

*EFFECT ON CREATIVITY OF STUDENTS LEARNING COURSE LEARNING
MEDIA STUDENTS GRADUATE STUDIES PROGRAM SEMESTER VI
ECONOMIC EDUCATION
IN STKIP PANCA SAKTI*

Ayu Nurul Amalia

Economics Education Courses, STKIP Panca Sakti
Jl. Raya Hankam N.54 Jatirahayu, Pondok Gede, Bekasi, Jawa Barat
ayunurulamalia.ana@gmail.com

Abstract

This study aims to reveal the influence of Creativity (X) to the Learning Outcomes Course Learning Media (Y).

The method used is the regression method. The sampling technique using random sampling. These samples included 30 students.

The conclusion of the study reveal: (1) Regression Linear Regression Equations. Linear equation $Y = -17.298 + 0,996X$ means scores can be predicted through linear equations mentioned above. (2) Creativity positive influence on Learning Outcomes Course Learning Media. (3) Test the significance of the equation regression line obtained from the regression line column 5, namely F hit and p-value less than 0.05 or H_0 rejected. Thus, the regression Y or X is significant or Creativity on Yield Learning Courses Learning Media. (4) Test the Significance test of correlation coefficient obtained from Table Model Summary. Seen at the first line of the correlation coefficient of correlation (r_{xy}) = 0.991 and F hit (F_{change}) = 1.516.306, with a p-value = 0.000 < 0,05. Hal This implies that H_0 is rejected. Thus, the correlation coefficient of X and Y is bearti or significant. While the coefficient of determination of the table above shows on line 2, which is the R Square = 0.982, which implies that 98.2% of variation variable Learning Outcomes Course Learning Media.

Keywords: Creativity, Learning Media

**PENGARUH KREATIVITAS MAHASISWA TERHADAP HASIL BELAJAR
MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN MAHASISWA SEMESTER VI
PROGRAM STUDI SARJANA PENDIDIKAN EKONOMI
DI STKIP PANCA SAKTI**

Ayu Nurul Amalia

Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP Panca Sakti
Jl. Raya Hankam N.54 Jatirahayu, Pondok Gede, Bekasi, Jawa Barat
ayunurulamalia.ana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh Kreativitas (X) terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran (Y).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode regresi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Sampel penelitian berjumlah 30 mahasiswa.

Kesimpulan hasil penelitian mengungkapkan: (1) Persamaan Regresi Linear Regresi. Diperoleh persamaan linear $Y = -17,298 + 0,996X$ artinya skor Y dapat diprediksi melalui persamaan linear tersebut diatas. (2) Kreativitas berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran. (3) Uji signifikansi persamaan persamaan garis regresi diperoleh dari baris regression kolom ke-5, yaitu F hit dan p-value lebih kecil dari 0,05 atau H_0 ditolak. Dengan demikian, regresi Y atau X adalah signifikan atau Kreativitas terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran. (4) Uji signifikansi koefisien korelasi diperoleh dari tabel Model Summary. Terlihat pada baris pertama koefisien korelasi korelasi (r_{xy}) = 0,991 dan F hit (F_{change}) = 1.516,306, dengan p-value = 0,000 < 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dengan demikian, koefisien korelasi X dan Y adalah berarti atau signifikan. Sedangkan koefisien determinasi dari tabel di atas terlihat pada baris ke-2, yaitu yaitu R Square = 0,982, yang mengandung makna bahwa 98,2 % variasi variabel Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran.

Kata kunci: Kreativitas, Media Pembelajaran

Pendahuluan

Era globalisasi dipenghujung milenium kedua ini, telah membuka wawasan dan kesadaran masyarakat, dengan sejumlah harapan sekaligus kecemasan. Harapan-harapan ini muncul karena ada perbaikan kualitas hidup dan kehidupan di satu sisi sebagai akibat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta informasi dan teknologi (INFOTEK), dan di sisi lain muncul juga kecemasan-kecemasan, hal ini disebabkan oleh adanya perubahan yang terlalu cepat menyebabkan kondisi masyarakat sulit untuk beradaptasi di dalamnya. Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam pembangunan nasional, karena pendidikan sangat berperan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Pasal 3 Undang-Undang sistem pendidikan nasional, dijelaskan sebagai berikut :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Kreativitas sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah. Kemudian ia menemukan bahwa kreativitas yang penting bukan apa yang dihasilkan dari proses tersebut tetapi yang pokok adalah kesenangan dan keasyikan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif. Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses berpikir yang lancar, lentur dan orisinal dalam menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, dan bermakna, serta membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah. Beberapa uraian di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apayangtelahadasebelumnya. Beberapa teknik untuk memacu timbulnya kreativitas menurut Nursito (1999: 34) : a) aktif membaca, b) gemar melakukan telaah, c) giat berapresiasif, d) mencintai nilai seni, e) respektif terhadap perkembangan, f) menghasilkan sejumlah karya, g) dapat memberikan contoh dari hal-hal yang dibutuhkan orang lain.

