

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berdasarkan Gaya Belajar Kolb Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara

Rica Apriliani Zega¹, Netti Kariani Mendrofa², Yakin Niat Telaumbanua³, Sadiana Lase⁴

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Nias^{1,2,3,4}

ricaaprilianizega15@gmail.com¹, netti.mend14@gmail.com², yakinniattelaumbanua@gmail.com³, sadianalase@unias.ac.id⁴

Corresponding Author: Sadiana Lase, E-mail: ricaaprilianizega15@gmail.com

ABSTRACT

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran matematika abad ke-21, yang ditandai dengan keterbatasan dalam menghasilkan ide beragam, menemukan solusi alternatif, dan menyelesaikan soal berbasis HOTS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri berdasarkan gaya belajar Kolb terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 153 siswa, sedangkan sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-C sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian terdiri dari tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan angket gaya belajar Kolb. Teknik analisis data meliputi uji normalitas (*Lilliefors*), uji homogenitas (*Fisher*), uji t independen, serta uji *Two Way ANOVA* berbantuan *SPSS*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa berdasarkan gaya belajar Kolb (*divergen*, *asimilator*, *konvergen*, dan *akomodator*), serta terdapat interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap kemampuan tersebut. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis, serta dapat dijadikan acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif, variatif, dan berpusat pada siswa.

KEYWORDS

Inkuiri, Gaya Belajar Kolb, Berpikir Kreatif Matematis, *Quasi Experiment*,

ARTICLE DOI:

<https://doi.org/10.53696/venn.v5i3.465>

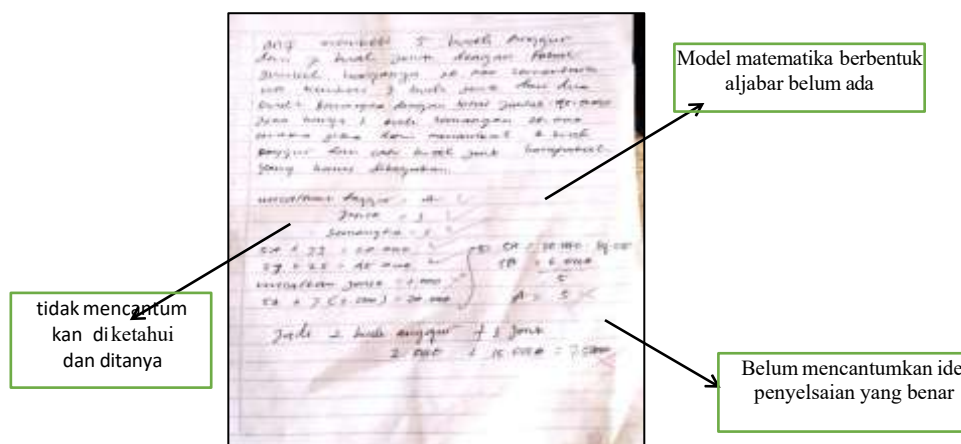
A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan yang dipelajari secara bertahap dan berkelanjutan untuk membentuk siswa yang berkarakter dan berkualitas. Penguasaan matematika perlu ditanamkan sejak dini karena matematika tidak hanya berkaitan dengan bilangan dan ruang, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, kreatif, analitis, dan sistematis dalam menyelesaikan berbagai permasalahan ([Fatmala & Kusno, 2023](#); [Putri et al., 2022](#)). Selain sebagai bahasa simbol dan ilmu abstraksi, matematika juga menjadi dasar perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern serta berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu ([Anggarawati & Eka, 2023](#); [Yulianti, 2024](#)). Oleh karena itu, matematika diwajibkan dipelajari mulai dari tingkat SD, SMP, SMA/SMK, hingga sederajat guna membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kritis ([Halawa et al., 2024](#)).

