

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini merupakan data-data yang diperoleh saat melakukan penelitian. Data dalam penelitian ini diperoleh peneliti melalui beberapa metode, yaitu metode dokumentasi, metode angket dan metode tes. Metode dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data-data dari sekolah. Metode angket digunakan peneliti untuk mengetahui hasil angket motivasi dan gaya belajar siswa. Sedangkan metode tes digunakan peneliti untuk mengetahui skor kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

Data dari sekolah disini meliputi sejarah berdirinya sekolah, keadaan guru dan karyawan, keadaan siswa, sarana dan prasarana, dan letak geografis sekolah (lihat *lampiran 2*).

#### **B. Penyajian Data dan Analisis Data**

##### **1. Penyajian Data**

Setelah dilakukan penelitian, baik melalui angket, tes, maupun dokumentasi, langkah selanjutnya yang ditempuh adalah menyajikan data yang diperoleh. Data yang akan disajikan berupa skor angket motivasi dan skor angket gaya belajar serta skor kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada kelas VII A sebagai sampel.

Data yang disajikan berupa nilai mentah dengan maksud agar dapat menghindari kesalahan yang sekecil-kecinya sehingga hasilnya bisa mendekati kebenaran. Penyajian skor disusun sesuai dengan variabel yaitu angket motivasi, angket gaya belajar, dan tes kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika.

a. Skor angket motivasi

Data skor motivasi belajar siswa diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa, yang berisi pernyataan yang menyangkut aspek motivasi siswa. Angket ini terdiri dari 30 pernyataan yang terdiri dari 15 pernyataan positif dan 15 pernyataan negatif, dimana masing-masing mempunyai 5 alternatif jawaban. Sehingga berdasarkan pedoman penskoran pada BAB III halaman 54 diperoleh skor tertinggi 30 dan skor terendah 150.

Data hasil angket ini digunakan untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika. Adapun hasil dari skor angket motivasi dapat dilihat pada *lampiran 7*.

b. Skor angket gaya belajar

Data skor angket gaya belajar siswa diperoleh dari hasil pemberian angket gaya belajar kepada siswa. Angket gaya belajar berisi tentang aspek tiga jenis gaya belajar siswa yang terdiri dari 30 pernyataan, dimana masing-masing jenis gaya belajar terdiri dari 10 pernyataan. Dalam pernyataan tersebut terdiri dari 15 pernyataan positif dan 15 pernyataan negatif, dimana masing-masing mempunyai 4 alternatif jawaban. Sehingga

berdasarkan pedoman penskoran pada BAB III halaman 56 diperoleh skor tertinggi 30 dan skor terendah 150. Hasil skor dari angket gaya belajar selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran 5*.

c. Skor kreativitas matematika

Data skor kreativitas diperoleh dari hasil tes yang diberikan peneliti kepada kelas sampel pada pokok bahasan materi trapesium. Skor tertinggi yang diperoleh pada skor ini adalah 14 (pedoman penskoran dapat dilihat pada *lampiran 6*). Adapun data hasil kreativitas selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran 5*.

## 2. Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, maka diperlukan adanya analisis data. Analisis data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier ganda.

### a. Uji prasyarat regresi (uji linieritas)

Sebelum analisis regresi dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan pengujian linieritas yaitu uji normalitas data dan bebas dari asumsi klasik yang meliputi multikolinieritas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi. Uji ini dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 16.0*. Adapun uji linieritas sebagai berikut:

#### 1) Uji Normalitas

Pra syarat yang pertama data pada setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian

normalitas data. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi data yang akan dianalisis.

Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas data yaitu dengan menggunakan *SPSS 16.0* dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan ketentuan jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas menggunakan *SPSS 16.0* sebagai berikut:

a) Data motivasi belajar

**Tabel 4.1 Normalitas data motivasi belajar siswa kelas VII A MTsN 2 Tulungagung**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
motivasi	.145	28	.135	.941	28	.119

a. Lilliefors Significance Correction

Dari output diatas berdasarkan uji *Kolmogorov Smirnov* diperoleh nilai  $\text{Sig} = 0,135 > 0,05$  maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

b) Data gaya belajar

**Tabel 4.2 Normalitas data gaya belajar siswa kelas VII A MTsN 2 Tulungagung**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
GayaBelajar	.149	28	.110	.940	28	.107

a. Lilliefors Significance Correction

Dari output diatas berdasarkan uji *Kolmogorov Smirnov* diperoleh nilai  $\text{Sig} = 0,110 > 0,05$  maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

c) Kreativitas

**Tabel 4.3 Normalitas data kreativitas siswa kelas VII A MTsN 2 Tulungagung**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kreativitas	.117	28	.200 <sup>*</sup>	.977	28	.785

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Dari output diatas berdasarkan uji *Kolmogorov Smirnov* diperoleh nilai Sig = 0,200 > 0,05 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

## 2) Uji Asumsi klasik

Setelah meyakini bahwa data yang digunakan memenuhi persyaratan uji normalitas selanjutnya perlu uji asumsi klasik, meliputi:

### a) Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui variabel-variabel bebas tidak memiliki hubungan linier satu sama lain. Multikolinearitas artinya variabel bebas yang satu dengan variabel bebas yang lain dalam model regresi saling berkorelasi linier. Uji regresi dapat dilakukan dengan baik jika tidak terjadi korelasi sempurna atau mendekati sempurna diantara variabel bebasnya. Konsekuensi adanya multikolinearitas adalah koefisien korelasi variabel tidak tertentu dan kesalahan menjadi sangat besar atau tidak terhingga.

Dalam penelitian ini untuk menguji multikolinearitas menggunakan bantuan *SPSS 16.0* yaitu dengan melihat nilai tolerance atau inflation factor (VIF) pada model regresi. Variabel yang

menyebabkan multikolinearitas dapat dilihat dari nilai tolerance yang lebih kecil dari 0,1 atau nilai VIF yang lebih besar dari nilai 10. Adapun hasil uji multikolinearitas dengan menggunakan *SPSS 16.0* sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Uji multikolinearitas data skor motivasi, gaya belajar dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika kelas VII A MTsN 2 Tulungagung**

Coefficients <sup>a</sup>		
Model	Collinearity Statistiks	
	Tolerance	VIF
1 (Constant)		
Motivasi	.604	1.657
gaya belajar	.604	1.657

a. Dependent Variable: Kreativitas

Dari output dapat dilihat bahwa nilai *Tolerance* kedua variabel 0,604 > 0,10 dan nilai VIF 1,657 < 10. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antarvariabel bebas.

#### b) Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi dilakukan untuk mengetahui data autokorelasi atau tidak. Uji regresi dapat dilakukan dengan baik jika tidak terjadi autokorelasi. Autokorelasi merupakan korelasi antara anggota observasi yang disusun menurut waktu atau tempat.

Uji ini menggunakan bantuan *SPSS 16.0* yaitu menggunakan uji Durbin-Watson (DW test). Model regresi dikatakan tidak terdapat autokorelasi apabila nilai Durbin-Watson berkisar 1,55 sampai 2,46.

Adapun hasil uji autokorelasi dengan menggunakan *SPSS 16.0* sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Uji autokorelasi data skor motivasi, gaya belajar dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika kelas VII A MTsN 2 Tulungagung**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.473 <sup>a</sup>	.224	.162	2.109	2.004

a. Predictors: (Constant), gaya belajar, Motivasi

b. Dependent Variable: Kreativitas

Dari output dapat di lihat bahwa nilai Durbin-Watson sebesar 2,004. Karena nilai DW berkisar antara 1,55 sampai 2,46 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah autokorelasi.