Dalam bidang olahraga kreativitas dapat diartikan dengan kemampuan berpikir secara lancar, lentur, dan orisinal dalam menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, dan bermakna baik pada olah raga tari, olah raga musik, olah raga rupa sehingga mampu menemukan suatu cara baru dalam memecahkan masalah yang ditemui pada bidang olah raga yang ditekuni. Selanjutnya Gowan (2011: 51) menjelaskan kreativitas kaitannya dengan keberbakatan menyatakan bahwa keberbakatan adalah hasil dari berfungsinya secara total otak manusia, sehingga kreativitas pun adalah pernyataan tertinggi keberbakatan bisa di teliti dari dasar biologis otak. Iklim yang mendukung kreativitas di antaranya keterbukaan dilingkungan rumah, persuasif, tidak otoriter, memotivasi, menghargai anak baik kelebihan maupun kekurangannya, memberi kebebasan terpimpin, menghindari hukuman yang berlebihan, dan memberi kesempatan terbuka untuk memberi pengalaman. Minat anak dipupuk sejak kecil merupakan modal untuk selanjutnya, anak senang terhadap sesuatu yang diminati merupakan awal dan sukses di kemudian hari. Anak melakukan observasi, eksperimen, dan bertanya, mengerjakan hal-hal yang rumit, tekun dan ulet dalam memecahkan masalah, serta mencoba dan mencoba lagi dalam aktivitas hidup sehari-hari ini sebagai pertanda anak mempunyai kreativitas sejak dini. Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah makin kreatiflah, tetapi jawaban itu harus relevan dengan masalahnya.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara () atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (1971), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Fleming (1987: 234) menyatakan media berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak yaitu siswa dan isi pelajaran. Hainich dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Kesimpulannya, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi

Perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi memberikan kontribusi yang amat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri media televisi. Hal ini kaitannya televisi dalam menyajikan acara yang dapat memenuhi kebutuhan pemirsanya, pada saat ini membutuhkan format acara-acara televisi yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, penerangan, hiburan, maupun promosi. Televisi dahulu dikenal oleh masyarakat sebagai suatu media penerangan saja, hanya menyajikan acara-acara yang sifatnya menyampaikan informasi saja. Seiring dengan perkembangannya akhirnya televisi mengalami banyak perubahan. Dunia broadcasting (penyiaran) adalah dunia yang selalu menarik perhatian bagi masyarakat.

Kreativitas

Kreativitas adalah salah satu konsep ilmu psikologi kognitif yang menggabungkan berbagai ciri kesiapan kognitif dan karakteristik yang bisa menyesuaikan perubahan lingkungan dalam menemukan bentuk baru dan bernilai yang bisa diterima oleh kelompok tertentu.

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar dapat diketahui dari sejauh mana kemajuan-kemajuan atau hasil yang telah dicapai oleh individu dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemajuan hasil belajar dapat dinilai dengan menggunakan ukuran statistika sebagai alat ukur keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Hasil belajar atau yang lebih dikenal dengan istilah *Learning Out Comes* adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar disekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai yang di ukur dengan tes hasil belajar.

Penilaian pendidik terhadap proses belajar terhadap hasil belajar siswa dinamakan dengan prestasi belajar. Penilaian yang dimaksud adalah penilaian yang dilakukan untuk menentukan seberapa jauh proses belajar dan hasil belajar siswa telah sesuai dengan tujuan instruksional yang sudah di tetapkan, baik menurut aspek isi, maupun aspek perilaku.

