dipelajari. Keaktifan belajar ini dapat dilihat dari adanya keterlibatan siswa secara optimal, baik intelektual, emosi maupun fisik.

Keaktifan belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar (Pour et al., 2018). Prestasi belajar merupakan tujuan pengajaran yang diharapkan semua peserta didik. Untuk menunjang tercapainya tujuan pengajaran tersebut perlu adanya kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa, guru, materi pelajaran, metode pengajaran, kurikulum dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta didukung oleh lingkungan belajar-mengajar yang kondusif (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2009)

Gaya belajar merupakan cara-cara yang biasa digunakan siswa untuk dapat lebih mudah memahami pelajaran. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda – beda, ada yang hanya dengan melihat (visual) saja langsung paham, ada yang mendengar (auditori) langsung paham, dan ada juga yang dengan bergerak (kinestik). Gaya belajar setiap siswa tentu berbeda – beda tergantung karakteristik siswa. Siswa juga akan lebih fokus dalam pembelajaran tergantung dari bagaimana guru menerapkan strategi maupun metode yang sesuai dengan karakteristiknya.

Prestasi belajar siswa akan meningkat apabila siswa fokus dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Pendapat lain dari Helmawati menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran. Prestasi diperoleh dari evaluasi atau penilaian. Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Prestasi yang diperoleh dari hasil pembelajaran setelah dinilai dan di evaluasi dapat saja rendah, sedang ataupun tinggi (Ii & Belajar, 2019).

Aktivitas belajar merupakan kegiatan – kegiatan yang menunjang keberhasilan siswa dalam belajar. Aktivitas belajar berhubungan dengan masalah belajar seperti menulis, membaca, memandang, mengingat, berpikir, latihan, praktek dan juga berkreasi. Siswa biasanya memiliki kreativitas yang berbeda – beda dalam mengerjakan latihan maupun tugas yang diberikan oleh guru.

Kreativitas adalah sesuatu proses yang memunculkan sesuatu ide – ide yang belum tentu dimiliki oleh orang lain yang berasal dari sudut pandang yang berbeda. Kreativitas yang biasa dilakukan oleh siswa seringkali terlihat saat siswa diberikan tugas latihan di rumah maupun di sekolah. Siswa yang kreatif artinya dia mampu menyelesaikan tugas menggunakan caranya sendiri dengan mempelajari sesuatu dari berbagai macam sumber dan juga dapat menemukan jalan keluar dari tugas yang dikerjakan dengan cara yang berbeda. Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh



keaktivitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika kelas VIII SMP.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan inferensial dengan tujuan untuk menguji hipotesis dan mendeskripsikan bagaimana pengaruh kreativitas siswa dan gaya belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. Variabel dalam penelitian ini yaitu pengaruh kreativitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 2 Kupang tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari sebelas kelas yang berjumlah 352 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah satu kelas yang di ambil secara acak dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Menurut Sugiono (Ningtyas, 2014) *Cluster random sampling* merupakan Teknik sampling daerah yang digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang diteliti sangat luas, misalnya penduduk dari suatu negara, provinsi atau kabupaten. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 2 Kupang. Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data yang telah diambil dalam penelitian ini berupa angket dan nilai ulangan harian. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebut dengan daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan. Angket sama dengan kuesioner

yaitu suatu alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi, atau bisa juga disebut sebagai daftar pertanyaan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang sudah divalidasi dan telah digunakan oleh peneliti terdahulu. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data. Pelaksanaan ketiga tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut: (1) tahap persiapan yaitu membuat dan menyusun instrument penelitian berupa angket dan mengajukan surat izin penelitian, (2) tahap pelaksanaan, pada tahap ini peneliti mengambil nilai UH siswa untuk mengukur prestasi belajar siswa serta memberikan angket kepada siswa untuk mengukur kreativitas dan gaya belajar siswa, (3) tahap pengolahan data, pada tahap ini peneliti melakukan verifikasi data, yaitu mengecek kembali kelengkapan jumlah dan pengisian angket responden, membuat tabulasi data, penyekoran data, melakukan penilaian dengan menggunakan kategori skor yang telah ditetapkan sebelumnya, membahas hasil penelitian sesuai dengan teori yang digunakan, selanjutnya adalah menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis regresi linear berganda.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini menggunakan angket dan juga data berupa nilai ulangan harian



