

HUBUNGAN KREATIVITAS SISWA DAN GAYA BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 1 BOJONGGEDE KABUPATEN BOGOR

Ali Ismail¹, Nurhayati²

Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun
 Alamat : Jl. KH. Sholeh Iskandar Km. 2 Kd. Badak, Bogor
 (abu.fairuz11@gmail.com)

Abstrak: Studi dalam penelitian ini mengenai hubungan kreativitas siswa dan gaya belajar dengan hasil belajar simulasi digital siswa kelas X SMK Negeri 1 Bojonggede. Penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana dan regresi ganda. Analisis ini digunakan untuk mengetahui besar hubungan kreativitas siswa dan gaya belajar sebagai variabel independen dengan hasil belajar simulasi sebagai variabel dependen baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Jumlah sampel yang diambil 37 responden dengan teknik simple random sampling dan menggunakan kuesioner serta tes hasil belajar untuk memperoleh data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa memiliki hubungan dengan hasil belajar simulasi belajar di SMK Negeri 1 Bojonggede yang dibuktikan dari nilai hasil uji t sebesar 4,764 lebih besar dari t tabel (1,689) dan memiliki pengaruh sebesar 39,3%. Gaya belajar memiliki hubungan dengan hasil belajar simulasi digital dibuktikan dari hasil uji t sebesar 5,450 lebih besar dari t tabel (1,689) dan memiliki pengaruh sebesar 45,9%. Sedangkan kreativitas siswa dan gaya belajar memiliki hubungan secara bersama-sama dengan hasil belajar simulasi digital yang dibuktikan dari hasil uji F $19,61 > 3,276$ dan nilai signifikansi sebesar 0,05 serta memiliki pengaruh sebesar 53,6%. Dengan demikian disarankan kepada guru untuk selalu memberikan perhatian kepada siswanya untuk membentuk kreativitas siswa yang baik dan menyampaikan materi dengan berbagai metode yang dapat mengasah gaya belajar siswa, sehingga diperoleh hasil belajar yang tinggi. Sebaiknya abstrak mencakup latar belakang, tujuan, metode, hasil, serta kesimpulan dari penelitian.

Kata kunci: kreativitas, gaya belajar, dan hasil belajar.

Abstrack: The correlation of student's creativity and learning style with the result of learning digital simulation of tenth grade students of SMK Negeri 1 Bojonggede. Number of samples are taken 37 respondents. the result of the t test 4,764 is higher than t table (1,689) and has influence 39%. The style of learning has correlation with the result of learning digital simulation that proved by the result of t test 5,450 is higher than t table (1,689) and has influence 45,9 %. Whereas the creativity of student and the style of learning has the same correlation with the result of learning digital simulation which proved by the F test result $19,61 > 3,276$ and the significant score 0,05 also has influence 53,6%. So there is a significant correlation between the student creativity and learning style with the learning result of learning digital simulation.

Keywords: Creativity, Learning Style, and Learning Result.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan pendidikan di Indonesia harus terus berkembang karena arus globalisasi akan menggeser pola hidup masyarakat dari agraris dan perniagaan tradisional menjadi masyarakat industri dan modern. Sehingga mempengaruhi kurikulum pendidikan nasional yaitu kurikulum 2013 yang saat ini menerapkan kurikulum yang dapat menghadapi tantangan luar yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi dan

komunikasi, dunia usaha dan dunia industri serta perkembangan pendidikan ditingkat internasional.

Di SMK Negeri 1 Bojonggede menerapkan kurikulum 2013 pada tahun pelajaran 2013/2014, salah satu mata pelajaran baru di kurikulum 2013 ini adalah simulasi digital di kelas X. Materi pokok dalam silabus mata pelajaran simulasi digital adalah pengelolaan informasi, kelas maya, komunikasi dalam jaringan, visualisasi konsep, dan buku digital.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat diungkap oleh peneliti sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat hubungan antara kreativitas siswa dengan hasil belajar simulasi digital?
- 2) Apakah terdapat hubungan antara gaya belajar siswa dengan hasil belajar simulasi digital?
- 3) Apakah terdapat hubungan antara kreativitas siswa dan gaya belajar siswa dengan hasil belajar simulasi digital?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji teori-teori dan memperoleh data empirik untuk mengetahui :

- 1) Hubungan kreativitas siswa dengan hasil belajar simulasi digital.
- 2) Hubungan gaya belajar dengan hasil belajar simulasi digital.
- 3) Hubungan kreativitas siswa dan gaya belajar dengan hasil belajar simulasi digital.