Dari sudut pandang lain, hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh 2 (dua) factor utama yaitu factor dari dalam individu (internal), dan faktor yang datang dari luar diri siswa (eksternal). Factor internal meliputi (1) faktor jasmani (fisiologis), bersifat bawaan yang diperoleh dari lahir secara fisik, (2) factor psikologis yang terdiri dari (a) factor intellectual yang meliputi factor potensial yaitu kecerdasan dan bakat, serta factor kecakapan nyata yaitu kemampuan kognitif yang telah dimiliki, (b) factor non intelactual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu yang telah dimiliki seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, dan emosi. Untuk faktor eksternal meliputi faktor social (keluarga, sekolah, masyarakat), budaya (adat istiadat, ilmu pengetahuan), lingkungan (tempat tinggal, tempat belajar, dan spiritual).

Berdasarkan pernyataan-pernyataan yang telah di uraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran, hasil belajar yang telah diukur atau dinilai dinamakan dengan prestasi belajar. Pencapaian prestasi belajar individu sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan atau daya intelektual, lingkungan, dan faktor-faktor lainnya. Pengaruh dari berbagai faktor ini mengarahkan individu yang sedang belajar untuk bertindak sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki, dalam menjawab dan memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam proses belajar mengajar.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran menurut Gagne dan Briggs (1975) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan computer.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian penjelasan (*explanatory*) atau jenis penelitian kualitatif didukung data-data kuantitatif hasil angket dari responden, yaitu peneliti menjelaskan pengaruh antara variable-variabel melalui pengujian hipotesis.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran dan tingkat kreativitas siswa terhadap hasil belajar media pembelajaran pada mahasiswa semester VI Program studi sarjana pendidikan ekonomi, Sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan (STKIP) Panca Sakti .

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey Kelingner dalam Sugiyono (2013: 80) menyatakan bahwa *"Survey research Studies large and small population (or unveses) by selection and studying samples chosen from the population to discover the relative incident, and distribution, and interrelation of sociological and psyychological variables"*. Penelitian survei adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data yang diambil dari sampel populasi tersebut, untuk menemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, dan hubungan hubungan antara variabel sosiologis maupun psikologis.

Christensen (2006: 103) dalam buku psikologi eksperimen mendefinisikan desain penelitian adalah rencana atau strategi yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian.

Pada penelitian ini menggunakan konstelasi penelitian sebagai berikut:



Keterangan:

X = Kreatifitas Mahasiswa

Y = Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran

Kadir (2010: 76) Populasi dapat didefinisikan sebagai himpunan semua hal yang berkaitan dengan individu, variabel, atau data dengan sifat-sifat yang ditentukan atau dipilih oleh peneliti sedemikian rupa sehingga setiap individu, variabel atau data dapat dinyatakan dengan tepat apakah individu tersebut menjadi anggota populasi atau tidak.

Populasi dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata kuliah media pembelajaran mahasiswa semester VI Program studi sarjana pendidikan ekonomi, Sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan (STKIP) Panca Sakti. Pemilihan semester VI Program studi sarjana pendidikan ekonomi, Sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan (STKIP) Panca Sakti sebagai populasi, karena pertimbangan bahwa mata kuliah media pembelajaran diberikan pada mahasiswa semester VI.

Teknik pengambilan sample yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Sampling* yaitu teknik memilih sebuah sampel dari kelompok-kelompok unit-unit yang kecil, atau *cluster*. Populasi dari cluster merupakan subpopulasi dari total populasi. Unsur-unsur dalam cluster sifatnya tidak

homogen, yang berbeda dengan unit-unit elementer dalam strata. Tiap cluster mempunyai anggota yang heterogen menyerupai populasi sendiri.

Kadir (2010: 15) Mengumpulkan data berarti mencatat peristiwa, karakteristik, elemen, nilai suatu variabel. Hasil pencatatan ini menghasilkan data mentah yang kegunaannya masih terbatas. Agar data yang kita peroleh memiliki validitas yang tinggi maka perlu dikembangkan instrumen pengumpul data yang juga valid. Sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan keadaan atau kenyataan sesungguhnya.

Instrumen merupakan alat untuk mengukur tentang sesuatu yang diukur.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Skor Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran

Skor hasil belajar yang diperoleh dari tempat penelitian dianalisis dengan menggunakan SPSS 20 didapat hasil analisis sebagai berikut:

Statistics

Hasil Belajar Mata Kuliah Media
Pembelajaran

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		92,3667
Std. Error of Mean		,95951
Median		93,0000
Mode		87,00 ^a
Std. Deviation		5,25543
Variance		27,620
Range		17,00
Minimum		83,00
Maximum		100,00
Sum		2771,00

Berikut data hasil analisis dengan Berdasarkan skor hasil belajar mata kuliah media pembelajaran 30 responden mahasiswa semester VI, diperoleh skor empirik terendah 83 dan skor empirik tertinggi 100. rentang skor 17, Rata-rata skor (mean) sebesar 92,36 simpangan baku 5,25, modus 87, median 92,36.