#### c) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui data heteroskedastisitas atau tidak. Uji regresi dapat dilakukan jika data tidak heteroskedastisitas. Heteroskedastisitas yaitu variasi variabel tidak sama untuk semua pengamatan. Adapun uji heteroskedastisitas menggunakan bantuan komputer *SPSS 16.0* dengan uji koefisien korelasi Spearman's rho yaitu mengorelasikan variabel bebas dengan residualnya. Pengujian ini menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Kriteria dalam pengujian ini adalah jika korelasi antara variabel bebas dengan residual memberikan signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan

bahwa tidak terjadi problem heteroskedastisitas. Adapun hasil output yang dihasilkan sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Uji heteroskedastisitas data skor motivasi, gaya belajar dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika kelas VII A MTsN 2 Tulungagung**

Correlations			Unstandardized Residual	Motivasi	gaya belajar
Spearman's rho	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	1.000	-.088	-.049
		Sig. (2-tailed)		.656	.806
		N	28	28	28
Motivasi		Correlation Coefficient	-.088	1.000	.480**
		Sig. (2-tailed)	.656		.010
		N	28	28	28
gaya belajar		Correlation Coefficient	-.049	.480**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.806	.010	
		N	28	28	28

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari hasil output diatas dapat dilihat bahwa korelasi antara variabel motivasi dengan Unstandardized Residual memiliki nilai signifikansi  $0,656 > 0,05$  dan gaya belajar dengan Unstandardized Residual memiliki nilai signifikansi  $0,806 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi problem heteroskedastisitas.

#### b. Uji Regresi Linier Ganda

Berdasarkan uji normalitas dan bebas dari asumsi klasik tersebut, maka dapat dikatakan linier atau normal dan bebas dari asumsi klasik, sehingga analisis data regresi linier ganda dapat digunakan dalam penelitian ini. Hasil perhitungan uji statistik regresi linier dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7 Uji regresi linier ganda**

Output 1

**Model Summary<sup>b</sup>**



Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.473 <sup>a</sup>	.224	.162	2.109	2.004

a. Predictors: (Constant), gaya belajar, Motivasi

b. Dependent Variable: Kreativitas

## Output 2

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	32.040	2	16.020	3.601	.042 <sup>a</sup>
Residual	111.210	25	4.448		
Total	143.250	27			

a. Predictors: (Constant), gaya belajar, Motivasi

b. Dependent Variable: Kreativitas

## Output 3

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-5.664	6.249		-.906	.373
Motivasi	.040	.032	.285	1.258	.220
gaya belajar	.103	.099	.238	1.050	.304

a. Dependent Variable: Kreativitas

Pada tabel 4.7 output *Model Summary* di atas dapat dijelaskan bahwa bagaimana variabel motivasi dan gaya belajar siswa secara bersama-sama dapat menjelaskan variabel kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Pada tabel tersebut tertulis angka *Adjusted R Square* adalah

0,162 yang artinya 16,2 % kreativitas matematika dapat dipengaruhi oleh motivasi dan gaya belajar siswa secara bersama-sama. Sedangkan sisanya 83,8 % dipengaruhi oleh variabel lain selain motivasi dan gaya belajar siswa.

Berdasarkan tabel 4.7 output Coefficients<sup>a</sup> tersebut diatas diperoleh persamaan regresi linier ganda:

$$Y = -5,664 + 0,040X_1 + 0,103X_2, \text{ yang berarti:}$$

- 1) Koefisien regresi  $X_1$  sebesar 0,040 menyatakan bahwa setiap kenaikan satu skor motivasi akan meningkatkan kreativitas matematika sebesar 0,040. Dan sebaliknya, jika skor motivasi turun satu skor, maka kreativitas matematika juga diprediksi mengalami penurunan sebesar 0,040 dengan anggapan  $X_2$  tetap.
- 2) Koefisien regresi  $X_2$  sebesar 0,103 menyatakan bahwa setiap kenaikan satu skor gaya belajar akan meningkatkan kreativitas matematika sebesar 0,103. Dan sebaliknya, jika skor gaya belajar turun satu skor, maka kreativitas matematika juga diprediksi mengalami penurunan sebesar 0,103 dengan anggapan  $X_1$  tetap.