Pembelajaran matematika tidak hanya mengajarkan keterampilan berhitung dan penggunaan rumus, tetapi juga membantu siswa dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari melalui berbagai masalah kontekstual. Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas berpikir siswa dan membantu siswa membangun pengetahuan baru agar memiliki pemahaman yang baik terhadap materi matematika (Wicaksono *et al.*, 2022; Zamzam, 2022). Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematis. Meskipun matematika memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari, pembelajaran matematika masih sering dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan dan membosankan oleh siswa (Adhiyati *et al.*, 2022; Hulu *et al.*, 2026). Oleh sebab itu, diperlukan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara, diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis dan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang berbeda dari contoh yang diberikan sebelumnya serta kesulitan siswa dalam mengerjakan soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman di antara siswa. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan model pembelajaran konvensional, di mana guru lebih dominan dalam menjelaskan materi dari awal hingga akhir pembelajaran. Akibatnya, kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru. Kondisi tersebut juga menyebabkan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa menjadi rendah.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran juga menunjukkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran, yaitu siswa merasa pembelajaran matematika membosankan, kurang aktif dalam proses pembelajaran, hanya mendengarkan penjelasan guru, serta kurang memberikan tanggapan ketika guru mengajukan pertanyaan. Selain itu, siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit karena setiap permasalahan berkaitan dengan perhitungan dan penggunaan rumus yang berbeda-beda. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah. Hal tersebut terlihat ketika siswa diberikan permasalahan matematis, sebagian besar siswa belum mampu menyelesaikan masalah dan menemukan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Kondisi ini diperkuat melalui hasil jawaban siswa yang menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikan soal, disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Lembar Jawaban Siswa

Berdasarkan hasil jawaban siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa telah mampu memahami permasalahan pada soal, namun belum mampu merencanakan penyelesaian dengan tepat, kurang cermat dalam menganalisis soal, serta belum mampu menentukan rumus yang sesuai sehingga jawaban yang diperoleh masih kurang tepat. Kesalahan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah. Dari jumlah 31 siswa kelas VII-A, hasil nilai rata-rata yang diperoleh berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif menunjukkan bahwa sekitar 40% siswa tergolong kurang kreatif. Permasalahan yang terjadi tidak hanya berkaitan dengan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang terbiasa memahami masalah, menemukan alternatif penyelesaian, dan menggunakan ide-ide kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika. Padahal, salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa mampu memahami konsep, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, serta mengkomunikasikan gagasan matematika secara tepat. Menurut [Pramudya & Safrul \(2022\)](#), pembelajaran matematika bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam menggunakan penalaran, sedangkan [Amin & El-Yunusi \(2025\)](#) menyatakan bahwa guru perlu menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif baik secara fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran inkuiri. Menurut [Salamun et al. \(2023\)](#), model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang mempersiapkan siswa untuk melakukan eksperimen sendiri sehingga siswa dapat berpikir kritis dalam mencari dan menemukan jawaban terhadap suatu masalah. Sejalan dengan itu, [Khoirunnisa et al. \(2024\)](#), menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri berpusat pada siswa dengan guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini dinilai mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa karena siswa dilatih untuk mencari, menyelidiki, dan menemukan solusi suatu masalah secara sistematis, logis, dan kritis. Kemampuan berpikir kreatif matematis sangat penting dimiliki siswa karena dapat membantu siswa menghasilkan berbagai ide dan alternatif penyelesaian masalah. Lebih lanjut, [Nuryanti & Fatimah \(2023\)](#), menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif meliputi empat indikator, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kerincian (*elaboration*). Sehingga, kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan menghasilkan beragam ide dan gagasan baru dalam memperoleh solusi suatu masalah matematika.

Selain model pembelajaran, gaya belajar juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. [Solihah et al. \(2022\)](#) menyatakan bahwa gaya belajar merupakan faktor yang dapat memengaruhi tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Salah satu gaya belajar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah gaya belajar Kolb. David Kolb membedakan empat tipe gaya belajar, yaitu *converger*, *diverger*, *assimilator*, dan *accommodator* ([Amrulloh et al., 2024](#)). Gaya belajar Kolb terdiri atas empat tahapan, yaitu *concrete experience* (CE), *reflective observation* (RO), *abstract conceptualization* (AC), dan *active experimentation* (AE) ([Rahmi, 2024](#)). Selain itu, [Juniawan et al. \(2024\)](#), menyatakan bahwa setiap gaya belajar memiliki karakteristik yang berbeda dalam memproses informasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penggabungan model pembelajaran inkuiri dengan gaya belajar Kolb diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berdasarkan Gaya Belajar Kolb terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara”.

B. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi experiment dengan *pretest-posttest control group design* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri berdasarkan gaya belajar Kolb terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran inkuiri dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas yaitu model pembelajaran inkuiri, variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, variabel moderator yaitu gaya belajar Kolb, serta variabel kontrol berupa usia siswa, tingkat kelas, materi pembelajaran, waktu pembelajaran, dan guru yang mengajar. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 153 siswa, sedangkan sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan VII-C sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian berupa tes uraian kemampuan berpikir kreatif matematis dan angket gaya belajar Kolb. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi dan diuji kelayakannya melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest pada kedua kelas. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata, varians, simpangan baku, uji normalitas *Liliefors*, dan uji homogenitas *Fisher*. Pengelompokan gaya belajar Kolb dilakukan berdasarkan empat tipe gaya belajar, yaitu *divergen*, *asimilator*, *konvergen*, dan *akomodator* melalui angket skala *Likert*.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik parametrik apabila data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis utama menggunakan uji *t* independen untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada masing-masing gaya belajar Kolb. Selain itu, digunakan uji Two Way ANOVA berbantuan SPSS untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran inkuiri dan gaya belajar Kolb terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Kriteria pengujian didasarkan pada taraf signifikansi 5%, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas model pembelajaran inkuiri berdasarkan gaya belajar Kolb dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Adapun Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif disajikan dalam tabel berikut:

TABEL 1. Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Indikator	Reaksi terhadap soal/masalah	Skor
1.	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Tidak menjawab dan memberi ide jawaban yang tidak relevan dengan masalah	0
		Memberi ide jawaban relevan dan jawaban salah	1
		Memberi ide jawaban relevan dan jawaban benar	2
		Memberi lebih dari satu ide relevan dan jawaban salah	3
		Memberi lebih dari satu ide relevan dan jawaban benar	4
2.	Keaslian (<i>Originality</i>)	Tidak menjawab dan memberi jawaban yang salah	0
		Memberi jawaban dengan cara sendiri tetapi tidak dapat dipahami	1
		Memberi jawaban dengan cara sendiri, proses hitungan sudah terarah tetapi tidak selesai	2
		Memberi jawaban dengan cara sendiri tetapi hasilnya salah	3
		Memberi jawaban dengan cara sendiri tetapi hasilnya benar	4
3.	Kerincian (<i>Elaboration</i>)	Tidak menjawab dan memberi jawaban yang salah	0
		Terdapat kesalahan menjawab dan tidak ada kerincian	1
		Terdapat kesalahan menjawab dan ada kerincian	2
		Terdapat kesalahan menjawab dan ada kerincian yang rinci	3
		Memberi jawaban benar dan rinci	4

No	Indikator	Reaksi terhadap soal/masalah	Skor
4.	Keluwesanan (Flexibility)	Tidak menjawab atau memberi satu cara atau lebih tetapi semua salah	0
		Memberi jawaban dengan satu cara tapi memberi jawaban salah	1
		Memberi jawaban dengan satu cara tapi hitung dan hasil benar	2
		Memberi jawaban lebih dari satu cara tapi, hasil ada yang salah karena kekeliruan dalam proses hitung	3
		Memberi jawaban lebih dari satu cara tapi, proses hitung dan hasil benar	4

Sumber: [Zaiyar & Rusmar \(2020\)](#)

Setelah nilai persentase hasil skor siswa diperoleh dari perhitungan kemudian dikategorikan sesuai kriteria berikut:

TABLE 2. Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif

Rentang nilai	Kategori
0-20	Tidak Kreatif
21-40	Kurang Kreatif
41-60	Cukup Kreatif
61-80	Kreatif
81-100	Sangat kreatif

Sumber: [Mayasari & Harahap \(2022\)](#)

Sementara itu, angket gaya belajar Kolb digunakan untuk mengidentifikasi kecenderungan gaya belajar siswa berdasarkan teori experiential learning yang dikembangkan oleh David Kolb. Gaya belajar tersebut meliputi divergen, asimilator, konvergen, dan akomodator. Kisi-kisi instrumen angket gaya belajar Kolb disajikan pada tabel 3 berikut:

TABEL 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Gaya Belajar Kolb

Tipe Gaya Belajar Kolb	Indikator	Nomor Item
Perasaan/ pengalaman konkret (Diverger)	Belajar melalui pengalaman	2, 25, 27, 30
	Belajar berkelompok	6, 28
	Cepat bosan dalam menyelesaikan masalah	7
	Menyukai hal-hal yang baru	8
Pengamatan/refleksi pengamatan (Assimilator)	Belajar melalui pengamatan	1, 5, 9, 11
	Belajar dari berbagai sudut pandang	3
	Senang dengan tugas belajar	4
	Memiliki pengertian terhadap sesuatu/menyimpulkan	10
	Memiliki keinginan hal yang dilakukan sama atau lebih baik dari sebelumnya	16
Pemikiran/ konseptualisasi abstrak (Konverger)	Menyukai pelajaran yang menurut analisis logis	15, 12, 26
	Belajar melalui pemikiran	17, 18
	Bertindak sesuai teori	13, 24
	Berfikir secara sistematis	14
Tindakan/ eksperimen aktif (Akomodator)	Menyelesaikan tugas secara mandiri	20, 21, 22
	Merespon suatu tantangan sebagai suatu kesempatan	31
	Memiliki kemampuan menyelesaikan permasalahan	19, 23, 29
	Menyukai kegiatan praktek	32

Sumber: Adaptasi dari [Amrulloh et al. \(2024\)](#)

Selanjutnya dalam menentukan gaya belajar siswa, angket Kolb dibagi ke dalam empat kuadran, yaitu *Concrete Experience* (CE), *Reflective Observation* (RO), *Abstract Conceptualization* (AC), dan *Active Experimentation* (AE). Setiap kuadran terdiri dari beberapa butir pernyataan yang

digunakan untuk mengelompokkan kecenderungan gaya belajar siswa. Pedoman pengelompokan gaya belajar Kolb disajikan pada tabel 4 berikut:

TABEL 4. Pedoman Pengelompokkan Gaya Belajar Kolb

Kombinasi kuadran	Gaya belajar
CE + RO	<i>Divergen</i>
RO + AC	<i>Asimilator</i>
AC + AE	<i>Konvergen</i>
AE + CE	<i>Akomodator</i>

Sumber: Adaptasi dari [Amrulloh et al. \(2024\)](#)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Analisis Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dilaksanakan pada kelas eksperimen yang berjumlah 31 siswa dan kelas kontrol yang berjumlah 32 siswa, sehingga total sampel penelitian sebanyak 63 siswa. Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata tes awal dan tes akhir pada kedua kelas sebagai berikut.

TABEL 5. Tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*)

Kelas	Jenis Tes	Mean	Kategori
Eksperimen	Awal (<i>pretest</i>)	41,25	Kurang Kreatif
	Akhir (<i>posttest</i>)	75,51	Kreatif
Kontrol	Awal (<i>pretest</i>)	40,34	Kurang Kreatif
	Akhir (<i>posttest</i>)	56,53	Cukup Kreatif.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kedua kelas mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 41,25 dengan kategori kurang kreatif menjadi 75,51 dengan kategori kreatif. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai rata-rata meningkat dari 40,34 dengan kategori kurang kreatif menjadi 56,53 dengan kategori cukup kreatif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

2. Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Gaya Belajar Kolb

Untuk mengetahui gaya belajar dominan siswa, peneliti memberikan angket gaya belajar Kolb kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengelompokan angket, diperoleh empat kategori gaya belajar, yaitu divergen, asimilator, konvergen, dan akomodator. Selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada masing-masing gaya belajar di kedua kelas. Hasil analisis disajikan pada tabel berikut.

TABEL 6. Statistik Deskriptif Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Berdasarkan Gaya Belajar Kolb

Gaya Belajar	Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
<i>Divergen</i>	Eksperimen	12	65	90	79,17	6,86
	Kontrol	9	60	85	71,56	8,308
<i>Asimilator</i>	Eksperimen	6	70	90	76,14	6,962
	Kontrol	7	60	75	68,43	5,028
<i>Konvergen</i>	Eksperimen	6	69	80	75,57	3,735
	Kontrol	7	62	75	69,86	4,845
<i>Akomodator</i>	Eksperimen	7	61	75	69,88	4,794
	Kontrol	9	55	72	64,56	5,223

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada setiap kategori gaya belajar Kolb. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar *divergen*, *asimilator*, *konvergen*, dan *akomodator*.

3. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan uji *Lilliefors* pada data tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

TABEL 8. Hasil Uji Normalitas

Jenis Tes	Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,126	0,159	Berdistribusi Normal
	Kontrol	0,14	0,157	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	Eksperimen	0,097	0,159	Berdistribusi Normal
	Kontrol	0,115	0,157	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa seluruh data memiliki nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tes awal dan tes akhir pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

4. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah data dinyatakan berdistribusi normal. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Fisher terhadap data tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

TABEL 9. Hasil Uji Homogenitas

Jenis Tes	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	1,17	1,83	Homogen
<i>Posttest</i>	1,4	1,83	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ baik pada tes awal maupun tes akhir. Pada tes awal diperoleh $1,17 < 1,83$, sedangkan pada tes akhir diperoleh $1,40 < 1,83$.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

5. Hasil Uji Hipotesis

Uji *t*-test

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar Kolb, yaitu *divergen*, *asimilator*, *konvergen*, dan *akomodator*. Pengujian dilakukan menggunakan uji *independent t-test* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengujian yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$. Adapun hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 10. Hasil Uji Hipotesis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Kolb

Gaya Belajar	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.	Keterangan
<i>Divergen</i>	2,3	2,093	0,000	H_a diterima
<i>Asimilator</i>	2,376	2,198	0,000	H_a diterima
<i>Konvergen</i>	2,471	2,198	0,000	H_a diterima
<i>Akomodator</i>	2,177	2,131	0,000	H_a diterima

Berdasarkan tabel 10 di atas, diperoleh bahwa seluruh gaya belajar memiliki nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Pada gaya belajar *divergen* diperoleh nilai $t_{hitung}=2,300$ dan $t_{tabel}=2,093$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar *divergen*. Pada gaya belajar *asimilator* diperoleh nilai $t_{hitung}=2,376 > 2,198$, sehingga H_a diterima. Selanjutnya pada gaya belajar *konvergen* diperoleh nilai $t_{hitung}=2,471 > 2,198$, sedangkan pada gaya belajar *akomodator* diperoleh nilai $t_{hitung}=2,177 > 2,131$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada seluruh kategori gaya belajar Kolb, yaitu *divergen*, *asimilator*, *konvergen*, dan *akomodator*.

Hasil pengujian juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada setiap kategori gaya belajar. Secara deskriptif, gaya belajar *divergen* memiliki selisih rata-rata paling tinggi dibandingkan gaya belajar *asimilator*, *konvergen*, dan *akomodator*. Dengan demikian, model pembelajaran inkuiri dinilai lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, terutama pada siswa dengan gaya belajar *divergen*.

Uji *Two One Way Anova*

Uji interaksi antara model pembelajaran inkuiri berdasarkan gaya belajar Kolb terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dianalisis menggunakan uji *Two Way ANOVA*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Adapun hasil pengujian menggunakan bantuan SPSS ditunjukkan pada tabel berikut:

TABEL 11. Hasil Pengujian *Two One Way Anova*

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	2764,165a	5	552,833	2,562	,000	,226
Intercept	132251,996	1	132251,996	612,984	,000	,933
Model	1557,019	1	1557,019	7,217	,000	,141
Gaya_Belajar	594,897	4	297,449	1,379	,000	,059
Model * Gaya_Belajar	60,716	4	30,358	,141	,000	,006
Error	9493,055	31	215,751			
Total	225723,000	32				
Corrected Total	12257,220	63				

a. R Squared = ,226 (Adjusted R Squared = ,138)

Berdasarkan tabel 11, untuk melihat interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar dapat dilihat pada baris model gaya belajar. Dari tabel tersebut diperoleh sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri berdasarkan gaya belajar Kolb memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Melalui kegiatan penyelidikan, pengamatan, diskusi, dan penemuan konsep, siswa dilatih untuk berpikir aktif, mengembangkan berbagai ide, serta menemukan alternatif penyelesaian masalah secara mandiri. Proses pembelajaran ini mendorong terjadinya proses kognitif seperti menganalisis, menghubungkan informasi, mengevaluasi, dan menciptakan solusi baru yang sejalan dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Selain itu, model inkuiri juga selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu meningkatkan kreativitas matematis siswa ([Hidayanto et al., 2024](#); [Pramana et al., 2024](#)).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian [Sitepu & Amidi \(2024\)](#) yang menyatakan bahwa gaya belajar Kolb memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian, yaitu gaya belajar Kolb dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Adapun perbedaannya terdapat pada model pembelajaran yang digunakan, di mana [Sitepu & Amidi \(2024\)](#) menggunakan model CPS, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran inkuiri. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun model pembelajaran berbeda, keberadaan gaya belajar tetap menjadi faktor penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Selanjutnya, penelitian ini juga didukung oleh [Ulandari et al. \(2019\)](#), yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi Teorema Pythagoras. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Namun, perbedaannya terletak pada variabel pendukung, yaitu penelitian [Ulandari et al. \(2019\)](#), tidak menggunakan gaya belajar, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan gaya belajar Kolb sebagai variabel moderator yang memperkuat pengaruh pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Selain itu, penelitian [Widiastuti & Imam \(2022\)](#) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dapat ditinjau berdasarkan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik dalam menyelesaikan soal matriks. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memenuhi indikator *fluency* dengan menghasilkan banyak ide, namun pada aspek *flexibility* masih kurang dalam memberikan jawaban yang bervariasi, sedangkan aspek *originality* tergolong cukup baik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang sama, yaitu kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar. Perbedaannya terletak pada jenis gaya belajar yang digunakan, di mana penelitian tersebut menggunakan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik, sedangkan penelitian ini menggunakan gaya belajar Kolb yang meliputi *divergen*, *asimilator*, *konvergen*, dan *akomodator* serta dipadukan dengan model pembelajaran inkuiri. Secara konseptual, karakteristik gaya belajar Kolb memiliki keterkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis karena setiap tipe gaya belajar menunjukkan cara yang berbeda dalam menerima, mengolah, dan menerapkan informasi. Siswa dengan gaya belajar *divergen* cenderung mampu menghasilkan banyak ide dan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, siswa *asimilator* lebih menonjol dalam menghubungkan konsep secara logis dan sistematis, siswa *konvergen* lebih terampil dalam menemukan solusi yang tepat terhadap masalah, sedangkan siswa *akomodator* lebih aktif dalam mencoba strategi baru melalui pengalaman langsung. Perbedaan karakteristik tersebut mendukung berkembangnya aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* dalam berpikir kreatif matematis, terutama ketika difasilitasi melalui pembelajaran inkuiri yang menekankan proses eksplorasi, penemuan, dan pemecahan masalah secara aktif.

Berdasarkan hasil penelitian dan dukungan dari penelitian-penelitian relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri yang dikombinasikan dengan gaya belajar Kolb memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Model pembelajaran inkuiri memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, mengeksplorasi ide, menemukan konsep secara mandiri, serta mengembangkan strategi penyelesaian masalah. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa secara optimal dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar Kolb, yang meliputi *divergen*, *asimilator*, *konvergen*, dan *akomodator*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis pada masing-masing gaya belajar, yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$. Selain itu, hasil uji *Two Way ANOVA* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat interaksi antara model pembelajaran inkuiri dan gaya belajar Kolb terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran inkuiri secara konsisten memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa berdasarkan perbedaan gaya belajar. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menambah jumlah pertemuan dalam penerapan model inkuiri untuk memperoleh hasil yang lebih optimal, kepada guru diharapkan lebih memperhatikan pengelompokan siswa agar proses pembelajaran lebih efektif, serta kepada siswa diharapkan lebih aktif dan mandiri dalam mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis dapat terus berkembang dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Adhiyati, U. P., Kumala, I., & Heryani, R. D. (2022). Tips dan Trik Cara Mudah Belajar Matematika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bangun Cipta, Rasa, & Karsa*, 1(1), 07–13. <https://doi.org/10.30998/pkmbatasa.v1i1.956>
- Amin, N. E. T., & El-Yunusi, M. Y. M. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Fun Learning Pada Pembelajaran Matematika Dalam Mengembangkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(3), 992–999. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i3.5847>
- Amrulloh, M. F. F., Shidik, M. A., & Handayani, R. (2024). Analisis Gaya Belajar David Kolb (Diverger, Assimilator, Converger, Accommodator) pada Calon Guru Biologi dan Matematika. *Biodik*, 10(4), 635–644. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i4.37451>
- Anggarawati, T., & Eka, R. (2023). Menapaki Jejak Komputasi Modern: Fondasi Matematis yang Membentuk Era Digital. *Aljabar : Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika Dan Kebumihan*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/aljabar.v1i1.23>
- Fatmala, E. A., & Kusno, K. (2023). Analisis Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 5(2), 117–126. <https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.5175>
- Halawa, S., Mendrofa, R. N., Zega, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1991–1997. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1466>
- Hidayanto, E., Darmawan, P., Sulistyorini, D., Arini, K. A. D., Rohmah, R. N., Assegaff, M. F., & Munika, R. D. (2024). Pengembangan Pembelajaran Inkuiri untuk Menumbuhkan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 8(2), 10.
- Hulu, A., Lase, S., Mendrofa, N. K., & Telaumbanua, Y. N. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Negeri 1 O'ou. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.59672/emasains.v15i1.5726>
- Juniawan, E. A., Yulianto, D., & Junaedi, Y. (2024). Gaya Belajar Kolb Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas La Tansa Mashiro. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 9(1), 63–75. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v9i1.8720>
- Khoirunnisa, N., Arifa, D., Hidayatullah, S., & Eko, B. (2024). Kajian Literatur: Model Pembelajaran Inkuiri sebagai Strategi Efektif dalam Pembelajaran Matematika untuk Merangsang Berpikir Kritis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 744–751. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/view/3026>
- Mayasari, L., & Harahap, N. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Menggunakan Metode Quantum Teaching pada Kelas VIII SMP N 1 Merbau. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1741–1750. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1316>
- Nuryanti, A., & Fatimah, A. T. (2023). Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA Pada Artikel Jurnal Nasional. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC)*, 1(1), 117–125. <https://jurnal.unigal.ac.id/GAMMA-NC/article/view/13481>
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar

- Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>
- Pramudya, P. A., & Safrul, S. (2022). Analisis Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8131–8138. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3749>
- Putri, D. R., Ratnasari, R., Titik Trimadani, D., Halimatussakdiah, H., Nathalia Husna, E., & Yulianti, W. (2022). Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 449–459. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.64>
- Rahmi, W. (2024). Analytical Study of Experiential Learning: Experiential Learning Theory in Learning Activities. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 115–126. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.1113>
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Astuti, R. N., Iwan, Simarmata, J., Simarmata, E. J., Yurfiah, Suleman, N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Lampung: Yayasan Kita Menulis.
- Sitepu, C. P. B., & Amidi. (2024). Studi Literatur: Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Kolb Siswa dalam Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional ...*, 7, 129–136. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/view/2945/2406>
- Solihah, A., Yusuf Aditya, D., & Saefullah Kamali, A. (2022). Pengaruh Gaya Dan Kemandirian Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Berajah Journal*, 2(2), 231–240. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i2.82>
- Ulandari, N., Putri, R., Ningsih, F., & Putra, A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 227–237. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.99>
- Wicaksono, A. B., Khabibah, S., & Masriyah, M. (2022). Konsepsi Guru Matematika SMA tentang Berpikir Kreatif. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(03), 249–255. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v12i03.22667>
- Widiastuti, S., & Imami, A. I. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matriks Ditinjau dari Gaya Belajar Pada Siswa Kelas XI. *Prisma*, 11(1), 60. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i1.2050>
- Yulianti, Y. (2024). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.28918/ijiee.v4i1.2312>
- Zaiyar, M., & Rusmar, I. (2020). Students' Creative Thinking Skill in Solving Higher Order Thinking Skills (HOTS) Problems. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 111–120. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i1.5935>
- Zamzam, K. F. (2022). Model Berpikir Kreatif Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Dan Non Teknologi. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 8(2), 63–69. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v8i2.3505>