2. Skor Kreativitas

Berdasarkan skor kreativitas 30 responden mahasiswa semester VI, diperoleh skor empirik terendah 106 dan skor empirik tertinggi 123. rentang skor 17, Rata-rata skor (mean) sebesar 115,56 simpangan baku 5,487, modus 110, median 116.

Statistics		
Kreativitas		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		115,5667
Std. Error of Mean		1,00193
Median		116,0000
Mode		110,00 ^a
Std. Deviation		5,48781
Variance		30,116
Range		17,00
Minimum		106,00
Maximum		123,00
Sum		3467,00

A. Pengujian Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

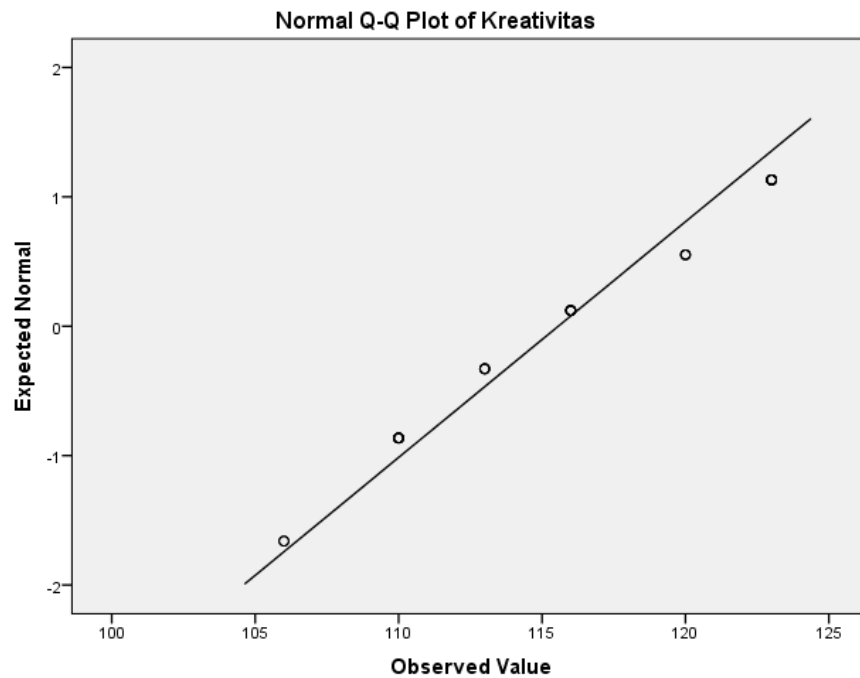
Untuk mengetahui apakah data yang penulis kumpulkan dan diteliti termasuk data berdistribusi normal atau tidak, maka penulis melakukan pengujian dengan menggunakan alat bantuan software yaitu SPSS versi 20 yang hasilnya dapat dilihat pada table berikut :

a. Uji Normalitas Skor Kreativitas

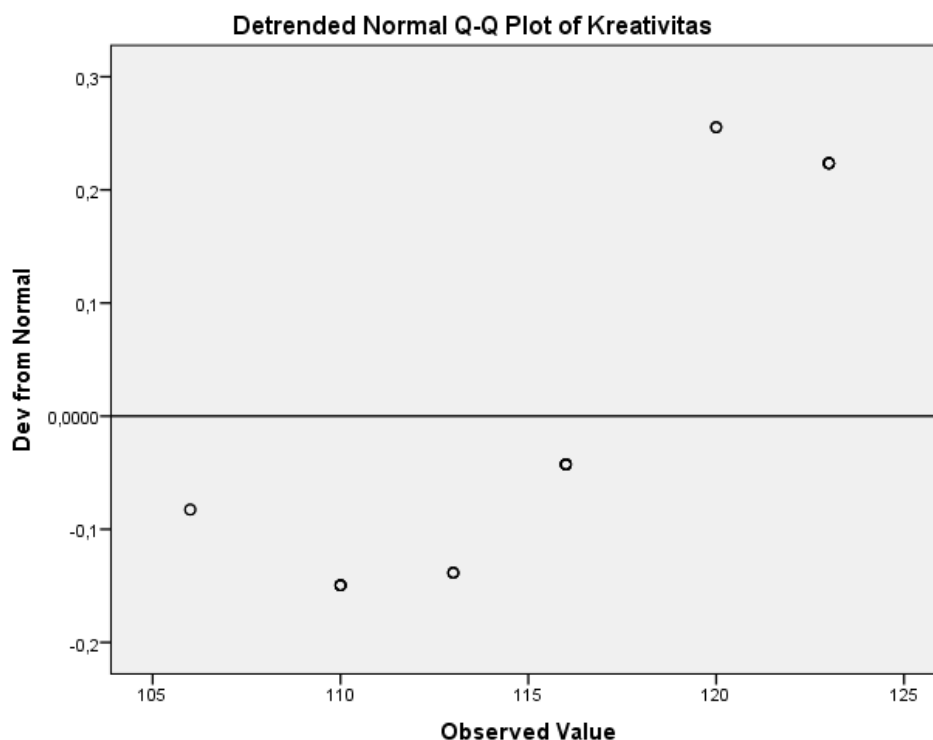
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kreativitas	,146	30	,105	,903	30	,010