2. TINJAUAN TEORI

2.1 Kerangka Teoretik

2.1.1. Pengertian Hasil Belajar Simulasi Digital

Beberapa teori menjelaskan tentang belajar, baik yang beraliran behavioristik, kognitif, humanistik, maupun sibernetika. Aliran-aliran tersebut sekadar mengarahkan dan memilah jenis teori belajar mana yang menjadi pijakan melakukan kegiatan belajar. Teori belajar aliran behavioristik yang paling terkenal yaitu teori kondisioning klasik dari Ivan P. Pavlov, teori koneksionisme dari Edward Lee Thorndike, dan teori kondisioning operan dari Burrhus Frederic Skinner. Sedangkan teori belajar aliran kognitif, yang paling terkenal adalah teori psikologi perkembangan kognitif dari Jean Piaget.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi yang meliputi enam tingkatan antara lain : Pengetahuan (C1), Pemahaman (C2), Penerapan (C3), Analisis (C4), Sintesis (C5) dan Evaluasi (C6).

Hasil belajar adalah capaian pembelajaran yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui perubahan tingkah laku siswa sebagai tingkat ketercapaian tujuan belajar simulasi digital dalam penguasaan struktur kognitif pada aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3) pada materi pengelolaan perangkat lunak pengolah informasi, pemanfaatan komunikasi dalam jaringan (daring), pembelajaran

kelas maya, perancangan visualisasi konsep, pengelolaan dan pemanfaatan video presentasi.

2.1.2. Pengertian Kreativitas Siswa

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tak mungkin dirumuskan secara tuntas. Konsep terbaru dari kreativitas yang menonjol dalam filsafat abad ke-20 didasarkan atas fungsi dasar berpikir, merasa, penginderaan cipta, talen dan intuisi. Kreativitas merupakan sintesis dari semua fungsi tersebut bahkan lebih dari itu karena ada percikan dari dimensi lain.

Berikut ini adalah beberapa karakteristik siswa kreatif: 1) Selalu mengajukan pertanyaan, 2) Selalu mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka, 3) Selalu membangun keterkaitan khususnya antara hal-hal yang berbeda, 4) Selalu menghubungkan-hubungkan berbagai hal dengan bebas, 5) Selalu menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda, 6) Selalu mendengarkan intuisi.

Menurut peneliti kreativitas adalah suatu ekspresi tertinggi dari keberbakatan yang ditunjukkan melalui aspek kognitif dan aspek afektif seperti : 1) Selalu mengajukan pertanyaan, 2) Selalu mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka, 3) Selalu membangun keterkaitan khususnya antara hal-hal yang berbeda, 4) Selalu menghubungkan-hubungkan berbagai hal dengan bebas, 5) Selalu menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda, 6) Selalu mendengarkan intuisi..

2.1.3. Pengertian Gaya Belajar

Gaya belajar adalah kombinasi dari menyerap, mengatur, dan mengolah informasi. Secara umum, gaya belajar dapat dikelompokkan berdasarkan kemudahan dalam menyerap informasi (perceptual modality), cara memproses informasi (information processing), dan karakteristik dasar kepribadian (personality pattern).

Terdapat tiga modalitas gaya belajar, yaitu apa yang sering disingkat dengan VAK: Visual, Auditory, Kinesthetic.

Dari beberapa uraian di atas, menurut peneliti bahwa definisi gaya belajar adalah cara seseorang menyerap informasi dengan mudah, yang disebut sebagai modalitas, dan kedua adalah cara orang mengolah dan mengatur informasi tersebut. Modalitas belajar adalah cara kita menyerap informasi melalui indera yang kita miliki. Terdapat tiga modalitas belajar ini, yaitu apa yang sering disingkat dengan VAK: Visual, Auditory, Kinesthetic.