matematika terakhir siswa kelas VIII. Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan SPSS versi 28. Dalam penelitian ini terdapat 3 variabel yaitu kreativitas (X1), gaya belajar (X2) dan prestasi belajar matematika siswa SMP (Y).

Setelah dilakukan penelitian dengan membagikan angket kepada siswa dan juga mengambil nilai ulangan harian siswa, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menyajikan data yang diperoleh. Data yang akan disajikan berupa skor angket kreativitas dan skor angket gaya belajar serta nilai ulangan harian siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas VIII A sebagai sampel dalam penelitian.

Data yang disajikan berupa nilai mentah dengan maksud agar dapat menghindari kesalahan sehingga hasilnya bisa mendekati kebenaran. Penyajian skor disusun sesuai dengan variabel yaitu angket kreativitas dan angket gaya belajar serta nilai ulangan harian matematika siswa. Langkah selanjutnya adalah pengujian persyaratan penelitian yang diuji menggunakan SPSS versi 28. Uji persyaratan penelitian yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

Asymp.Sig	0,200
Unstandardized Residual	0,381

Dari hasil pengujian yang dilakukan menggunakan SPSS versi 28 untuk uji normalitas terhadap residual dari variabel bebas dan variabel terikat dengan uji *olmogrov-SmirnovZ* pada kolom *Unstandardized residual* menunjukkan nilai probabilitas *kolmogrov-smirnovZ* sebesar 0,381 dan *asyimp* sebesar 0, 200. Dapat dilihat

bahwa 0,381 dan 0,200 > 0,05 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a		
Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
Kreativitas (X1)	.962	.040
Gaya Belajar (X2)	.962	.040

Pada uji multikolinearitas ini jika nilai VIF < 10,00 maka artinya tidak terjadi multikolinearitas terhadap data yang diuji sedangkan jika nilai VIF > 10,00 maka artinya terjadi multikolinearitas terhadap data yang diuji. Dari hasil pengujian menggunakan SPSS diperoleh nilai *varians inflation factor* (VIF) variabel bebas kreativitas dan gaya belajar sebesar 1,040 sedangkan nilai *tolerance* sebesar 0,962 dimana nilai dari kedua variabel bebas tidak lebih dari 10,00 dan nilai *tolerance* tidak melebihi 1 maka dengan hasil pengujian ini dapat dikatakan tidak terjadi multikolinearitas pada kedua variabel bebas tersebut. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan menggunakan SPSS dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (P Value Sig.) pada baris from linearity dari variabel bebas kreativitas sebesar 0,123 dan variabel gaya belajar 0,078 dimana 0,123 dan 0,078 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas kreativitas (X1), gaya belajar (X2) dan Variabel terikat prestasi (X2) terdapat hubungan yang linear. Setelah melakukan pengujian persyaratan penelitian terjadap ketiga variabel, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah analisis regresi linear berganda. Analisis ini digunakan untuk



mengetahui apakah ada pengaruh kreativitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa secara bersama – sama.

Dibawah ini adalah table hasil analisis regresi linier berganda dengan menggunakan SPSS *Versi* 28.00.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Koefisien Regresi

Model	Unstandardized Coefficients
Constant	81,119
Kreativitas (X1)	0,540
Gaya Belajar (X2)	-1,130

Berdasarkan Tabel dapat dibentuk persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 81,199 + 0,540X_1 - 1,130X_2$$

Dalam rangka akan dilakukan pengujian hipotesis maka langkah selanjutnya adalah uji F, uji t, dan koefisien determinasi.