Dari output diatas, diperoleh statistik untuk Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,146 dan Sig atau p-value = 0,105 > 0,05, H0 diterima atau tidak signifikan. Dengan

demikian, data populasi Kreativitas berdistribusi normal. Dari hasil analisis juga terlihat statistik untuk Shapiro-Wilk sebesar 0,903 dan p-value = 0,10 > 0,05 yang berarti memberi simpulan sama yaitu data populasi Kreativitas berdistribusi normal.



Selain dengan Normal Q-Q Plot, pengujian normalitas juga dapat dipelajari dari **Detrended Normal Q-Q Plot**. Adapun indikatornya adalah data dinyatakan berdistribusi normal jika sebaran data dalam bentuk titik-titik tidak membentuk pola tertentu dan berkumpul disekitar garis mendatar melalui titik nol.

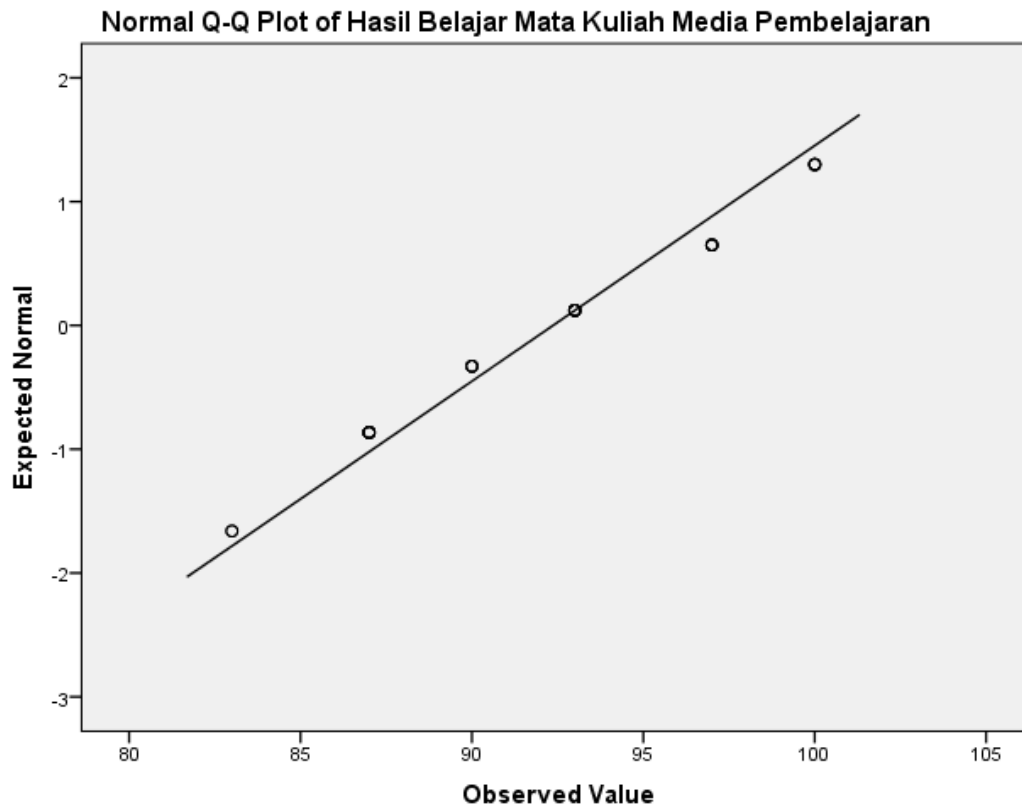


Dari gambar diatas, terlihat bahwa sebaran data dalam bentuk titik-titik tidak membentuk pola tertentu maupun terkumpul disekitar garis mendatar melalui titik nol, sehingga data Kreativitas bersubsidi normal.