Setelah dilakukan uji regresi linier berganda langkah selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dibuat dan melihat pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menguji pengaruh masing-masing variabel bebas secara individu dan menguji pengaruh variabel bebas secara bersama-sama. Analisis pengujian hipotesisnya sebagai berikut:

### 1) Pengaruh Motivasi Belajar ( $X_1$ ) terhadap Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah Matematika (Y)

Sebelum kita menguji hipotesis, terlebih dahulu merumuskan hipotesis yang akan kita uji. Adapun hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : tidak ada pengaruh yang signifikan antara motivasi terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika

$H_a$  : ada pengaruh yang signifikan antara motivasi terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

Berdasarkan tabel 4.7 pada output 3 (Coefficients<sup>a</sup>) diatas terbaca  $t_{hitung} = 1,258$  dengan tingkat signifikansi 0.220 untuk motivasi. Untuk menguji hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak dengan melihat nilai  $t$ -test dan taraf nilai Sig. Dengan ketentuan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau taraf sig.  $< 0,05$ , maka  $H_0$  di tolak dan menerima  $H_a$ . Sebelum membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ , terlebih dahulu harus menentukan derajat kebebasan (df) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus  $df = N - k - 1$ . Dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan (N) adalah 28 siswa, dan jumlah variabel independen ( $k$ ) = 2, maka  $df = 28 - 2 - 1 = 25$ . Setelah itu  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi  $0,05/2 = 0,025$  sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2,060$ . (lihat lampiran 9)

Dari tabel 4.7 pada output 3 (Coefficients<sup>a</sup>) diatas terbaca nilai  $t_{hitung} = 1,258 < t_{tabel} = 2,042$  dan nilai sig.  $0,220 > 0,05$ , sehingga

dapat ditarik kesimpulan bahwa menerima  $H_0$  dan menolak  $H_a$ , artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara motivasi terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

## **2) Pengaruh Gaya Belajar ( $X_2$ ) terhadap Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah Matematika (Y)**

Sebelum kita menguji hipotesis, terlebih dahulu merumuskan hipotesis yang akan kita uji. Adapun hipotesis kedua yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : tidak ada pengaruh yang signifikan antara gaya belajar terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika

$H_a$  : ada pengaruh yang signifikan antara gaya belajar terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika

Berdasarkan tabel 4.7 pada output 3 (Coefficients<sup>a</sup>) diatas terbaca  $t_{hitung} = 1,050$  dengan tingkat signifikansi 0,304 untuk gaya belajar. Untuk menguji hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak dengan melihat nilai *t-test* dan taraf nilai *Sig.* Dengan ketentuan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau taraf *sig.*  $< 0,05$ , maka  $H_0$  di tolak dan menerima  $H_a$ . Sebelum membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ , terlebih dahulu harus menentukan derajat kebebasan (df) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus  $df = N - k - 1$ . Dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan (N) adalah 28 siswa, dan jumlah variabel independen (k) = 2, maka  $df = 28 - 2 - 1 = 25$ . Setelah itu  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada tabel

statistik pada signifikansi  $0,05/2 = 0,025$  sehingga diperoleh  $t_{\text{tabel}} = 2,060$ . (lihat *lampiran 9*)

Dari tabel 4.7 pada output 3 (Coefficients<sup>a</sup>) diatas terbaca nilai  $t_{\text{hitung}} = 1,050 < t_{\text{tabel}} = 2,042$  dan nilai sig.  $0,304 > 0,05$ , sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa menerima  $H_0$  dan menolak  $H_a$ , artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara gaya belajar terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

### **3) Pengaruh Motivasi ( $X_1$ ) dan Gaya Belajar ( $X_2$ ) terhadap Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah Matematika (Y)**

Sebelum menguji hipotesis selanjutnya, terlebih dahulu merumuskan hipotesis yang akan kita uji. Adapun hipotesis ketiga yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : tidak ada pengaruh motivasi ( $X_1$ ) dan gaya belajar ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika (Y)

$H_a$  : ada pengaruh motivasi ( $X_1$ ) dan gaya belajar ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika (Y)

Berdasarkan tabel 4.7 pada output 2 (ANOVA<sup>b</sup>) diatas terbaca  $F_{\text{hitung}} = 3,601$  dengan tingkat signifikansi  $0,042$ . Untuk menguji hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak dengan melihat nilai statistik F dan taraf nilai *Sig.* Dengan ketentuan jika nilai  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  atau taraf *sig.*  $< 0,05$ , maka  $H_0$  di tolak dan menerima  $H_a$ . Sebelum

membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ , terlebih dahulu harus menentukan derajat kebebasan pembilang (df) dan derajat kebebasan penyebut (db). Pada tabel ANOVA diatas dapat diketahui nilai  $df = 2$  dan  $db = 25$ . Hasil yang diperoleh untuk  $F_{tabel} = 3,38$ . (lihat lampiran 9)

Dilihat dari tabel 4.7 pada output 2 (ANOVA<sup>b</sup>) diatas terbaca nilai  $F_{hitung} = 3,601 > F_{tabel} = 3,38$  dan nilai sig.  $0,042 < 0,05$ , sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ , artinya ada pengaruh motivasi ( $X_1$ ) dan gaya belajar ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika (Y).

Adapun pengaruhnya sebesar 16,2% yang artinya kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dapat dipengaruhi oleh motivasi dan gaya belajar siswa. Sedangkan sisanya 83,8% dipengaruhi oleh variabel lain selain motivasi dan gaya belajar siswa.

### C. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah hasil analisis analisis data penelitian selanjutnya mendeskripsikan hasil penelitian tersebut dalam bentuk tabel yang menggambarkan pengaruh motivasi dan gaya belajar terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung.

**Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Penelitian**

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Penelitian	Interpretasi	Kesimpulan
1.	Ada pengaruh antara motivasi belajar	$t_{hitung} = 1,258$ dan taraf sig. 0,220	$t_{tabel} = 2,042$ dan taraf sig. 0,05	Hipotesis ditolak	Tidak ada pengaruh antara motivasi belajar terhadap

	terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung				kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung
2.	Ada pengaruh antara gaya belajar siswa terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung	$t_{hitung} = 1,050$ dan taraf sig. 0,304	$t_{tabel} = 2,042$ dan taraf sig. 0,05	Hipotesis ditolak	Tidak ada pengaruh antara gaya belajar siswa terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung
3.	Ada pengaruh motivasi dan gaya belajar siswa terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung	$F_{hitung} = 3,601$ dan taraf sig. 0,042	$F_{tabel} = 3,38$ dan taraf sig. 0,05	Hipotesis diterima	Ada pengaruh motivasi dan gaya belajar siswa terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan analisis data tersebut, pada bagian ini di bahas hasil pengujian hipotesis sebagai dasar membuat kesimpulan. Adapun pembahasannya adalah sebagai berikut:

##### **1. Pengaruh Motivasi Siswa Terhadap Kreativitas Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas VII MTsN 2 Tulungagung**

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program *SPSS 16.0* menunjukkan tidak ada pengaruh motivasi belajar terhadap kreativitas dalam menyelesaikan matematika. Hal ini ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung} = 1,258 < t_{tabel} = 2,042$  dan nilai sig.  $0,220 > 0,05$  pada tabel 4.7 output (Coefficients<sup>a</sup>).

Dari data diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas matematika tidak dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan bahwa “faktor internal dari aspek kognitif yang mempengaruhi kreativitas terdiri dari kecerdasan (inteligensi) dan pemerdayaan bahan berpikir berupa pengalaman dan ketrampilan”.<sup>122</sup> Sehingga berdasarkan pernyataan tersebut motivasi bukanlah salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

Kejadian dilapangan yang menjadi penyebab tidak berpengaruhnya motivasi terhadap kreativitas yaitu pada saat peneliti memberikan angket kepada responden bertepatan pada waktu siang hari. Sehingga responden kurang teliti dalam mengisi angket. Selain itu kenyataan bahwa sekolah telah

---

<sup>122</sup> Ngainun Naim, *Dasar-Dasar Komunikasi . . .*, hal. 229



menggunakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, namun belum terlaksana secara maksimal. Sehingga siswa belum terbiasa untuk menyelesaikan soal rutin maupu non rutin yang mempunyai banyak pendekatan dalam menyelesaikannya.

## **2. Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Kreativitas Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas VII MTsN 2 Tulungagung**

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program *SPSS 16.0* menunjukkan tidak ada pengaruh gaya belajar terhadap kreativitas dalam menyelesaikan matematika. Hal ini ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung} = 1,050 < t_{tabel} = 2,042$  dan nilai sig.  $0,304 > 0,05$  pada tabel 4.7 output (Coefficients<sup>a</sup>).

Dari data tersebut menjelaskan bahwa kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal tidak ada pengaruhnya dari segi gaya belajar. Karena berdasarkan hasil yang diperoleh (*lihat lampiran 5*) setiap individu mempunyai gaya belajar berbeda-beda. Dan tidak ada individu yang hanya menggunakan satu gaya belajar yang dominan. Selain itu berdasarkan informasi dari waka kurikulum yang sekaligus yang menjabat sebagai guru matematika, beliau menuturkan bahwa dalam mempelajari matematika tidak bisa hanya menggunakan satu gaya belajar yang paling dominan. Namun gaya belajar yang satu dan yang lainnya saling berkaitan, dan penggunaan gaya belajar ini tergantung materi apa yang sedang dipelajari.

Selain itu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kreativitas yaitu faktor lingkungan yang memberi dukungan atas kebebasan bagi individu dan menghargai kreativitas.<sup>123</sup> Sehingga berdasarkan informasi tersebut yang dapat mempengaruhi kreativitas yaitu lingkungan yang mendukung individu dalam kebebasan mengembangkan kreativitasnya.

### **3. Pengaruh Motivasi dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Kreativitas Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas VII MTsN 2 Tulungagung**

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program *SPSS 16.0* menunjukkan ada pengaruh motivasi dan gaya belajar terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika. Hal ini ditunjukkan oleh nilai  $F_{hitung} = 3,601 > F_{tabel} = 3,38$  dan nilai sig.  $0,042 < 0,05$  pada tabel 4.7 output (Coefficients<sup>a</sup>).

Berdasarkan data hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa 16,2% kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dapat dipengaruhi oleh motivasi dan gaya belajar siswa, sedangkan sisanya 83,8% dipengaruhi oleh variabel lain selain motivasi dan gaya belajar siswa. Pengaruh ini dalam mempengaruhi mempunyai tingkat kekuatan sangat rendah. Berarti motivasi dan gaya belajar termasuk sebagian kecil dari aspek kreativitas bukan faktor yang mempengaruhinya, dan masih banyak lagi faktor yang berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Pengertian kreativitas yang menekankan pada aspek

---

<sup>123</sup> *Ibid*

pribadi dijelaskan oleh Sternberg yang disebut “*three facet model of creativity*”, yaitu kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara 3 antara atribut psikologi, yakni intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi.<sup>124</sup> Namun ini hanya sebagian kecil bidang yang menjelaskan tentang kreativitas, karena masih banyak aspek lain yang mendefinisikan kreativitas.

Variabel motivasi dan gaya belajar hanya bisa bersama-sama memberikan pengaruh terhadap kreativitas. Berdasarkan tabel 4.7 output 3 jika masing-masing variabel independent dipasangkan secara mandiri, maka tidak akan berpengaruh terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika.

---

<sup>124</sup> Siswono, *Model Pembelajaran Matematika . . .*, hal. 7