2.2. Kerangka Berpikir

2.2.1 Hubungan kreativitas siswa dengan Hasil Belajar Simulasi Digital

Menurut Utami Munandar, ciri-ciri afektif orang yang kreatif meliputi rasa ingin tahu, merasa tertantang

terhadap tugas majemuk . Orang kreatif juga dianggap berani mengambil risiko dan dikritik, tidak mudah putus asa, dan menghargai keindahan. Mihally berpendapat karakteristik ini disebabkan mereka pada dasarnya memiliki sistem syaraf lebih peka untuk ranah tertentu, sehingga keingintahuan merupakan salah satu karakteristiknya. Kepekaan ini juga menyebabkan kemampuan memilah antara imajinasi dan realitas.

Dari penjelasan di atas dapat dibuat kerangka pemikiran bahwa dengan semakin tinggi kreativitas siswa semakin tinggi pula hasil belajar simulasi digital. Dengan kata lain diduga bahwa terdapat hubungan positif antara kreativitas siswa dengan hasil belajar simulasi digital.

2.2.2. Hubungan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Simulasi Digital

Menurut Bobbi DePorter dan Mike Hernacki gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Menurut Nasution gaya belajar atau "learning style" siswa yaitu cara siswa bereaksi dan menggunakan perangsang-perangsang yang diterimanya dalam proses belajar .

Hasil belajar berkaitan dengan sikap dan nilai, berorientasi pada penguasaan dan pemilikan kecakapan proses atau metode. Ciri-ciri hasil belajar akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatian terhadap pelajaran, kedisiplinan, motivasi belajar, rasa hormat kepada guru dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas maka dibuat kerangka pemikiran bahwa dengan semakin tinggi gaya belajar semakin tinggi pula hasil belajar simulasi digital. Dengan kata lain diduga bahwa terdapat hubungan positif antara gaya belajar dengan hasil belajar simulasi digital.

2.2.3. Hubungan Kreativitas Siswa dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Simulasi Digital.

Konsep terbaru dari kreativitas yang menonjol dalam filsafat abad ke-20 didasarkan atas fungsi dasar berpikir, merasa, penginderaan cipta, talen dan intuisi. Kreativitas merupakan sintesis dari semua fungsi tersebut bahkan lebih dari itu karena ada percikan dari dimensi lain . Sedangkan gaya belajar yaitu cara siswa bereaksi dan menggunakan perangsang-perangsang yang diterimanya dalam proses belajar.

Dari penjelasan di atas dapat dibuat kerangka pemikiran bahwa dengan semakin tinggi kreativitas siswa dan gaya belajar semakin tinggi pula hasil belajar simulasi digital. Dengan kata lain diduga bahwa terdapat hubungan positif antara kreativitas siswa dan gaya belajar dengan hasil belajar simulasi digital.

2.3. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H0 = Tidak terdapat hubungan antara kreativitas siswa (X1) dengan hasil belajar simulasi digital (Y).

H1 = Terdapat hubungan antara kreativitas siswa (X1) dengan hasil belajar simulasi digital.

H0 = Tidak terdapat hubungan antara gaya belajar siswa (X2) dengan hasil belajar simulasi digital (Y).

H1 = Terdapat hubungan antara gaya belajar siswa (X2) dengan hasil belajar siswa simulasi digital (Y).

H0 = Tidak terdapat hubungan antara kreativitas siswa (X1) dan gaya belajar siswa (X2) dengan hasil belajar simulasi digital (Y).

H1 = Terdapat hubungan dari kreativitas siswa (X1) dan gaya belajar siswa (X2) dengan hasil belajar simulasi digital (Y).

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian

1) Tempat Penelitian

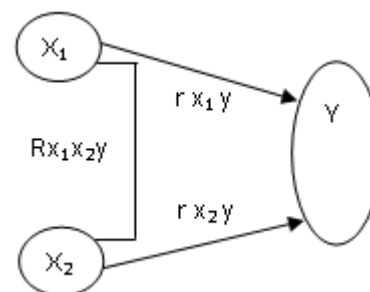
Tempat yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian adalah SMK Negeri 1 Bojongsgede dengan alasan karena di SMK Negeri 1 Bojongsgede telah menerapkan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 ini ada mata pelajaran simulasi digital untuk kelas X program keahlian Akuntansi, Perhotelan dan Jasa Boga.

2) Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Januari 2015 sampai dengan bulan Mei 2015.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu kreativitas siswa (X1) dan gaya belajar (X2), juga terdapat satu variabel terikat yaitu hasil belajar simulasi digital (Y). Konstelasi masing-masing variabel seperti pada Gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Konstelasi Variabel

Dalam proses penelitian ini menggunakan beberapa langkah yang sudah lazim dilakukan oleh peneliti, yaitu:

1) Merumuskan masalah penelitian dan menentukan tujuan survei

- 2) Menentukan konsep dan hipotesis serta menggali kepustakaan
- 3) Menentukan populasi dan sampel
- 4) Membuat kuesioner untuk mengukur kreativitas dan gaya belajar
- 5) Membuat soal tes pilihan ganda untuk hasil belajar simulasi digital
- 6) Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen
- 7) Melakukan pekerjaan lapang (survei)
- 8) Langkah ke tujuh ini dilakukan dengan cara
 - a. Penyebaran kuesioner kepada sampel yang telah ditentukan dengan teknik random sampling
 - b. Melakukan penilaian melalui tes hasil belajar simulasi digital
- 9) Mengolah data
- 10) Menganalisis dan melaporkan data

3.3 Populasi dan Sampling

3.3.1. Populasi Penelitian

Obyek untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah siswa kelas X semester 2 pada program keahlian Akuntansi, Perhotelan dan Jasa Boga di SMK Negeri 1 Bojonggede tahun pelajaran 2014/ 2015 dengan jumlah 237 siswa.

3.3.2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini yang akan dijadikan sampel adalah 37 siswa yang diambil secara acak sederhana dengan menggunakan simple random sampling, hal ini memberikan kesempatan sebagai sampel kepada setiap anggota populasi.

Kelas yang terpilih sebagai sampel yaitu dari kelas X Akuntansi sebanyak 16 siswa, kelas X Perhotelan sebanyak 14 siswa dan kelas X Jasa Boga sebanyak 7 siswa di SMK Negeri 1 Bojonggede tahun pelajaran 2014/ 2015.

3.4. Teknik Analisa Data

3.4.1. Variabel Hasil Belajar Simulasi Digital

Variabel hasil belajar simulasi digital diperoleh dengan memberikan tes pilihan ganda sebanyak 40 soal dengan 5 pilihan jawaban. Sebelum instrumen hasil belajar simulasi digital digunakan untuk pengambilan data, instrumen dilakukan kalibrasi yaitu menguji validitas, menghitung reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

- 1) Uji validitas dengan korelasi "point biserial"

$$r_{bis}(i) = \left(\frac{\bar{X}_i - \bar{X}_t}{S_t} \right) \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

- 2) reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR-20

$$r_{ii} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right]$$

- 3) Pengujian taraf kesukaran dengan rumus :

$$P = \frac{(BA + BB)}{JSxn}$$

- 4) Menghitung daya pembeda dengan rumus

$$P_A = \frac{B_A}{J_A} \quad \text{dan} \quad P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Setelah diketahui butir soal yang valid dan reliabel sebanyak 23 dari 40 butir soal, maka diujikan taraf kesukaran dan daya pembeda.

3.4.2. Variabel Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa yaitu skor total yang diperoleh siswa melalui pengisian angket sikap dalam bentuk skala Likert berisi pernyataan dengan pilihan jawaban Sangat Sering (SS), Sering (S), Pernah (P), dan Tidak Pernah (TP). Pemberian skor pada pernyataan tersebut yaitu untuk jawaban SS = 4, S = 3, P = 2, TP = 1.