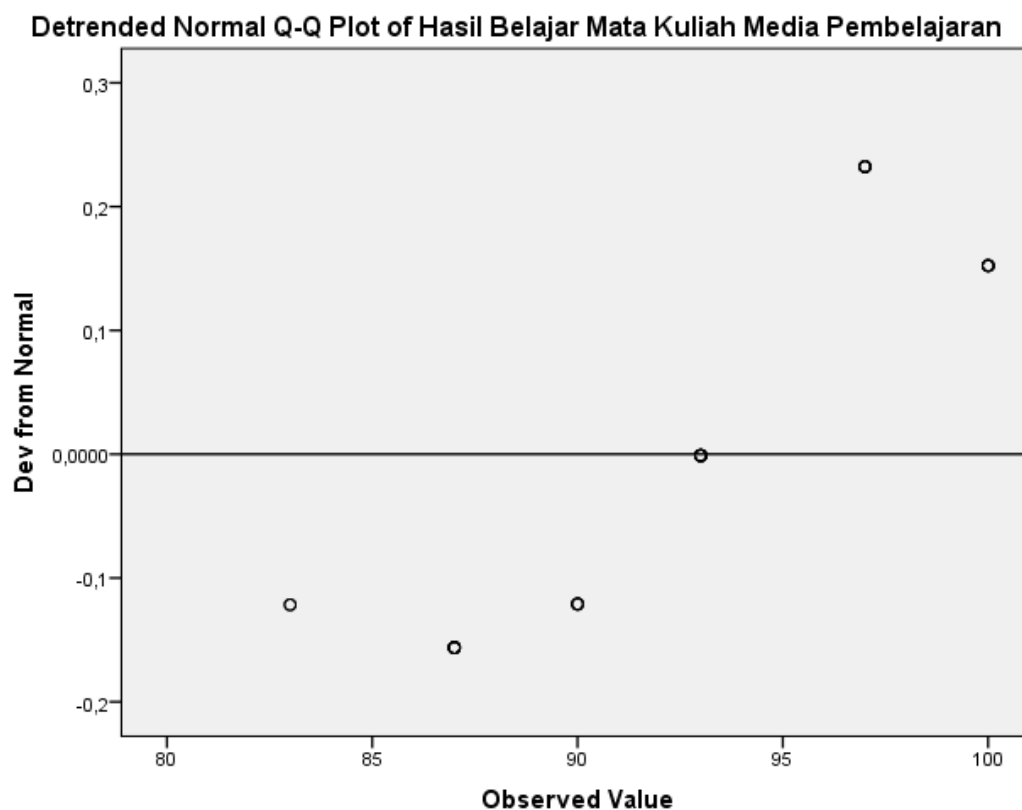
b. Uji Normalitas Skor Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran	,146	30	,100	,921	30	,028

Dari output diatas, diperoleh statistik untuk Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,146 dan Sig atau p-value = 0,100 > 0,05, H0 diterima atau tidak signifikan. Dengan demikian, data populasi Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran berdistribusi normal. Dari hasil analisis juga terlihat statistik untuk Shapiro-Wilk sebesar 0,921 dan p-value = 0,28 > 0,05 yang berarti memberi simpulan sama yaitu data populasi Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran berdistribusi normal.



Selain dengan Normal Q-Q Plot, pengujian normalitas juga dapat dipelajari dari **Detrended Normal Q-Q Plot**. Adapun indikatornya adalah data dinyatakan berdistribusi normal jika sebaran data dalam bentuk titik-titik tidak membentuk pola tertentu dan berkumpul disekitar garis mendatar melalui titik nol.