Tabel 4. Hasil Uji Simultan

Model	F	sig.
Regresion	8,026	0,002

Kriteria Pengujian: Jika nilai sig. $< \alpha$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai sig. $> \alpha$ atau $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan Tabel 4 Hasil uji simultan dengan menggunakan analisis varian untuk regresi didapat F_{hitung} adalah 8,026 dengan nilai signifikansi 0,002. Karena nilai $F_{hitung} = 8,026 > 3,33 = F_{tabel}$ dengan nilai signifikansi dibawah 0,05 dapat dikatakan bahwa secara simultan atau bersama – sama kreativitas dan gaya belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa.

Tabel 5. Hasil Koefisien Kreativitas dan Gaya belajar

Model	t	Sig.
Constant	6,000	<0.001
Kreativitas (X1)	2,255	0,032
Gaya Belajar (X2)	-3,341	0,002

Kriteria Pengujian :Jika nilai sig. $< \alpha$ (0,05) atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai sig. $> \alpha$ (0,05) atau $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan tabel koefisien regresi di atas diperoleh informasi bahwa terdapat nilai t_{hitung} yaitu $2,255 > 2,0518 = t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi $0,032 < 0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa kreativitas berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa. Untuk variabel gaya belajar Berdasarkan tabel koefisien regresi di atas diperoleh informasi bahwa terdapat nilai t_{hitung} yaitu $3,341 > 2,0518 = t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa gaya belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa.

Tabel 6. Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.597 ^a	.356	.312	14.95806

a. Predictors: (Constant), Gaya Belajar (X2), Kreativitas (X1)

Koefisien determinasi yang digunakan dalam analisis regresi linear berganda adalah *Adjusted R²*. Berdasarkan table di atas dapat diketahui besar *Adjusted R²* sebesar 0,312 yang bermakna sebesar 31,2% prestasi belajar matematika siswa oleh kreativitas dan gaya belajar. Sisanya 68,8 % dipengaruhi oleh



faktor lain yang tidak terdapat pada model regresi penelitian ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka pada bagian ini peneliti akan membahas hasil pengujian hipotesis sebagai dasar untuk membuat kesimpulan. Adapun pembahasannya antara lain sebagai berikut : (1) Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menggunakan *software SPSS 28.0* menunjukkan bahwa ada pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar matematika. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} yaitu $3,341 > 2,0518 = t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$.

Dari data di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh kreativitas siswa terhadap prestasi belajar. Hal tersebut diperkuat dengan adanya pernyataan dari penelitan terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Haryanti, Sumardi, dan Sri Utami dengan judul “Pengaruh kreativitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika kelas VIII SMP N 1 Selogiri tahun 2011/2012”. Dengan hasil penelitian yakni Ada pengaruh yang signifikan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar matematika. Hal ini berdasarkan analisis regresi linier ganda (uji t) diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,757 > 2,01$ (Afidatur Ro’azah, 2021). Berdasarkan hasil di atas maka dapat diketahui bahwa kreativitas memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar. (2) Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menggunakan *software SPSS 28.0* menunjukkan bahwa ada pengaruh

gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika. Hal tersebut dilihat berdasarkan hasil analisis linear berganda (uji t) diketahui bahwa nilai t_{hitung} yaitu $3,341 > 2,0518 = t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$.

Dari data di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. Hal tersebut diperkuat dengan adanya pernyataan dari penelitan terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Haryanti, Sumardi, dan Sri Utami dengan judul “Pengaruh kreativitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika kelas VIII SMP N 1 Selogiri tahun 2011/2012”. Dengan hasil penelitian yakni 1) Ada pengaruh yang signifikan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika. Hal ini berdasarkan analisis regresi linier ganda (uji t) diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,123 > 2,01$ (Afidatur Ro’azah, 2021). Berdasarkan hasil di atas maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. (3) Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menggunakan *software SPSS 28.0* menunjukkan bahwa ada pengaruh kreativitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika. Hal tersebut dilihat berdasarkan hasil analisis linear berganda (uji F) diketahui bahwa $F_{hitung} = 8,026 > 3,33 = F_{tabel}$ dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,005$.

