

**PENGARUH KREATIVITAS TERHADAP PENCAPAIAN HASIL BELAJAR MAHASISWA**Sayyidatul Karimah<sup>1</sup>, Rini Utami<sup>2</sup>, Nurina Hidayah<sup>3</sup><sup>1</sup>Universitas Pekalongan, sayyidatul.karimah@gmail.com<sup>2</sup>Universitas Pekalongan, utamirini31@gmail.com<sup>3</sup>Universitas Pekalongan, nurihidayah.matematika@gmail.com**Abstrak**

Pembuatan media pembelajaran matematika dalam kegiatan perkuliahan Media Pembelajaran Matematika membutuhkan kreativitas dari mahasiswa. Secara umum, mahasiswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi akan membuat sebuah media pembelajaran yang bagus dan menarik. Hal inilah yang hendak dibuktikan melalui paparan hasil penelitian ini. Oleh karena itu, terdapat rumusan masalah penelitian yang ditetapkan diantaranya: (1) apakah terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar mahasiswa?; (2) seberapa besar pengaruh yang terjadi antara kreativitas dan hasil belajar mahasiswa?. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket, tes dan dokumentasi. Analisis untuk menjawab hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Jawaban dari rumusan yang ditetapkan adalah hasil belajar mahasiswa dalam menghasilkan sebuah media pembelajaran dipengaruhi oleh kreativitas sebesar 45% dengan persamaan  $\hat{Y} = 57,95 + 0,18X$ . Semakin kreatif seorang mahasiswa maka hasil belajar mahasiswa dalam menghasilkan sebuah karya media pembelajaran juga semakin bagus. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Matematika, Kreativitas, Hasil Belajar.

**A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu proses yang dapat membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, baik yang berupa potensi fisik maupun psikis sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Mujib (2012, p.29) berpendapat bahwa pendidikan bertujuan membentuk manusia agar mampu berpikir secara sistematis, bermoral benar serta mampu menempatkan sisi baik dan buruknya kehidupan. Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam pendidikan. Pembelajaran dapat dibaratkan sebagai jantung dari proses pendidikan. Menurut Asmani (2014, pp. 17-18), pembelajaran yang baik, cenderung menghasilkan lulusan dengan hasil yang baik, demikian pula sebaliknya.

Pembelajaran menunjukkan adanya interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Interaksi dua arah akan terjadi jika keduanya saling berkerjasama. Dengan adanya kerjasama yang baik maka pembelajaran akan menjadi baik sehingga hasil belajar juga akan baik. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh

beberapa faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Kondisi tersebut berlaku juga di Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Pekalongan.

Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Pekalongan mengalami peningkatan, baik secara kualitas maupun kuantitas. Secara kuantitas, meningkatnya jumlah mahasiswa menunjukkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan, khususnya tingkat perguruan tinggi.

Munculnya kesadaran masyarakat ini harus disertai dengan upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas. Peningkatan ini dilakukan pada mahasiswa sebagai pembelajar di prodi Pendidikan Matematika dan dosen sebagai pengajar. Meningkatnya kualitas mahasiswa bisa dilihat dari pencapaian hasil belajar mahasiswa. Salah satu mata kuliah yang diajarkan di Program Studi Pendidikan Matematika adalah Media Pembelajaran Matematika. Mata kuliah ini mengajarkan tentang beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran matematika. Mahasiswa dituntut untuk membuat satu media

pembelajaran untuk mengajarkan konsep matematika.

Pembuatan media pembelajaran membutuhkan kreativitas mahasiswa dalam membuat media. Mahasiswa yang memiliki kreativitas yang baik cenderung membuat sebuah media pembelajaran yang bagus dan menarik. Menurut Hulbeck (1945) dalam Munandar (2009, p.20), tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi lebih baru tentang kreativitas diberikan oleh Sternberg (1988) dalam Munandar (2009, p.20), yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara atribut psikologi, intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian atau motivasi. Ketiga segi alam pikiran tersebut membantu memahami apa yang menjadi latar belakang individu yang kreatif.

