



PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR DAN GAYA BELAJAR VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN KESEMEN

Izah Fauziah ^a, Shella Adellia Yesriani ^{b*}, Desty Endrawati Subroto ^c

^a izahfauziah553@gmail.com, Universitas Bina Bangsa, kota Serang banten

^b Shell4tanjung@gmail.com, Universitas Bina Bangsa, kota Serang banten

^c desty2.subroto@gmail.com, Universitas Bina Bangsa, kota Serang banten

* Korespondensi

ABSTRACT

Learning creativity is influenced by several factors including interest, learning concentration, learning motivation, learning habits, learning style. At Kesemen Elementary School, student learning outcomes are classified as low, which is thought to be influenced by learning creativity factors and visual learning styles, as proven by observation results such as students not listening to the teacher's explanations, many students still lack enthusiasm in receiving learning, students are less able to give opinions in answering questions. given by the teacher in class, students lack creativity in developing new ideas in the learning process, lack of listening to the teacher's explanations during learning. Apart from that, students are found unable to sit still in the learning process. This type of research is correlational. The population in this study was 63 students. The sample in this study used a total sampling technique totaling 63 people. The data collection technique used was a questionnaire. Before the questionnaire was distributed to research respondents, a trial was first carried out with the aim of measuring the validity and reliability of the statements. The data analysis techniques used are descriptive data analysis, analysis prerequisite tests consisting of normality and homogeneity tests, multiple linear regression analysis tests, coefficient of determination and hypothesis testing. The tool used to test all of this is SPSS version 18.0. Based on the results of data analysis, it was found that there was a significant positive influence between learning creativity (X1) on learning outcomes (Y). For the learning creativity variable, the t-count value was 2.862 > t table of 1.670 with a significant value of 0.006 < 0.05. Furthermore, it was also found that there was a significant influence between visual learning style (X2) on learning outcomes (Y). For the learning style variable, the tcount value was 2.254 > ttable of 1.760 with a significant value of 0.028 < = 0.05 and there was an influence of learning creativity and visual learning style on student learning outcomes together of 2.178 with a determinant result of 0.191. This means that learning creativity (X1) and visual learning style (X2) influence the learning outcome variable (Y) by 19.1%, the remaining 81.9% is influenced by other factors not included in this research. So a multiple linear regression can be formulated $Y = 25,651 + 0.276X1 + 0.250X2$. Apart from that, the analysis results found a TCR of 77.48%. The highest level of achievement for respondents was in the learning creativity variable with tcr, which was 80.5%. while the lowest is in the visual learning style variable with tcr which is 74.46%

Keywords: Learning Creativity, Visual Learning Style and Learning Results

Abstrak

Kreativitas belajar ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya minat, konsentrasi belajar, motivasi belajar, kebiasaan belajar, gaya belajar. Di SDN Kesemen hasil belajar siswa tergolong rendah diduga dipengaruhi oleh faktor kreatifitas belajar dan gaya belajar visual terbukti dengan hasil observasi seperti peserta didik tidak mendengarkan penjelasan guru, banyak siswa masih banyak yang kurang semangat dalam menerima pembelajaran, siswa kurang mampu memberi pendapat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru di kelas, kurangnya kreativitas siswa mengembangkan ide baru dalam proses pembelajaran, kurang mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran selain itu ditemukan siswa tidak dapat duduk tenang dalam proses pembelajaran. Adapun jenis penelitian ini yaitu korelasional. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 63 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling yang berjumlah sebanyak 63 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. Sebelum

angket dibagikan koresponden penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba dengan tujuan untuk mengukur validitas dan reliabilitas pernyataan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif data, uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas, uji analisis regresi linear berganda, koefisien determinasi dan uji hipotesis. Alat yang dipergunakan menguji itu semua yaitu *SPSS versi 18.0*. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan terdapat pengaruh positif yang signifikan antara kreativitas belajar (X_1) terhadap hasil belajar (Y). Untuk variabel kreativitas belajar diperoleh nilai thitung sebesar $2,862 > t$ tabel sebesar $1,670$ dengan nilai signifikan $0,006 < 0,05$. Selanjutnya juga ditemukan terdapat pengaruh yang signifikan antara gaya belajar visual (X_2) terhadap hasil belajar (Y). Untuk variabel gaya belajar diperoleh nilai thitung sebesar $2,254 > t$ tabel sebesar $1,760$ dengan nilai signifikan $0,028 < 0,05$ dan terdapat pengaruh kreativitas belajar dan gaya belajar visual terhadap hasil belajar siswa secara bersama-sama sebesar $2,178$ dengan hasil determinan $0,191$. Hal ini mengandung arti bahwa kreativitas belajar (X_1) dan gaya belajar visual (X_2), mempengaruhi variabel hasil belajar (Y) sebesar $19,1\%$ sisanya $81,9\%$ dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Sehingga dapat dirumuskan regresi linear berganda $Y = 25.651 + 0,276X_1 + 0,250X_2$. Selain itu dari hasil analisis ditemukan tcr sebesar $77,48\%$. Tingkat capai responden tertinggi yaitu pada variabel kreativitas belajar dengan tcr yaitu sebesar $80,5\%$. sedangkan yang terendah yaitu pada variabel gaya belajar visual dengan tcr yaitu sebesar $74,46\%$

Kata Kunci: Kreativitas Belajar, Gaya Belajar Visual dan Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, seseorang dapat terbantu untuk mencapai dan meraih kehidupan yang lebih baik di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan menjadi salah satu fokus utama pemerintah dalam upaya meningkatkan kesejahteraan dan kecerdasan masyarakat. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru serta berbagai sumber belajar lainnya dalam lingkungan belajar. Proses pembelajaran bertujuan memberikan bantuan dari guru kepada siswa agar mereka dapat memperoleh ilmu pengetahuan, menguasai keterampilan, membentuk sikap, serta meningkatkan rasa percaya diri. Dengan kata lain, pembelajaran adalah upaya untuk mendukung siswa dalam proses belajar.

Untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran berhasil, diperlukan evaluasi. Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data guna mengukur tingkat pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi secara tidak langsung mencerminkan keberhasilan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Menurut Arikunto (2013:313), penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antarvariabel, seberapa kuat hubungan tersebut, dan apakah hubungan tersebut bermakna. Berdasarkan pandangan tersebut, penelitian korelasional merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh, hubungan, atau keterkaitan antarvariabel, serta mengukur seberapa besar kontribusi variabel X terhadap variabel Y . Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk menggali informasi mengenai apakah terdapat pengaruh antara kreativitas belajar dan gaya belajar visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Kesemen.

Tabel 1 Jumlah Keseluruhan Siswa Kelas IV SDN Kesemen

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	IV A	32 Orang
2.	IV B	31 Orang

Sumber : Dokumentasi SDN Kesemen

Menurut Sugiyono (2018:130), populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini mencakup siswa kelas IV (IV A dan IV B) di SDN Kesemen, yang merupakan keseluruhan subjek dalam suatu wilayah tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti serta memenuhi kriteria yang relevan dengan masalah penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji prasyarat data yang akan dilakukan meliputi :

Tabel 2. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kreativitas Belajar	Gaya Belajar Visual	Hasil Belajar
N		63	63	63
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	105.83	74.51	73.51
	Std. Deviation	10.723	9.346	8.870
	Absolute	.082	.084	.089
Most Extreme Differences	Positive	.053	.084	.072
	Negative	-.082	-.045	-.089
Kolmogorov-Smirnov Z		.652	.671	.704
Asymp. Sig. (2-tailed)		.789	.759	.704

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai signifikansi untuk ketiga variabel lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (0,05), yaitu masing-masing sebesar $0,789 \geq 0,05$ (X1), $0,759 \geq 0,05$ (X2), dan $0,704 \geq 0,05$ (Y). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan berasal dari populasi dengan distribusi normal. Dengan demikian, ketiga angket variabel tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya yang melibatkan variabel yang sama.

Sedangkan uji homogenitas didapatkan data sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas Belajar	1.852	16	35	.063
Gaya Belajar Visual	1.835	16	35	.066

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa data ke dua variabel bersifat homogen. Terbukti dengan nilai signifikan tiap variabel $> 0,05$.

Uji regresi lineart berganda sebagai berikut :

Tabel 4. Uji Analisis Regresi Linear Berganda
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	25.651	11.776		2.178	.033
1 Kreativitas Belajar	.276	.097	.334	2.862	.006
Gaya Belajar Visual	.250	.111	.263	2.254	.028

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: data yang diolah di SPSS 2024

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa model persamaan linear berganda dalam penelitian ini adalah:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 25,651 + 0,276X_1 + 0,250X_2$$

Dari persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan bahwa:

- Nilai konstanta hasil belajar sebesar 25,651 menunjukkan bahwa ketika kreativitas belajar dan gaya belajar visual bernilai nol, maka hasil belajar tetap berada pada nilai tersebut.
- Berdasarkan persamaan regresi, terlihat bahwa kreativitas belajar (X1) memiliki koefisien regresi positif terhadap hasil belajar (Y) dengan nilai $b_1 = 0,276$. Hal ini berarti, setiap peningkatan kreativitas

belajar (X1) sebesar 1% akan menyebabkan hasil belajar (Y) meningkat sebesar 27,6%. Koefisien positif ini menunjukkan adanya hubungan yang positif antara kreativitas belajar (X1) dan hasil belajar (Y).

- c. Selain itu, persamaan regresi juga menunjukkan bahwa gaya belajar visual (X2) memiliki koefisien regresi positif terhadap hasil belajar (Y) dengan nilai $b_2 = 0,250$. Artinya, setiap peningkatan gaya belajar visual (X2) sebesar 1% akan meningkatkan hasil belajar (Y) sebesar 25%. Koefisien positif ini mengindikasikan adanya hubungan positif antara gaya belajar visual (X2) dan hasil belajar (Y).

Uji determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, seperti terlihat berikut ini :

**Tabel 5 Koefisien Determinasi
Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.466 ^a	.217	.191	7.977

a. Predictors: (Constant), Gaya Belajar Visual, Kreativitas Belajar

Sumber: data yang diolah di SPSS 2024

Hasil analisis determinasi dapat dilihat pada output *Model Summary* dari analisis regresi linear berganda. Berdasarkan output tersebut, nilai determinasi *Adjusted R Square* sebesar 0,217. Artinya, variabel kreativitas belajar (X1) dan gaya belajar visual (X2) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar (Y) sebesar 21,7%, sedangkan 78,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Uji t dan uji F untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel X terhadap Y didapatkan hasil sebagai berikut

**Tabel 6 Uji t (Parsial)
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	25.651	11.776		2.178	.033
1 Kreativitas Belajar	.276	.097	.334	2.862	.006
Gaya Belajar Visual	.250	.111	.263	2.254	.028

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: data yang diolah di SPSS 2024

Sebelum menarik kesimpulan terkait hipotesis yang diterima, langkah pertama adalah menentukan nilai *t*-tabel dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05 (uji dua sisi) dan derajat kebebasan ($df = n - k$, yaitu $63 - 3 = 60$). Berdasarkan uji dua sisi tersebut, diperoleh nilai *t*-tabel sebesar 1,671. Dengan demikian, evaluasi terhadap hipotesis-hipotesis berikut dapat disimpulkan:

- Hipotesis pertama menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan antara kreativitas belajar (X1) dan hasil belajar (Y). Berdasarkan analisis, nilai *t*-hitung sebesar 2,862 lebih besar dari *t*-tabel sebesar 1,671, dengan nilai signifikansi $0,006 < 0,05$. Oleh karena itu, H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan secara parsial antara kreativitas belajar dan hasil belajar. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat kreativitas belajar siswa, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai.
- Hipotesis kedua menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara gaya belajar visual (X2) dan hasil belajar (Y). Dari hasil analisis, nilai *t*-hitung sebesar 2,254 lebih besar dari *t*-tabel sebesar 1,671, dengan nilai signifikansi $0,028 \leq 0,05$. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan secara parsial antara gaya belajar visual dan hasil belajar. Artinya, semakin baik penerapan gaya belajar visual yang dimiliki siswa, semakin baik pula hasil belajarnya.

**Tabel 7 Uji F
ANOVA^a**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1059.871	2	529.935	8.328	.001 ^b
	Residual	3817.875	60	63.631		
	Total	4877.746	62			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Gaya Belajar Visual, Kreativitas Belajar

Sumber: data yang diolah di SPSS 2024

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji F (simultan) yang tercantum pada tabel, diketahui bahwa nilai Fhitung adalah 8,328 dengan tanda positif. Sementara itu, nilai Ftabel dihitung menggunakan $df_1 = (\text{jumlah variabel} - 1)$, yaitu $3 - 1 = 2$, dan $df_2 = (n - \text{jumlah variabel})$, yaitu $63 - 3 = 60$. Berdasarkan tabel F, diperoleh nilai Ftabel sebesar 3,150. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($8,328 > 3,150$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar dan gaya belajar visual secara simultan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Bukit dan Istarani. 2015. *Kecerdasan dan Gaya Belajar*. Medan: Larispa Indonesia
- [5] Djaali dan Pudji Muljono. 2007. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- [6] Istarani, Intan Pulungan. 2015. *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Media Persada.
- [7] Jihad dan haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- [8] Jurnal. 2020. *Pengaruh Kreativitas dan Gaya Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Padliah dan Pujiastuti
- [9] Jurnal. 2015. *Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Materi Seni Rupa Menggambar Kelas 4 di Madrasah Imbtidaiyah Darul Ulum Karang Binangun Belitung Oku Timur*. Karang Binangun. Mandasari, Yunia dan Nadjamuddin
- [10] Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar.. 2022. Hubungan Gaya Belajar Visual Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 Macanang. Musfirah dkk
- [11] Jurnal Teknologi Pendidikan. 2015. Hubungan Kreativitas Siswa Dan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Digital Siswa Kelas X di SMK Negeri Bojonggede Kabupaten Bogor. Bogor: Universitas Ibn Khaldun. Ismail, Ali dan Nurhayati.
- [12] Jurnal edukasi. 2021. Pengaruh Gaya Belajar Visual, Keaktifan Belajar Siswa, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Purwokerto. Purwokerto: Universitas Jendral Sudirman. Amelia, Isti dkk.
- [13] Mustika, Juitaning. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Lampung: STKIP Kumala Lampung.
- [14] PP No. 74 Tahun 2008 BAB I Pasal 1 Ayat 13 Tentang Guru.
- [15] Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- [16] Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [17] Skripsi. 2021. *Pengaruh Kreativitas Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS Di SMAN Ulakan Tapakis Kabupaten Padang Pariaman*. Padang Pariaman. Susanti, Susi.
- [18] Skripsi. 2021. *Pengaruh Internal Locus Of Control, Pemberian Punishment, Kreativitas Belajar, Dan Gaya Belajar Visual Terhadap Prestasi Belajar*. Rahmi, Suci.
- [19] Skripsi. 2021. *Pengaruh Internal Locus Of Control, Pemberian Punishment, Kreativitas Belajar, Dan Gaya Belajar Visual Terhadap Prestasi Belajar*. Rahmi, Suci.
- [20] Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- [21] Undang-undang No. 20 Tahun 2003 BAB I Pasal 1 Tentang Pengertian Pendidikan.
- [22] Uno, Hamzah. 2012. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [23] Yusuf, Muri. 2016. *Metodologi Penelitian*. Padang: UNP Press.