Dari data di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan kreativitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika. Hal



tersebut diperkuat dengan adanya pernyataan dari penelien terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Haryanti, Sumardi, dan Sri Utami dengan judul “ Pengaruh kreativitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika kelas VIII SMP N 1 Selogiri tahun 2011/2012”. Dengan hasil penelitian yakni Ada pengaruh yang signifikan gaya belajar dan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar matematika. Hal ini berdasarkan analisis regresi linier ganda (uji F) diketahui bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $5,469 > 3,18$, dengan koefisien determinasi yang diperoleh sebesar 0,174 (Afidatur Ro'azah, 2021). Berdasarkan hasil di atas maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh kreativitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian pembahasan diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan kreativitas terhadap prestasi belajar, gaya belajar terhadap prestasi belajar dan kreativitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 2 Kupang.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut: (1) Ada pengaruh yang signifikan dari kreativitas terhadap prestasi belajar matematika kelas VIII SMP N 2 Kupang Tahun ajaran 2021/2022, (2) ada

pengaruh yang signifikan dari gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika kelas VIII SMP N 2 Kupang Tahun ajaran 2021/2022, (3) ada pengaruh yang signifikan dari kreativitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika kelas VIII SMP N 2 Kupang Tahun ajaran 2021/2022.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti di atas maka dapat diberikan saran bagi pihak yang berkepentingan untuk membaca maupun peneliti selanjutnya terkait pengaruh kreativitas dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 2 Kupang adalah sebagai berikut : bagi Siswa peneliti mengharapkan dengan mengetahui kreativitas dan gaya belajarnya siswa mampu belajar terkait sikap siswa diharapkan mampu memperbaiki gaya belajar terhadap pelajaran matematika serta mampu meningkatkan atau mengembangkan kreativitas dalam belajar matematika. Adapun bagi Pemahaman guru terkait kreativitas dan gaya belajar terhadap pelajaran matematika seharusnya dapat membantu guru untuk memfasilitasi siswanya dalam belajar. Guru diharapkan mampu membantu siswa dalam mengenali gaya belajar tiap-tiap siswa. Kemudian dengan adanya hasil penelitian seperti yang sudah disimpulkan guru dapat menentukan metode belajar yang tepat untuk meningkatkan prestasi siswanya.



Berkaitan dengan kreativitas siswa guru diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan dan mengembangkan kreativitas dalam belajar matematika dengan memfasilitasi serta menentukan model pembelajaran yang dapat memacu siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas. Bagi pihak sekolah selama ini sistem yang diberlakukan sekolah terkait pembentukan sikap siswa sudah sangat baik, melalui pembiasaan berdoa sebelum memulai dan menutup kegiatan pembelajaran. Terkait kreativitas siswa terhadap pelajaran matematika, diharapkan sekolah dapat menerapkan suatu sistem pembelajaran yang semakin menyenangkan dan menantang agar dapat meningkatkan kreativitas siswa. Upaya itu dapat berupa adanya lomba Cerdas cermat matematika di sekolah, hal itu dapat meningkatkan kreativitas siswa terhadap pelajaran matematika karena siswa SMP N 2 Kupang sejauh yang peneliti ketahui adalah siswa-siswa yang berjiwa kreatif.

Bagi peneliti selanjutnya, adanya keterbatasan pada penelitian ini diharapkan peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih banyak tentang variabel lainnya yang berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambah atau mengganti dengan variabel yang tidak ada.

Daftar Pustaka

Afidatur Ro'azah. (2021). Bab ii kajian

pustaka bab ii kajian pustaka 2.1. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1*, 12(2004), 6–25.

Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 76–85. <https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2292>

Ningtyas, M. (20014). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.

Pour, A. N., Herayanti, L., & Sukroyanti, B. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.111>

UIN Sunan Ampel Surabaya. (2009). Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 9–44.