Menurut Siagian dan Nurfitriyanti (2015, p.39), kreativitas didasari atas kemampuan kreatif yang akan menghasilkan sikap atau ciri-ciri pribadi yang kreatif sehingga memiliki nilai lebih untuk meningkatkan hasil belajar matematika mahasiswa. Kreativitas mahasiswa dapat diketahui melalui kepribadian yang ditampilkan sebagai kebiasaan sehingga menjadi ciri yang spesifik, yang terlihat dari ciri kemampuan afektif dan kreatif. Kreativitas yang ditunjukkan oleh mahasiswa terkadang dianggap sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan bagi pendidik. Namun dapat diketahui bahwa mahasiswa yang kreatif memiliki beberapa kelebihan.

Treffenger dalam Munandar (2009, p.172) mengemukakan terdapat tiga tingkat kreativitas yang masing-masing tingkat mempunyai ciri kognitif dan afektif. Tingkatan kreatif meliputi: (a) fungsi divergen; (b) proses pemikiran dan perasaan yang majemuk; dan (c) keterlibatan dalam tantangan-tantangan nyata. Tingkat Fungsi divergen merupakan awal proses kreatif. Dalam tingkat ini, secara afektif meliputi rasa ingin tahu, kesediaan untuk menjawab, keterbukaan terhadap pengalaman, kesediaan menerima kesamaran atau kedwihartian, kepekaan terhadap masalah dan tantangan, rasa ingin tahu, keberanian mengambil resiko, kesadaran, dan kepercayaan kepada diri sendiri.

Tingkat proses pemikiran dan perasaan majemuk terjadi peningkatan kemampuan

kreatif serta ciri afektif dan kognitif lebih diperluas dan diterapkan. Segi afektif pada tingkat ini mencakup keterbukaan terhadap perasaan-perasaan dan konflik yang majemuk, mengarahkan perhatian kepada masalah, penggunaan khayalan dan tamsil, meditasi dan kesantiaian (*relaxation*), serta pengembangan “keselamatan” psikologis dalam berkreasi atau mencipta.

Tingkat keterlibatan dan tantangan-tantangan yang nyata merupakan tindak lanjut dari tingkat fungsi divergen dan tingkat proses pemikiran dan perasaan majemuk. Segi afektif dalam tahap ini yaitu belajar kreatif yang mengarah pada identifikasi tantangan-tantangan atau masalah-masalah yang berarti, pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan masalah-masalah itu, dan pengelolaan sumber-sumber yang mengarah pada perkembangan hasil atau produk.

Produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh mahasiswa kemudian dilakukan penilaian. Penilaian ini merupakan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Media Pembelajaran Matematika. Sudjana (2005, p.5) menyatakan bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan Widoyoko (2009, p.1), mengemukakan bahwa hasil belajar terkait dengan pengukuran, kemudian akan terjadi suatu penilaian dan menuju evaluasi baik menggunakan tes maupun non tes. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diteliti berupa kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media yang berupa alat peraga matematika.

Hal ini yang menjadi latar belakang bagi peneliti untuk menggali pemahaman lebih jauh tentang pengaruh kreativitas terhadap pencapaian hasil belajar mahasiswa.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Pekalongan, jalan Sriwijaya no. 3 Kota Pekalongan. Variabel dalam penelitian ini yaitu kreativitas mahasiswa sebagai variabel bebas dan hasil belajar mahasiswa sebagai variabel terikat.

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester 5 prodi Pendidikan Matematika FKIP

Universitas Pekalongan Tahun 2015/2016 sebanyak 65 mahasiswa yang diberikan tugas untuk membuat media pembelajaran Matematika. Dari produk media pembelajaran tersebut diadakan penilaian sebagai data hasil belajar mahasiswa. Selain itu, mahasiswa juga diberikan angket kreativitas untuk diambil data kreativitas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dan dokumentasi. Metode angket digunakan untuk memperoleh data kreativitas belajar mahasiswa dalam membuat media pembelajaran matematika. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang nilai hasil belajar yang dilihat dari penilaian produk media pembelajaran matematika mahasiswa.

Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dengan berbantuan SPSS. Terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk melihat apakah sebaran data berasal dari data yang berdistribusi normal dan hanya dilakukan pada variabel terikat (Sukestiyarno, 2010).