Dari gambar diatas, terlihat bahwa sebaran data dalam bentuk titik-titik tidak membentuk pola tertentu maupun terkumpul disekitar garis mendatar melalui titik nol, sehingga data Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran bersubsidi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan maksud untuk mengetahui apakah sebaran data dari setiap variable tidak menyimpang dari ciri-ciri data yang homogen pengujian homogenitas dilakukan terhadap varian regresi dependen atau variable-variabel independen dengan menggunakan statistic

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Skor

F	df1	df2	Sig.
,055	1	58	,815

Dari hasil analisis pada tabel Test of Homogeneity of Variances, diperoleh Levene Statistic = 0,055; df1 = 1; df2 = 58, dan p-value = 0,815 > 0,05 atau Ho diterima. Dengan demikian, kedua kelompok data berasal dari kelompok yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 20 sebagai berikut:

1) Persamaan Regresi Linear

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-17,298	2,819		-6,136	,000
	Kreativitas Mahasiswa	,949	,024	,991	38,940	,000

Diperoleh dari kolom B, sehingga persamaan regresi: $Y = -17,298 + 0,991 X$. Dari hasil analisis diperoleh $t_{hit} = -16,307$ dan p-value = $0,000/2 = 0 < 0,05$ atau Ho ditolak. Dengan demikian, "Kreativitas berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran."

2) Uji Linearitas dan Signifikansi Persamaan Regresi

Pengujian linearitas dan signifikansi persamaan regresi ditentukan berdasarkan ANOVA table dan ANOVA^a, sebagai berikut.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df
Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran *	Between Groups	(Combined)	788,110	5
		Linearity	786,444	1
		Deviation from Linearity	1,665	4
	Within Groups		12,857	24
	Total		800,967	29

ANOVA Table

			Mean Square	F
Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran *	Between Groups	(Combined)	157,622	294,228
		Linearity	786,444	1468,029
		Deviation from Linearity	,416	,777
	Within Groups		,536	
	Total			

ANOVA Table

			Sig.
Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran * Kreativitas Mahasiswa	Between Groups	(Combined)	,000
		Linearity	,000
		Deviation from Linearity	,551
	Within Groups		
	Total		

Hipotesis statistik:

Ho : $Y = a + Bx$ (regresi linear)

Ho : $Y = a + Bx$ (regresi tak linear)

Uji linearitas persamaan garis regresi diperoleh dari baris Deviation from Linearity, yaitu $F_{hit} (TC) = 0,777$, dengan p-value = $0,551 > 0,05$. Hal ini berarti Ho diterima atau persamaan regresi Y atas X adalah linear atau berupa garis linear

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	786,444	1	786,444	1516,306	,000 ^b
	Residual	14,522	28	,519		
	Total	800,967	29			

Hipotesis statistik:

Ho : $b = 0$ (regresi tak bearti)

Hi : $b \neq 0$ (regresi bearti)

Uji signifikansi persamaan garis regresi diperoleh dari baris regression kolom ke-5, yaitu F hit (b/a) = 1516,306, dan p-value = 0,000 < 0,05 atau Ho ditolak. Dengan demikian, regresi Y atau X adalah signifikan atau Kreativitas Mahasiswa berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran, ini berarti hipotesis penelitian didukung oleh data empiris.

3) Uji Signifikansi Koefisien Korelasi X dan Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics		
					R Square Change	F Change	df1
1	,991 ^a	,982	,981	,72018	,982	1516,306	1

Model Summary

Model	Change Statistics	
	df2	Sig. F Change
1	28	,000

Hipotesis statistik:

H₀ : $\rho = 0$

H₁ : $\rho \neq 0$

Uji signifikansi koefisien korelasi diperoleh dari tabel Model Summary. Terlihat pada baris pertama koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,991 dan F hit (F_{change}) = 1516,306, dengan p-value = 0,000 < 0,05. Hal ini bearti Ho ditolak. Dengan demikian, koefisien korelasi X dan Y adalah bearti atau signifikan. Sedangkan koefisien determinasi dari tabel di atas terlihat pada baris ke-2, yaitu R

Square = 0,982, yang mengandung makna bahwa 98,2 % variasi variabel Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran.

Interpretasi Hasil Penelitian

Untuk dapat memahami makna hasil penelitian secara menyeluruh, maka hasil analisis data penelitian di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

1. Persamaan Regresi Linear Regresi. Diperoleh persamaan linear ganda $Y = -17,298 + 0,991 X$ artinya skor Y dapat diprediksi melalui persamaan linear tersebut diatas. Dari hasil analisis didapat pengaruh positif kreativitas (X) terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran (Y). hal ini dapat dilihat pada table coefficient dari t_{hit} dan p-value lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu dapat diinterpretasikan Kreativitas berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran.