Sebelum instrumen kreativitas siswa digunakan untuk pengambilan data, maka instrumen diuji dengan uji validitas dengan menggunakan product moment dari pearson dengan rumus:

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

dan reliabilitas dengan menggunakan Alpha Cronbach dengan rumus:

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

3.4.3. Variabel Gaya Belajar

Teknik pengumpulan data gaya belajar siswa dilakukan dengan menggunakan angket dalam bentuk skala Likert berisi pernyataan Sangat Sering (SS), Sering (S), Pernah (P), dan Tidak Pernah (TP). Pemberian skor pada pernyataan tersebut yaitu untuk jawaban SS = 4, S = 3, P = 2, TP = 1.

Untuk uji validitas dan reliabilitas gaya belajar menggunakan rumus yang sama dengan uji validitas dan reliabilitas kreativitas siswa

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hubungan antara Kreativitas Siswa (X1) dengan Hasil Belajar Simulasi Digital (Y)

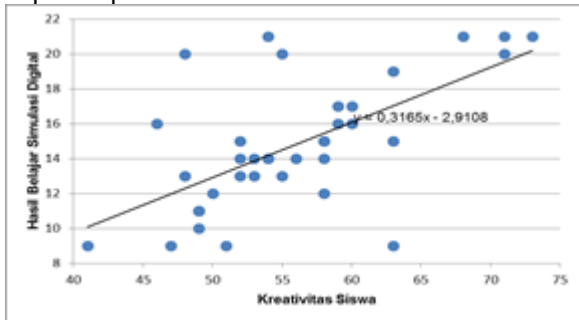
Berdasarkan hasil perhitungan, terdapat korelasi yang positif dan sangat kuat yaitu sebesar 0.627. Selanjutnya dilakukan uji t diperoleh hasil thitung sebesar 4.764. Harga thitung selanjutnya dibandingkan dengan harga ttabel. Untuk kesalahan 5% uji dua pihak dengan dk = n - 2 = 37 - 2 = 35, maka diperoleh ttabel = 1.689. Nilai thitung > ttabel (4.764 > 1.689), sehingga

disimpulkan bahwa kreativitas siswa berpengaruh terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital. Selanjutnya perhitungan diperoleh harga a = -2.91 dan harga b = 0.317. Untuk menguji kekuatan hubungan X1 terhadap Y, dilakukan uji linearitas dan signifikansi koefisien regresi. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Sumber Varians	Jumlah Kuadrat	Df	Rata-rata Jumlah Kuadrat	F	Sig.
Regresi	195.597	1	195.597	22.699	.000 ^a
Sisa	303.132	35	8.661		
Total	499.730	36			

Selanjutnya dari persamaan regresi tersebut ditampilkan pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Garis Regresi $\hat{Y} = -2.91 + 0.316 X1$

Dari hasil pengujian diperoleh koefisien korelasi (r) sebesar 0.468. Selanjutnya hasil uji signifikansi yang menggunakan uji-t disajikan pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2 Uji Signifikansi Koefisien Korelasi X1 dengan Y

n	Koefisien Korelasi	t _{hitung}	t _{tabel 0.05}
37	0.627	4.764	1.689

Dari hasil uji signifikan koefisien korelasi menunjukkan koefisien korelasi signifikan pada $\alpha = 0.05$ dari perhitungan nilai thitung > ttabel, 4.764 > 1.689.

Selanjutnya hubungan antara X1 dengan Y diuji secara parsial dengan variabel bebas lainnya yaitu X2 dikontrol. Hasil uji korelasi parsial dengan koefisien korelasi sebesar = 0.376.

Tabel 3. Perhitungan Koefisien Korelasi Parsial untuk Uji Signifikan antara X1 dan Y (X2 dikontrol)

Hubungan variabel	Variabel yang dikontrol	Nilai Koefisien Korelasi Parsial	Koefisien Determinasi
X ₁ -Y	X ₂	0.376	0.141

4.2. Hubungan antara Gaya Belajar (X2) dengan Hasil Belajar Simulasi Digital (Y)

Hipotesis kedua adalah “terdapat hubungan antara Gaya Belajar (X2) dengan Hasil Belajar Simulasi Digital (Y).

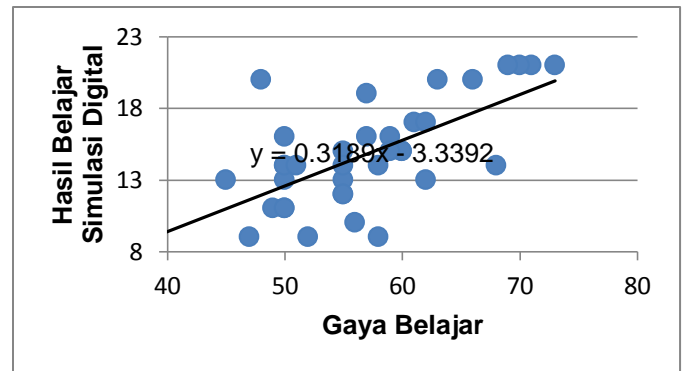
Berdasarkan hasil perhitungan terdapat korelasi yang positif dan kuat yaitu sebesar 0.678, selanjutnya

dilakukan uji t yang memperoleh hasil thitung sebesar 5.450 dan diperoleh ttabel = 1.689. Nilai thitung > ttabel (5.450 > 1.689), sehingga disimpulkan bahwa Gaya Belajar berpengaruh terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital. Berdasarkan perhitungan diperoleh harga a = -3.34 dan harga b = 0.319. Persamaan regresi untuk memprediksi Hasil Belajar Simulasi Digital berdasarkan Gaya Belajar adalah $\hat{Y} = -3.34 + 0.319 X2$ sebagaimana pada Tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Pengaruh Gaya Belajar dengan Hasil Belajar

Sumber Varians	Jumlah Kuadrat	df	Rata-rata Jumlah Kuadrat	F	Sig.
Regresi	229.398	1	229.398	29.7	.000 ^a
Sisa	270.332	35	7.724		
Total	499.730	36			

Kekuatan hubungan antara Gaya Belajar (X2) dengan Hasil Belajar Simulasi Digital (Y) ditampilkan pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3 Grafik Garis Regresi $\hat{Y} = -3.34 + 0.319 X2$

Gambar tersebut menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu skor Gaya Belajar (X2) dapat menyebabkan kenaikan skor Hasil Belajar Simulasi Digital (Y) sebesar 0,319.

Selanjutnya hasil uji signifikansi yang menggunakan uji-t disajikan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Uji Signifikansi Koefisien Korelasi X2 dengan Y

n	Koefisien Korelasi	t _{hitung}	t _{tabel 0.05}
37	0.678	5.450	1.689

Tabel diatas menyimpulkan menyimpulkan terdapat hubungan yang signifikan antara Kreativitas Siswa (X2) dengan Hasil Belajar Simulasi Digital (Y).

Selanjutnya hubungan antara X2 dengan Y diuji secara parsial dengan variabel bebas lainnya yaitu X1 dikontrol. Selengkapnya disajikan pada Tabel 6 berikut :

Tabel 6. Perhitungan Koefisien Korelasi Parsial untuk Uji Signifikan antara X2 dan Y (X1 dikontrol)

Hubungan variabel	Variabel yang dikontrol	Nilai Koefisien Korelasi Parsial	Koefisien Determinasi
X ₂ -Y	X ₁	0.484	0.234

Hal ini menunjukkan bahwa 23.4% Hasil Belajar Simulasi Digital ditentukan oleh Gaya Belajar setelah Kreativitas Siswa dikontrol.

4.3. Hubungan antara Kreativitas Siswa (X1) dan Gaya Belajar (X2) dengan Hasil Belajar Simulasi Digital (Y)

Hipotesis ketiga digunakan korelasi ganda ($R_{yx_1x_2}$) dengan rumus sebagai berikut:

$$R_{yx_1x_2} = \frac{\sqrt{(0.627)^2 + (0.678)^2 - 2 \cdot (0.627)(0.678)(0.599)}}{1 - (0.599)^2} = 0.732$$

Selanjutnya dilakukan uji signifikansi dengan rumus sebagai berikut:

$$F_h = \frac{0.732^2/2}{(1 - 0.732^2)/(37 - 2 - 1)} = 19.61$$

Untuk kesalahan 5% dengan ($F_{0,05}(2,34)$), maka diperoleh $F_{tabel} = 3.276$. Nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($19.61 > 3.276$), sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai korelasi ganda tersebut adalah signifikan. Berdasarkan perhitungan ditemukan harga $a = -7.53$, harga $b_1 = 0.17$ dan harga $b_2 = 0.22$, sehingga persamaan regresi seperti pada tabel berikut:

Tabel 7. Anava untuk Regresi Linear Ganda $\hat{Y} = -7.53 + 0.17 X_1 + 0.22 X_2$

Sumber Varians	Jumlah Kuadrat	df	Rata-rata Jumlah Kuadrat	F	Sig.
Regresi	267.651	2	267.651	19.61	.000 ^a
Sisa	232.079	34	6.826		
Total	499.730	36			

Langkah selanjutnya adalah menguji korelasi ganda yang tercantum pada tabel berikut :

Tabel 8. Uji Signifikansi Korelasi Ganda X1 dan X2 dengan Y

Hubungan antara	Koefisien Korelasi	Koefisien Determinasi	F_{hitung}
X ₁ dan X ₂ dengan Y	0.732	0.536	19.61

Selanjutnya dari hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh sebesar 0.536. Hal ini berarti bahwa 53.6% variasi yang terjadi pada Hasil Belajar Simulasi Digital ditentukan oleh Kreativitas Siswa dan Gaya Belajar terhadap mata pelajaran

Simulasi Digital secara bersama-sama melalui persamaan regresi $\hat{Y} = -7.53 + 0.17 X_1 + 0.22 X_2$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis ketiga yaitu terdapat hubungan antara Kreativitas Siswa dan Gaya Belajar secara bersama-sama dengan Hasil Belajar Simulasi Digital diterima dan teruji dengan signifikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada bab sebelumnya, maka disimpulkan sebagai berikut: (1) terdapat hubungan positif dan kuat antara Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar Simulasi Digital, (2) terdapat hubungan positif dan kuat antara Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Simulasi Digital, (3) terdapat hubungan positif antara Kreativitas Siswa dan Gaya Belajar secara bersama-sama dengan Hasil Belajar Simulasi Digital.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, ada beberapa saran yang diharapkan dapat meningkatkan Hasil Belajar Simulasi Digital yaitu:

- 1) Pendidik harus memperhatikan Kreativitas siswa sehingga dapat membantu dalam memahami materi yang disampaikan.
- 2) Pendidik berusaha memahami karakteristik gaya belajar siswa dalam berbagai kegiatan yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- 3) Pendidik harus memberikan waktu dan kesempatan kepada peserta didik untuk berkonsultasi mengenai materi yang belum dipahami.
- 4) Pendidik meminta saran kepada siswa mengenai model pembelajaran apa yang mudah dipahami dalam menerima materi pembelajaran.
- 5) Pendidik harus mengaitkan materi pelajaran yang disampaikan dengan lingkungan sehingga pembelajaran lebih bermakna (meaningful learning).

6. DAFTAR PUSTAKA

Al Quran Surat Arrad ayat 19

Al Quran Surat Azzumar ayat 9

Abdussalam Al-khalili, Amal. 2005. Pengembangan Kreatifitas Anak ; Hj Umma Farida, terjemahan. Jakarta ; Pustaka Al-Kautsar.

Ali, Mohammad. 2005. Psikologi Remaja. Jakarta : Bumi Aksara.

Alisu Sabri, M. 2007. Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional. Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya.

- B, Clark. 1988. *Growing Up Gifted* 3thed. Ohio : Merrill Publishing Co.
- B. Johnson, Elaine. 2009. *Contextual Teaching and Learning; Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasikan dan Bermakna*. Bandung : MIC.
- B. Uno, Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya; Analisis dibidang Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Chandra, Julius. 1994. *Kreatifitas, Bagaimana menanam, Membangun dan Mengembangkannya*. Yogyakarta : Kanisius.
- Csikszentmihalyi, Mihally. 1996. *Creativity, Flow and The Psychology of Discovery and Invention*. New York : Harper Collins Publisher.