Uji normalitas dilakukan terhadap data hasil belajar yang diperoleh. Pengujian kenormalan data menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan dengan Kolmogorov-Smirnov, dilihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima yang berarti data diasumsikan berdistribusi normal. Uji regresi linier sederhana dilakukan menggunakan aplikasi SPSS.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Skor kreativitas mahasiswa yang diperoleh melalui angket memiliki skor tertinggi 148 dari skor maksimal 150. Skor terendah diperoleh mahasiswa adalah 60 dari skor minimal yang mungkin diperoleh 30. Rata-rata skor kreativitas yang diperoleh mahasiswa adalah 115,12. Skor rata-rata kreativitas mahasiswa ini masuk pada kriteria Bagus. Pembagian kriteria kreativitas mahasiswa berdasarkan pada tabel 1 berikut.

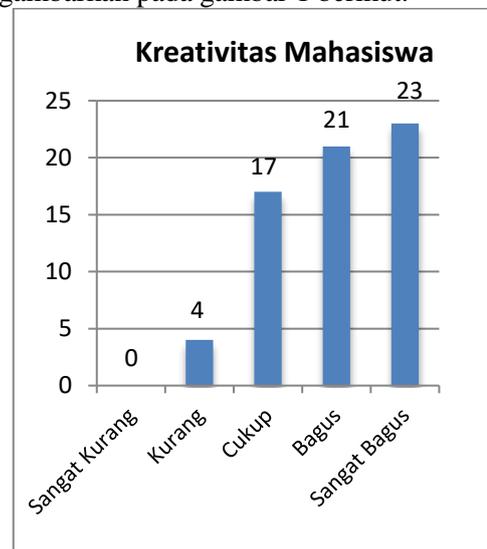
Tabel 1. Kriteria Kreativitas

Skor	Kriteria
30 – 54	Sangat Kurang
55 – 78	Kurang
79 – 102	Cukup
103 – 126	Bagus

127 – 150

Sangat Bagus

Pencapaian kreativitas mahasiswa yang diperoleh berdasarkan kriteria yang ada digambarkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Data Kreativitas Mahasiswa

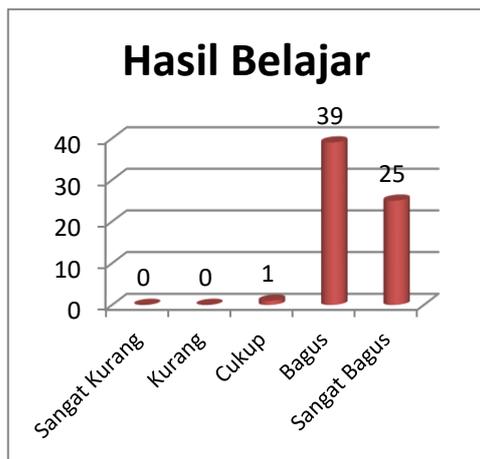
Berdasarkan grafik 1 dapat dilihat bahwa tidak terdapat mahasiswa yang memiliki kreativitas 'Sangat Kurang', mahasiswa yang memiliki kreativitas 'Kurang' terdapat 4 orang, Kreativitas 'Cukup' ada 17 orang, Kreativitas 'Bagus' ada 21 orang dan mahasiswa yang memiliki Kreativitas 'Sangat Bagus' ada 23 orang.

Data hasil belajar diperoleh melalui penilaian terhadap hasil karya (produk) alat peraga matematika yang dibuat oleh mahasiswa. Pemberian nilai yang diberikan berada pada rentang 0 – 100. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh mahasiswa adalah 78,95 dan masuk pada kriteria Bagus. Pembagian kriteria hasil belajar disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar

Skor	Kriteria
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Bagus
81 – 100	Sangat Bagus

Pencapaian hasil belajar yang diperoleh mahasiswa berdasarkan klasifikasi kriteria tersebut, disajikan pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Data Hasil belajar Mahasiswa

Berdasarkan grafik 2 tersebut diketahui bahwa tidak terdapat satu pun mahasiswa yang hasil belajarnya tergolong 'Sangat Kurang' atau 'Kurang'. Hanya 1 mahasiswa yang hasil belajarnya tergolong 'Cukup', 39 mahasiswa hasil belajarnya masuk pada kriteria 'Bagus' dan terdapat 25 mahasiswa hasil belajarnya tergolong 'Sangat Bagus'.