Dengan demikian hipotesis kerja dalam penelitian ini didukung oleh data empiris. Uji signifikansi persamaan persamaan garis regresi diperoleh dari baris regression kolom ke-5, yaitu F hit dan p-value lebih kecil dari 0,05 atau H_0 ditolak. Dengan demikian, regresi Y atau X adalah signifikan atau Kreativitas berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran.

2. Uji signifikansi koefisien korelasi diperoleh dari tabel Model Summary. Terlihat pada baris pertama koefisien korelasi korelasi (r_{xy}) = 0,991 dan F hit (F_{change}) = 1.516,306, dengan p-value = 0,000 < 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dengan demikian, koefisien korelasi X dan Y adalah berarti atau signifikan. Sedangkan koefisien determinasi dari tabel di atas terlihat pada baris ke-2, yaitu yaitu R Square = 0,982, yang mengandung makna bahwa 98,2 % variasi variabel Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran.

Pembahasan

Dari hasil pengujian hipotesa penelitian, menunjukkan bahwa hipotesis kerja penelitian ini didukung oleh data empiris. dapat diterima.

1. Terdapat pengaruh positif Kreativitas (X) terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran (Y).
2. Dengan demikian hipotesis kerja dalam penelitian ini didukung oleh data empiris.

Berdasarkan hasil penelitian Kreativitas berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran. Hal ini sependapat dengan pernyataan Kreativitas sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah. Kemudian ia menemukan bahwa kreativitas yang penting bukan apa yang dihasilkan dari proses tersebut tetapi yang pokok adalah kesenangan dan keasyikan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif. Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses berpikir yang lancar, lentur dan orisinal dalam menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, dan bermakna, serta membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah. Beberapa uraian di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Beberapa teknik untuk memacu timbulnya kreativitas menurut Nursito (1999: 34) : a) aktif membaca, b) gemar melakukan telaah, c) giat berapresiasif, d) mencintai nilai seni, e) respektif terhadap perkembangan, f) menghasilkan sejumlah karya, g) dapat memberikan contoh dari hal-hal yang dibutuhkan orang lain.

Simpulan

Simpulan dari hasil pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif kreativitas (X) terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran (Y). Diperoleh nilai t_{hitung} yang diperoleh sebesar 4,169 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,010 untuk $n = 30$, maka $4,169 > 2,010$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, dari penelitian ini terbukti bahwa secara nyata variabel Kreativitas (X) mempunyai pengaruh yang positif terhadap variabel hasil belajar mata kuliah media pembelajaran (Y).

Kreativitas merupakan suatu proses berpikir yang lancar, lentur dan orisinal dalam menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, dan bermakna, serta membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah. Beberapa uraian di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya

merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Beberapa teknik untuk memacu timbulnya kreativitas menurut Nursito (1999: 34) : a) aktif membaca, b) gemar melakukan telaah, c) giat berapresiasif, d) mencintai nilai seni, e) respektif terhadap perkembangan, f) menghasilkan sejumlah karya, g) dapat memberikan contoh dari hal-hal yang dibutuhkan orang lain.

Saran-Saran

Adapun saran-saran yang dapat penulis kemukakan adalah :

1. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif Kreativitas terhadap hasil belajar mata kuliah media pembelajaran.
Seorang pendidik atau dosen wajib memperhatikan kreativitas dari mahasiswanya.
2. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif Kreativitas terhadap hasil belajar mata kuliah media pembelajaran.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar mata kuliah media pembelajaran, pihak sekolah harus memperhatikan faktor Kreativitas. Jika faktor-faktor tersebut dapat ditingkatkan maka Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Panca Sakti akan mempunyai pelayanan hasil belajar mata kuliah media pembelajaran yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Kholis, Nur. 2003. *Manajemen Berbasis Sekolah: Teori, Model dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Mangkunegara, Anwar Prabu, 2004, *Manajemen Sumber Daya Manusia. Perusahaan*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
- Lokakarya MBS - Komite Sekolah, Kepala Sekolah, Guru dan Pengawas, November 2003 di Bandung Jawa Barat.
- Mulyasa, E., 2002, *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi dan Implementasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Goetsch, D.L & Davis, S, 1994 *Introduction to Total Quality, Quality, Productivity, Competitiveness*, Englewood Cliffs, NJ, Prentice Hall International Inc.
- Lupiyoadi, Rambat. 2001. *Manajemen Pemasaran Jasa*. Jakarta : PT. Salemba Empat.
- Tjiptono, Fandy. 2006. *Manajemen Jasa. Edisi Pertama*. Yogyakarta : Andi