

## PENGARUH PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII PALANGKA RAYA

### THE EFFECT OF USING THE INTERNET AS A LEARNING SOURCE AND CREATIVITY ON MATHEMATICS LEARNING RESULTS CLASS VIII STUDENTS OF SMPN 4 PALANGKA RAYA

<sup>1</sup>Emy Artuti  
<sup>2</sup>Pantur Pandiangan  
<sup>3</sup>H.Suparman

Program Studi Pendidikan  
Matematika Jurusan PMIPA FKIP  
UPRPalangkaraya, Palangka Raya,  
Central Kalimantan, Indonesia

Email :

<sup>1</sup>[emiartuti@math.upr.ac.id](mailto:emiartuti@math.upr.ac.id)  
<sup>2</sup>[pandianganpan@gmail.com](mailto:pandianganpan@gmail.com)  
<sup>3</sup>[suparmansz46@gmail.com](mailto:suparmansz46@gmail.com)

#### Kata Kunci:

pemanfaatan internet,  
kreativitas belajar,  
hasil belajar matematika

#### Keywords:

internet utilization,  
learning creativity,  
mathematics learning outcomes

#### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) pengaruh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar matematika siswa (2) pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa (3) pengaruh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di SMPN 4 Palangka Raya dengan populasi sebanyak 73 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan angket dan tes. Untuk mengukur reliabilitas instrumen dilakukan uji coba pada siswa kelas VIII SMPN 4 Palangka Raya. Asumsi klasik yang dilakukan yaitu: uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas. Analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan regresi linear sederhana dan berganda. Pengujian ini meliputi uji t, uji F dan uji koefisien determinasi, dengan bantuan aplikasi Minitab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan internet terhadap hasil belajar matematika siswa dengan koefisien regresi sebesar 0,561 dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,82 > 1,99$ ) dan  $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ . (2) ada pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa dengan koefisien regresi sebesar 0,992 dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,64 > 1,99$ ) dan  $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ . (3) ada pengaruh positif yang signifikan pemanfaatan internet dan kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa dan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $830,02 > 3,13$ ) dan  $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ . (4) Nilai R-Square sebesar 93,4% artinya bahwa pengaruh yang diberikan oleh pemanfaatan internet dan kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa siswanya 93,4% dan sisanya 6,6% dipengaruhi variabel lain.

#### Abstract

The purpose of this study was to determine: (1) the effect of using the internet as a learning source on students' mathematics learning outcomes (2) the effect of creativity on students' mathematics learning outcomes (3) the effect of using the internet as a learning resource and creativity on students' mathematics learning outcomes. This research is a quantitative study. The research instrument used a questionnaire and a test. To measure the validity and reliability of the instrument, a trial was conducted on class VIII students of SMPN 4 Palangka Raya. The classical assumption tests performed were normality test, multicollinearity test and heteroscedasticity test. The data analysis used simple and multiple linear regression analysis. This test includes t test, F test (coefficient of determination), with the help of the Minitab application. The results show that: (1) there was a positive and significant influence between the use of the internet on students' mathematics learning outcomes with a regression coefficient of 0.561 and  $t_{count} > t_{table}$  ( $5.82 > 1.99$ ) and  $p\text{ value} = 0.000 < 0.05$ . (2) there is a significant positive effect between creativity on students' mathematics learning outcomes with a coefficient of 0.992 and  $t_{count} > t_{table}$  ( $10.64 > 1.99$ ) and a value of  $p = 0.000 < 0.05$ . (3) there is a positive effect of internet utilization and creativity on students' mathematics learning outcomes and the value of  $F_{count} > F_{table}$  ( $830.02 > 3.13$ ) and the value of  $p = 0.000 < 0.05$ . (4) R-Square value of 93.4% means that the effect given by the combination of internet utilization and creativity on students' mathematics learning outcomes is 93.4% while the remainder is influenced by other variables.



## **Pendahuluan**

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia dalam masa pandemi *Covid-19* mengalami beberapa perubahan yang terlihat nyata. Untuk mengurangi angka penyebaran *Covid-19* dan kegiatan pendidikan dapat berjalan seperti biasanya maka pemerintah melakukan beberapa upaya untuk mengurangi angka tersebut yang salah satunya diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan sistem online atau sistem dalam jaringan (daring) sejak bulan Maret 2020 hal ini berdasarkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Corona virus*. Sistem pembelajaran tersebut dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, melainkan dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Dengan sistem pembelajaran jarak jauh, siswa tidak diharuskan atau diwajibkan untuk datang ke sekolah. Banyak sarana yang pada akhirnya dapat digunakan oleh siswa untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh, salah satunya dengan memanfaatkan internet.

Internet atau *interconnected network* adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer diseluruh dunia. Internet menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. Internet menyediakan akses layanan telekomunikasi dan sumber informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar diseluruh dunia. Internet digunakan untuk mendapatkan banyak referensi keilmuan dari perpustakaan maya (*library online*) yang ada di internet dan sebagai media pembelajaran secara online dengan menggunakan telekonferensi internet (*e-learning*). Pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan akan membantu meningkatkan kualitas siswa dan akan membuat siswa semangat belajar serta terpacu untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Salah satu faktor eksternal yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sumber belajar. Sumber belajar sekarang semakin beragam jenisnya, sehingga tidak hanya berwujud buku cetak saja, tetapi juga dapat diperoleh dari media elektronik. Siswa juga bisa memanfaatkan berbagai macam sumber belajar yang ada termasuk internet. Mengingat dalam masa pandemi seperti ini, internet dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar disamping dapat memperluas pengetahuan belajar juga dapat dipergunakan mencari materi pelajaran yang berkaitan dengan pelajaran yang diajarkan di sekolah terutama untuk mata pelajaran matematika.

Selain faktor eksternal dari luar diri siswa, hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain dari diri siswa seperti faktor kreativitas belajar siswa. Menurut Slameto (2013: 138) "kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat

dipelajari melalui proses belajar mengajar". Kreativitas belajar sangat penting didalam proses pembelajaran, khususnya dalam bidang matematika. Dengan menggunakan kreativitasnya siswa dapat menemukan atau membuat cara-cara belajar yang dinilai dapat mempermudah siswa dalam belajar.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika, khususnya pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan kreativitas siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Palangka Raya.

## **Landasan Teori**

Menurut Sudjana (2012: 23) hasil belajar terbagi menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif merupakan kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah yang mencakup kegiatan mental (otak). Aspek afektif merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan sikap. Sedangkan aspek psikomotorik merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan.

Hamalik (2015: 30) menyatakan bahwa "Perubahan disini dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik di bandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti". Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri.

Hasil belajar merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami suatu mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa angka. Hasil belajar dapat berupa ketrampilan, pengetahuan dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar. Untuk mengetahui seberapa tinggi hasil belajar siswa maka dilakukan tes hasil belajar.

Internet merupakan sumber belajar karena dalam internet terdapat beragam fasilitas dan informasi yang dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan untuk menambah dan atau mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rusman, dkk (2013: 281) teknologi informasi sudah menjadi jaringan komputer terbesar di dunia, yang dapat berfungsi dengan baik, dan dengan guru yang terlatih baik. Menggunakan internet dengan segala fasilitasnya akan memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi untuk pendidikan yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan siswa bagi keberhasilannya dalam belajar. Karena internet merupakan sumber data utama dan pengetahuan. Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas akses ke internet.

Pemanfaatan internet dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh siswa untuk kegiatan pembelajaran. Karena internet dapat memberikan suatu akses data/informasi yang dapat memudahkan siswa dalam proses belajar-mengajar. Sumber belajar atau informasi yang dapat diperoleh siswa antara lain informasi media, bahan baku dan bahan belajar, akses informasi, serta referensi belajar/bahan pustaka. Hal ini diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Munandar (1995:25) kreativitas adalah suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan ide atau pemikiran dan penemuan yang mendatangkan hasil yang baru atau relatif baru yang berkisar pada berpikir kreatif dan hasil kreatif.

Menurut Susanto (2013) "kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi, mengembangkan, memperkaya, memerinci suatu gagasan". Kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Guilford (Ali dan Asrori, 2011:41) mengemukakan "Dua cara berpikir yang menjadi ciri-ciri individu yang kreatif yaitu berpikir konvergen dan divergen". Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan pandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan (masalah).

Kreativitas siswa dalam proses belajar sangat berperan penting untuk keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Dalam pembelajaran matematika di kelas kreativitas belajar siswa dapat dilihat saat siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, siswa menjawab dengan cara yang berbeda atau dengan apa yang dicontohkan oleh guru.

Dalam uraian tentang pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan kreativitas belajar dengan hasil belajar matematika di atas maka dapat diduga bahwa dua variabel tersebut mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

#### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif, bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas ( $X$ ) dan variabel terikat ( $Y$ ), variabel bebas pertama ( $X_1$ ) adalah pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan variabel bebas kedua ( $X_2$ ) adalah kreativitas belajar matematika siswa di sekolah. Sedangkan untuk

variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika ( $Y$ ) siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palangka Raya .

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021 yang terdiri dari 3 kelas sebanyak 73 siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data ini adalah angket dan tes. Menurut Sugiyono (2017: 142), angket yang diberikan kepada siswa secara langsung dan bersifat tertutup, siswa tinggal menjawab dengan cara memberikan tanda *check list* ( $\surd$ ) pada kolom yang sudah disediakan dan diukur dengan menggunakan skala *Likert*, sedangkan tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2013: 193). Tes diberikan kepada siswa untuk mendapatkan data skor hasil belajar matematika yang dilakukan secara online menggunakan media *Google Form*. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengukur validitas dan reliabilitasnya. Uji coba instrumen dilakukan pada siswa Kelas VIII SMPN 8 Palangka Raya. Berikut adalah langkah-langkah dalam pengumpulan data: (1) Menyiapkan angket dan tes; (2) Menyebarkan angket yang telah diuji cobakan; (3) Mengumpulkan angket yang telah diisi siswa untuk dihitung skornya; (4) Mengadakan tes hasil belajar matematika yang telah diuji cobakan; (5) Mengumpulkan hasil tes belajar matematika siswa untuk dihitung skor/nilainya; (6) Pengolahan data: (7) Analisis data dan (8) Menyusun laporan.

Dalam penelitian ini ada tiga hipotesis yang akan diuji kebenarannya, yaitu:

- (1) Ada pengaruh positif yang signifikan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Palangka Raya.
- (2) Ada pengaruh positif yang signifikan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Palangka Raya.
- (3) Ada pengaruh positif yang signifikan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Palangka Raya.

Untuk menguji hipotesis pertama dan kedua digunakan analisis regresi linear sederhana (Hasan, 2009:108). Sedangkan untuk mengetahui pengaruh secara parsial dilakukan uji signifikan menggunakan uji  $t$ . Untuk pengujian hipotesis yang ketiga digunakan rumus regresi linear berganda (Hasan, 2009:174 ). Untuk mengetahui pengaruh secara simultan dilakukan uji signifikan menggunakan uji  $F$ . Analisis data menggunakan aplikasi Minitab.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistik parametrik, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis (uji asumsi klasik), yaitu: uji normalitas dengan *Kolmogorov smirnov*, uji multikolinearitas dengan *variance inflation factor (VIF)* dan uji

heteroskedastisitas dengan metode *scatter plot* dengan memplotkan nilai ZPRED (nilai prediksi) dengan SRESID (nilai residualnya), dilakukan dengan bantuan aplikasi Minitab.

**Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian data pemanfaatan

internet diperoleh rentang skor dari 65 sampai 127. Rata-rata sebesar 96,89 dan simpangan baku sebesar 12,61. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Angket Pemanfaatan Internet

No.	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi (f)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relative (%)	Frekuensi Relative Kumulatif (%)
1	65 – 73	69	2	2	2,74	2,74
2	74 – 82	78	5	7	6,85	9,59
3	83 – 91	87	20	27	27,40	36,99
4	92 – 100	96	21	48	28,77	65,75
5	101 – 109	105	12	60	16,44	82,19
6	110 – 118	114	10	70	13,70	95,89
7	119 – 127	123	3	73	4,11	100,00
Jumlah			73		100	

Dari tabel di atas diperoleh data bahwa 27 orang siswa (36,99%) mendapatkan skor di bawah rata-rata dan sebanyak 46 orang siswa (63,01%) mendapat skor rata-rata ke atas.

Berdasarkan hasil penelitian data kreativitas belajar diperoleh rentang skor dari 70 sampai 125. Rata-rata sebesar 99,24 dan simpangan baku sebesar 15,85. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Angket Kreativitas

No.	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi (f)	Frekuensi kumulatif	Frekuensi Relative (%)	Frekuensi relative Kumulatif (%)
1	70 - 77	74	4	4	5,48	5,48
2	78 - 85	82	7	11	9,59	15,07
3	86 - 93	90	12	23	16,4	31,51
4	94 - 101	98	19	42	26	57,53
5	102 - 109	106	14	56	19,2	76,71
6	110 - 117	114	10	66	13,7	90,41
7	118 - 125	122	7	73	9,59	100,00
Jumlah			73		100	

Dari tabel di atas diperoleh data bahwa 23 orang siswa (31,51%) mendapatkan skor di bawah rata-rata dan sebanyak 50 orang siswa (68,49%) mendapat skor rata-rata ke atas.

Berdasarkan hasil penelitian data hasil belajar matematika diperoleh rentang skor dari 21 sampai 96. Rata-rata sebesar 62,52 dan simpangan baku sebesar 19,89. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar Matematika

No.	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi (f)	Frekuensi kumulatif	Frekuensi relative (%)	Frekuensi relative Kumulatif (%)
1	21 – 31	26	5	5	6,85	6,85

2	32 – 42	37	8	13	11	17,81
3	43 – 53	48	11	24	15,1	32,88
4	54 – 64	59	13	37	17,8	50,68
5	65 – 75	70	19	56	26	76,71
6	76 – 86	81	12	68	16,4	93,15
7	87 – 97	92	5	73	6,85	100,00
Jumlah			73			100

Dari tabel di atas diperoleh data bahwa 24 orang siswa (32,88%) mendapatkan skor di bawah rata-rata dan sebanyak 49 orang siswa (37,12%) mendapat skor diatas rata-rata.

Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah tiap variabel memiliki distribusi normal atau tidak Kriteria yang digunakan adalah dengan membandingkan nilai *p-value* dengan nilai alpha yang ditetapkan 5%, sehingga apabila nilai *p-value* > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel. 4 Hasil uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov	<i>p-value</i>	Kriteria	Keterangan
0,079	0,070	> 0,05	Data Berdistribusi Normal

Sumber: Data primer diolah, 2021

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa nilai *p-value* sebesar 0,070 yang dapat dikatakan bahwa nilai *p-value* = 0,070 > 0,05 maka dapat dinyatakan semua data berdistribusi normal.

Untuk mengetahui adanya multikolinieritas dalam regresi dengan membandingkan Nilai *VIF* < 0,10. Hasil uji Multikolinieritas dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

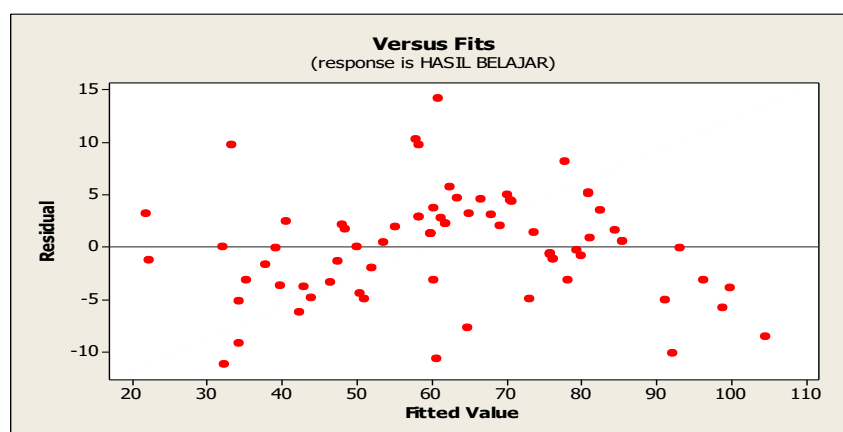
Tabel.5 Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel	<i>VIF</i>	Kriteria	Keterangan
Pemanfaatan Internet	6,371	< 10	Tidak terjadi multikolinieritas
Kreativitas Belajar	6,371	< 10	Tidak terjadi multikolinieritas

Sumber: Data primer diolah, 2021

Berdasarkan uji multikolinieritas menunjukkan bahwa baik pemanfaatan internet dan kreativitas belajar memiliki nilai *VIF* < 10, maka dapat dikatakan data tidak mengalami multikolinieritas.

Untuk menguji heteroskedastisitas dengan metode *scatter plot* dengan memplotkan nilai *ZPRED* (nilai prediksi) dengan *SRESID* (nilai residualnya).



Gambar 1. Scatter Plot

Dari gambar *scatter plot* yang terlihat di atas menunjukkan bahwa titik-titik dalam gambar menyebar dan tidak membentuk suatu pola tertentu yang artinya tidak terjadi heteroskedastisitas.

Pengujian ini dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang didasarkan pada penelitian yang sudah dirumuskan sebelumnya. Pengujian ini meliputi uji t, uji F dan R-Square (koefisien determinasi).

Tabel 6 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Variabel	Koef. regresi	$t_{hitung}$	$p$ -value	Keterangan
Konstanta	-90,5	-19,23	0,000	
Pemanfaatan Internet	0,561	5,82	0,000	Signifikan
Kreativitas belajar	0,992	10,64	0,000	Signifikan
$F_{hitung}$		830,02		Signifikan
R-Square		93,4		

Sumber: Data primer diolah, 2021

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda di atas diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:  $Y = -90,5 + 0,561 X_1 + 0,992 X_2$ . Adapun interpretasi dari persamaan regresi linier berganda tersebut adalah: (1)  $a = -90,5$  menyatakan bahwa jika pemanfaatan internet dan kreativitas belajar tidak ada maka hasil belajar matematika siswa sebesar -90,5. (2)  $b_1 = 0,561$  menyatakan bahwa jika pemanfaatan internet bertambah sebesar 1 poin, maka hasil belajar matematika siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,561. Dengan asumsi tidak ada penambahan (konstan) dari variabel kreativitas belajar. (3)  $b_2 = 0,992$  menyatakan bahwa jika kreativitas belajar bertambah sebesar 1 poin, maka hasil belajar matematika siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,992. Dengan asumsi tidak ada penambahan (konstan) dari variabel pemanfaatan internet.

Berdasarkan hasil analisis di atas untuk variabel pemanfaatan internet diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,82 lebih dari  $t_{tabel} = 1,99$  ( $5,82 > 1,99$ ) dan  $p$ -value sebesar 0,000 sehingga  $p$ -value kurang dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ), artinya ada pengaruh signifikan variabel pemanfaatan internet terhadap hasil belajar matematika siswa. Sedangkan untuk variabel kreativitas belajar diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 10,64 lebih dari  $t_{tabel} = 1,99$  ( $10,64 > 1,99$ ) dengan  $p$ -value sebesar 0,000 sehingga  $p$ -value kurang dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ), artinya ada pengaruh signifikan variabel kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa.

Dari tabel 12 di atas diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 830,02 lebih dari  $F_{tabel} = 3,13$  ( $830,02 > 3,13$ ) dan  $p$ -value sebesar 0,000 nilai ini jauh lebih rendah dibanding dengan 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa adalah signifikan.

Kemudian untuk menunjukkan berapa besar pengaruh pemanfaatan internet dan kreativitas belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika siswa digunakan R-Square (koefisien determinasi). Dari tabel di atas dapat diketahui koefisien determinasi (R-square) sebesar 93,4% , yang berarti variasi pada variabel bebas hasil belajar matematika siswa dapat dijelaskan oleh pemanfaatan internet dan kreativitas belajar, sedangkan

sisanya 6,6% dipengaruhi oleh variabel yang tidak dijelaskan dalam model penelitian.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan internet dan kreativitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari persamaan regresi linier sebagai berikut:  $Y = -90,5 + 0,561 X_1 + 0,992 X_2$  berdasarkan persamaan tersebut terlihat bahwa koefisien regresi dari masing-masing variabel bebasnya bernilai positif, artinya variabel pemanfaatan internet dan kreativitas belajar secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil uji hipotesis pertama diketahui bahwa koefisien arah regresi dari variabel pemanfaatan internet ( $b_1$ ) adalah sebesar 0,561 atau positif, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel pemanfaatan internet berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu juga diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,82 > 1,99$ , dan  $p$ -value sebesar 0,000 sehingga  $p$ -value kurang dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ), mengindikasikan bahwa pengaruh pemanfaatan internet terhadap hasil belajar matematika siswa adalah signifikan

Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan internet sebagai sumber belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Ini menggambarkan bahwa semakin tinggi pemanfaatan internet sebagai sumber belajar oleh siswa maka akan semakin tinggi pula hasil belajar matematika siswa.

Hasil uji hipotesis kedua diketahui bahwa koefisien arah regresi dari variabel kreativitas belajar ( $b_2$ ) adalah sebesar 0,992 atau positif, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel kreativitas belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu juga diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10,64 > 1,99$ , dan  $p$ -value sebesar 0,000 sehingga  $p$ -value kurang dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ), mengindikasikan bahwa pengaruh variabel kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa adalah signifikan

Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Ini

menggambarkan bahwa semakin tinggi kreativitas belajar siswa maka akan semakin tinggi pula hasil belajar matematika siswa. Sehingga, dengan adanya kreativitas yang baik maka hasil belajar matematika siswa juga baik.

Hasil uji hipotesis ketiga berdasarkan uji keberatan regresi linier berganda atau uji F diketahui bahwa nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $830,02 > 3,13$  dan nilai signifikansi ( $p$ -value)  $< 0,05$  yaitu  $0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti pemanfaatan internet dan kreativitas belajar secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat dikatakan bahwa kecenderungan peningkatan kombinasi pemanfaatan internet dan kreativitas belajar akan diikuti peningkatan hasil belajar matematika siswa, sebaliknya kecenderungan penurunan kombinasi pemanfaatan internet dan kreativitas belajar akan diikuti penurunan hasil belajar matematika siswa. Sedangkan nilai R-Square yang diperoleh sebesar 0,934 atau 93,4% artinya bahwa pengaruh yang diberikan oleh kombinasi pemanfaatan internet dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa sebesar 93,4% sedangkan sisanya 6,6% dipengaruhi variabel lain.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan internet terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Palangka Raya. Koefisien regresi sebesar 0,561, diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,51 > 1,99$  dan  $p$ -value kurang dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ).
2. Ada pengaruh positif yang signifikan antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Palangka Raya. Koefisien regresi sebesar 0,992 diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8,81 > 1,99$  dan  $p$ -value kurang dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ).
3. Ada pengaruh positif yang signifikan pemanfaatan internet dan kreativitas terhadap matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Palangka Raya. Diperoleh nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $830,02 > 3,13$  dan  $p$ -value kurang dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ).
4. Hasil uji koefisien determinasi (R-Square) yang diperoleh sebesar 0,934 atau 93,4% artinya bahwa pengaruh yang diberikan oleh kombinasi pemanfaatan internet dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa sebesar 93,4% sedangkan sisanya 6,6% dipengaruhi variabel lain.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana dikemukakan pada kesimpulan di atas, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hendaknya dapat memberikan fasilitas internet yang baik dengan melalui pembangunan jaringan hotspot, sehingga siswa dapat dengan mudah memanfaatkan internet sebagai sumber belajar khususnya mata pelajaran matematika.
2. Bagi guru hendaknya memberikan penugasan-penugasan yang menuntut siswa mencari informasi melalui internet sehingga dapat menambah wawasan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa hendaknya bisa mengasah kreativitasnya, misalnya sering mengerjakan latihan-latihan soal yang terdapat di buku pelajaran dan memanfaatkan internet sebagai inspirasi dalam menyelesaikan masalah.
4. Perlunya peningkatan frekuensi dalam menggunakan internet sebagai sumber belajar matematika untuk meningkatkan kreativitas belajar dan akan diperoleh wawasan yang luas dan hasil belajar yang optimal.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Munandar S.C.U. 1995. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rusman dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group