Hasil uji normalitas terhadap data hasil belajar menggunakan Uji kolmogorof Smirnov dengan bantuan SPSS menunjukkan nilai sig.= 0,292 lebih besar dari alpha 5%, yang artinya data hasil belajar mahasiswa berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui adanya pengaruh antara kreativitas dengan hasil belajar mahasiswa.

Uji regresi linier sederhana menunjukkan data sebagai berikut.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.669 <sup>a</sup>	.448	.439	4.595

a. Predictors: (Constant), kreativitas

Gambar 3. Output Model Summary

Koefisien korelasi yang diperoleh adalah  $r_{xy} = 0,67$  dikonsultasikan dengan nilai  $r_{tabel} = 0,24$ . Terlihat bahwa kreativitas memiliki hubungan yang positif dan signifikan. Hal tersebut menunjukkan jika kreativitas mahasiswa meningkat maka hasil belajar juga akan semakin baik. Nilai korelasi sebesar 0,67 menunjukkan hubungan antara keduanya termasuk kriteria tinggi. Koefisien determinasi  $r^2 = 0,45$ , artinya besarnya pengaruh kreativitas

terhadap hasil belajar mahasiswa adalah 45%. Dengan demikian, hasil belajar mahasiswa sebesar 55% ditentukan oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pengaruh kreativitas terhadap pencapaian hasil belajar mahasiswa dijelaskan dengan persamaan regresi linear sederhana yaitu  $\hat{Y} = 57,95 + 0,18X$ . Kemudian dilakukan uji signifikansi diperoleh nilai  $F_{hitung} = 51,16$ . Nilai  $F_{hitung}$  ini dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}(dk_1=1, dk_2=63) = 3,99$ . Hal ini berarti persamaan regresi tersebut signifikan. Selanjutnya dilakukan uji signifikansi koefisien variabel kreativitas diperoleh  $t_{hitung} = 7,15$ , sedang untuk uji signifikansi konstanta nilai  $t_{hitung} = 19,37$ . Berikutnya  $t_{hitung}$  dikonsultasikan dengan  $t_{tabel} = 1,99$ . Hal ini mengidentifikasi bahwa koefisien variabel dan konstanta dalam pola regresi yang terjadi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel hasil belajar mahasiswa.

Pengaruh kreativitas belajar mahasiswa terhadap pencapaian hasil belajar sebesar 45% menunjukkan kecenderungan hasil belajar secara signifikan bergantung pada kreativitas dari mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari indikator-indikator pada variabel kreativitas mahasiswa. Indikator-indikator tersebut dapat menunjukkan bagaimana pencapaian hasil belajar mahasiswa. Jadi semakin tinggi kreativitas mahasiswa maka hasil belajar yang dicapai juga semakin tinggi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Siagian dan Nurfitriyanti (2015, p.39), bahwa kreativitas didasari atas kemampuan kreatif yang akan menghasilkan ciri-ciri pribadi kreatif sehingga memiliki nilai lebih untuk meningkatkan hasil belajar matematika mahasiswa.

#### D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar mahasiswa yang ditunjukkan oleh angka korelasi sebesar 0,67. Kreativitas mempengaruhi hasil belajar sebesar 45% yang ditunjukkan oleh persamaan regresi linear sederhana  $\hat{Y} = 57,95 + 0,18X$ . Peneliti menyarankan bagi peneliti lain untuk lebih detail melihat faktor lain yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar mahasiswa selain dari kreativitas.

### E. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang utama dihaturkan kepada Allah SWT, atas karuanianya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Tidak lupa disampaikan kepada orang tua, pimpinan, rekan sejawat, serta mahasiswa yang telah mensupport penuh pelaksanaan penelitian ini dari awal hingga terlaksananya publikasi hasil penelitian ini. Semoga menjadi amal ibadah bagi kita.

### F. Daftar Pustaka

- Asmani, Jamal Ma'mur. (2014). *7 Tips Aplikasi PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif Dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: Diva Press
- Mujib, Fathul. (2012). *Super Power Educating*. Jogjakarta: Diva Press
- Siagian, R. E. F., dan Nurfitriyanti, M. (2015). Metode pembelajaran inquiry dan pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kreativitas belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1)
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukestiyarno. 2010. *Olah Data Penelitian dengan Bantuan SPSS*. Semarang: Unnes Press
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Penerbit IPB Press
- Widoyoko, S, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar