

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik, yang memungkinkan ketiga dimensi kemanusiaan paling elementer di atas dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian, pendidikan seyogianya menjadi wahana strategis bagi upaya mengembangkan segenap potensi individu, sehingga cita-cita membangun manusia Indonesia seutuhnya dapat tercapai. Arah pendidikan lebih menekankan pada pendidikan transformatif, yang menjadikan pendidikan sebagai motor penggerak perubahan dari masyarakat berkembang menuju masyarakat maju. Pembentukan masyarakat maju selalu diikuti oleh proses transformasi struktural dan kultural, yang menandai suatu perubahan dari masyarakat yang potensi kemanusiannya kurang berkembang menuju masyarakat maju dan berkembang yang mengaktualisasikan potensi kemanusiannya secara optimal. Proses transformasi tersebut berjalan sangat cepat yang kemudian mengantarkan pada masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge-based society*).

Akselerasi perubahan orientasi masyarakat mendorong dirinya segera menyelaraskan pola pikir dan gaya hidupnya sesuai dengan tuntutan perubahan yang terjadi. Kondisi ini juga termasuk terjadi pada diri mahasiswa. Dalam mensiasati kondisi dan tuntutan akselerasi perubahan tersebut diperlukan kreativitas berpikir dan berusaha. Kreativitas merupakan proses yang dinamis dalam diri seseorang yang dapat menghasilkan beberapa pilihan atau alternatif

atas suatu masalah, dan pertanyaan yang sedang dihadapi seseorang. Kreativitas akan terlahir karya kreatif dan inovatif yang berguna dalam kehidupan manusia. Kreativitas sesungguhnya merupakan fenomena yang *inherent* dalam kehidupan manusia yang sudah ada sepanjang sejarah manusia (Sujarwo, 2011). Kreativitas manusia mampu mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuan di berbagai bidang. Kreativitas memungkinkan manusia untuk membuat dan memodifikasi sesuatu. Kemampuan ini menimbulkan kepuasan dalam diri manusia yang tidak ada taranya.

Untuk mengembangkan kreativitas individu dan masyarakat, perlu adanya kebudayaan yang *kreativogenik*. Menurut Hasan Langgulung (1991) bahwa kebudayaan yang *kreativogenik* merupakan kebudayaan yang menunjang, memupuk dan memungkinkan berkembangnya kreativitas faktor sosial kultural, kebudayaan *kreativagonik* memungkinkan tersedianya sarana kebudayaan dan memberi kebebasan terhadap media kebudayaan dan semua warga negara tanpa kecuali, sehingga sumber belajar mempunyai kontribusi positif terhadap pencapaian keberhasilan pembelajaran yang optimal. Selama ini perilaku mahasiswa terhadap perubahan cenderung kurang peduli, mahasiswa yang memiliki kemampuan unggul dan kreativitas tinggi dalam meraih prestasi belajar kurang memberikan perhatian yang khusus atau optimal, sehingga dalam pencapaian tujuan kurang optimal.

Untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa banyak cara yang dapat dilakukan, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Dari dalam diri mahasiswa, misalnya; minat, motivasi belajar, motivasi berprestasi, rasa percaya diri,

keberanian, gaya belajar, kemandirian belajar dan sebagainya. Sedangkan faktor ekstrinsi, misalnya; kondisi alam, bencana alam, tuntutan orang tua, tuntutan masyarakat, tersedianya kesempatan, fasilitas, tersedianya sumber belajar dan sebagainya. Kedua faktor tersebut memberikan memberikan pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas mahasiswa. Kreativitas merupakan proses yang dinamis dalam diri seseorang yang dapat menghasilkan beberapa pilihan atau alternatif atas suatu masalah, dan pertanyaan yang sedang dihadapi seseorang. Kreativitas manusia mampu mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuan di berbagai bidang. Kreativitas memungkinkan manusia untuk membuat dan memodifikasi sesuatu. Kemampuan ini menimbulkan kepuasan dalam diri manusia yang tidak ada taranya.

Degeng (2001) menyebutkan bahwa karakteristik peserta didik meliputi: gaya kognitif, motivasi berprestasi, gaya belajar, *locus of control*, kecerdasan ganda, dan kecerdasan emosional. Rose dan Nicholl (2002) mengemukakan bahwa ada tiga gaya belajar yang dapat dikembangkan pada diri peserta didik, yaitu: visual, auditori, dan kinesketik. Tiap anak mempunyai gaya belajar yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Selanjutnya, Rose dan Nicholl (2002) menjelaskan bahwa gaya belajar visual adalah belajar melalui melihat sesuatu. Mahasiswa dengan gaya belajar visual suka melihat gambar atau diagram. Mereka juga suka pertunjukan, peragaan atau menyaksikan video. Gaya belajar auditori adalah belajar melalui mendengar sesuatu. Mahasiswa dengan gaya belajar auditori suka mendengarkan kaset audio, ceramah-ceramah, diskusi, debat dan instruksi (perintah) verbal. Kinesketik adalah gaya belajar melalui aktivitas dan

keterlibatan langsung. Mahasiswa dengan gaya belajar kinestetik suka 'menangani', bergerak, menyentuh, dan merasakan atau mengalami sendiri.

Motivasi berprestasi merupakan pendorong untuk meraih prestasi setinggi-tingginya melalui berbagai upaya dalam mencapai tujuannya. Peserta didik yang memiliki motivasi berprestasi lebih tinggi memiliki pandangan positif terhadap tugas dan memiliki rasa percaya diri dalam mengatasi kesulitan. Cruickshank, Bainer & Metcalf yang dikutip oleh Sutarno Joyoatmojo (2003: 22) menyatakan bahwa "guru efektif adalah guru yang mampu membantu peserta didik memperoleh yang terbaik dari pembelajaran yang dikelolanya".

Kemampuan memanfaatkan sumber belajar dalam pembelajaran akan menimbulkan komunikasi langsung antara mahasiswa dengan alat tersebut, dan antara mahasiswa dengan sumber informasi atau dosen secara tidak langsung. Sumber belajar sebagai alat yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan mahasiswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sumber belajar erat hubungannya dengan cara belajar mahasiswa, karena sumber yang dipakai oleh dosen dalam pembelajaran yang juga dipakai mahasiswa untuk menerima bahan pelajaran. Sumber belajar yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran oleh mahasiswa (Ahmad Rohani, 2004). Melalui sumber belajar para mahasiswa akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih kaya serta menimbulkan keinginan belajar yang baru. Sumber belajar mempunyai peran penting dalam memberikan pengalaman visual kepada mahasiswa sehingga terdorong untuk belajar. Sumber belajar yang merupakan lambang-lambang kata yang berupa wacana bisa dimanfaatkan untuk melatih

keterampilan membaca. Cony Semiawan (1989) berpendapat bahwa agar mahasiswa kreatif perlu diberi lebih banyak kebebasan di luar kelas dengan pemberian tugas dan pelatihan. Mahasiswa mampu mengembangkan sendiri apa yang diperoleh dari kelas. Sumber belajar adalah wadah yang terdekat untuk mengembangkan bakat dan kreasi mahasiswa di samping yang diperoleh di luar kelas. Makin lengkap kebutuhan mahasiswa yang dapat dipenuhi oleh sumber belajar, makin meningkat minat dan kegiatan mahasiswa sehingga belajarnya menjadi lebih efektif dan efisien

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada kontribusi motivasi berprestasi terhadap kreativitas mahasiswa ?
2. Apakah ada kontribusi gaya belajar terhadap kreativitas mahasiswa?
3. Apakah ada kontribusi kemampuan memanfaatkan sumber belajar terhadap kreativitas mahasiswa?
4. Apakah ada kontribusi motivasi berprestasi, gaya belajar dan kemampuan memanfaatkan sumber belajar secara bersama-sama terhadap kreativitas mahasiswa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Kontribusi motivasi berprestasi terhadap kreativitas mahasiswa .

2. Kontribusi gaya belajar terhadap kreativitas mahasiswa.
3. Kontribusi kemampuan memanfaatkan sumber belajar terhadap kreativitas mahasiswa.
4. Kontribusi motivasi berprestasi, gaya belajar dan kemampuan memanfaatkan sumber belajar secara bersama-sama terhadap kreativitas mahasiswa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

##### 1. Dari segi praktis

Bagi dosen untuk; 1) memperbaiki kinerja dosen dalam melaksanakan tugasnya, 2) meningkatkan kemampuan dan pemahaman dosen tentang karakteristik mahasiswa, 3) memberikan perhatian yang serius kepada mahasiswa yang memiliki kemampuan unggul, 4) dapat memanfaatkan sumber belajar di lingkungan sekitar dalam proses pembelajaran.

##### 2. Manfaat Teoritis:

- a. Untuk menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan untuk mendukung teori-teori yang telah ada sehubungan dengan masalah yang diteliti
- b. Sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain yang relevan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kreativitas**

Kreativitas merupakan proses yang dinamis dalam diri seseorang yang dapat menghasilkan beberapa pilihan atau alternatif atas suatu masalah, dan pertanyaan yang sedang dihadapi seseorang. Kreativitas akan terlahir karya kreatif dan inovatif yang berguna dalam kehidupan manusia. Kreativitas sesungguhnya merupakan fenomena yang *inherent* dalam kehidupan manusia yang sudah ada sepanjang sejarah manusia (Suyono, 2001:21). Kreativitas manusia mampu mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuan di berbagai bidang. Kreativitas memungkinkan manusia untuk membuat dan memodifikasi sesuatu. Kemampuan ini menimbulkan kepuasan dalam diri manusia yang tidak ada taranya.

Kreativitas merupakan proses yang dinamis dalam diri seseorang yang dapat menghasilkan beberapa pilihan atau alternatif atas suatu masalah, dan pertanyaan yang sedang dihadapi seseorang. Kreativitas akan terlahir karya kreatif dan inovatif yang berguna dalam kehidupan manusia. Kreativitas sesungguhnya merupakan fenomena yang *inherent* dalam kehidupan manusia yang sudah ada sepanjang sejarah manusia (Suyono, 2001:21). Kreativitas manusia mampu mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuan di berbagai bidang. Kreativitas memungkinkan manusia untuk

membuat dan memodifikasi sesuatu. Kemampuan ini menimbulkan kepuasan dalam diri manusia yang tidak ada pembandingnya.

Untuk mengembangkan kreativitas individu dan masyarakat, perlu adanya kebudayaan yang *kreativogenik*. Menurut Hasan Langgulung (1991) bahwa kebudayaan yang *kreativogenik* merupakan kebudayaan yang menunjang, memupuk dan memungkinkan berkembangnya kreativitas faktor sosial kultural, kebudayaan *kreativagonik* memungkinkan tersedianya sarana kebudayaan dan memberi kebebasan terhadap media kebudayaan dan semua warga negara tanpa kecuali, sehingga sumber belajar mempunyai kontribusi positif terhadap pencapaian keberhasilan pembelajaran yang optimal. Selama ini perilaku mahasiswa terhadap perubahan cenderung kurang peduli, mahasiswa yang memiliki kemampuan unggul dan kreativitas tinggi dalam meraih prestasi belajar kurang memberikan perhatian yang khusus atau optimal, sehingga dalam pencapaian tujuan kurang optimal.

Untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa banya cara yang dapat dilakukan, baik secara instrinsik maupun ekstrinsik. Dari dalam diri mahasiswa, misalnya; minat, motivasi belajar, motivasi berprestasi, rasa percaya diri, keberanian, gaya belajar, kemandirian belajar dan sebagainya. Faktor ekstrinsik, misalnya; kondisi alam, bencana alam, tuntutan orang tua, tuntutan masyarakat, tersedianya kesempatan, fasilitas, tersedianya sumber belajar dan sebagainya. Kedua faktor tersebut memberikan memberikan pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas mahasiswa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri menonjol dari kreativitas adalah: (1) kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk memproduksi banyak gagasan. (2) keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam strategi dan/atau jalan pemecahan masalah. (3) keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri dan tidak klise. (4) penguraian (*elaboration*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci. (5) perumusan kembali (*redefinisi*). Kreativitas yang dimiliki mahasiswa dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Untuk mengetahui tingkat kreativitas mahasiswa dilakukan dengan tes. Torrance (1979) menyatakan tes yang digunakan untuk mengukur kreativitas mahasiswa mempunyai bentuk verbal dan figural. Tes kreativitas verbal yang digunakan telah distandarisasikan oleh Fakultas Psikologi Universitas Indonesia pada tahun 1986 yang menghasilkan nilai baku untuk umur 18-24 tahun dan pengukuran *Creativity Quotient (CQ)* berdasarkan konversi jumlah nilai baku (Munandar, 1999:97; Sujarwo, 2011). Tes ini terdiri dari enam sub tes, yaitu: permulaan kata, membentuk kalimat tiga kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan, dan apa akibatnya. Adapun penjelasan dari masing-masing sub tes tersebut sebagai berikut :

- 1) Pada sub tes permulaan kata, mahasiswa memikirkan sebanyak mungkin kata yang dimulai dengan susunan huruf tertentu yang telah dirumuskan. Tes ini mengukur kelancaran berpikir dengan kata, yaitu kemampuan untuk menemukan kata yang memenuhi persyaratan struktural tertentu.

- 2) Pada sub tes menyusun kata mahasiswa harus menyusun sebanyak mungkin kata dengan menggunakan huruf-huruf dari suku kata yang diberikan sebagai stimulus. Tes ini juga digunakan untuk mengukur kelancaran kata tetapi juga menuntut kemampuan dalam mengorganisasi persepsi.
- 3) Pada sub membentuk kalimat tiga kata ini mahasiswa harus menyusun kalimat yang terdiri dari tiga kata, huruf pertama untuk setiap kata diberikan sebagai rangsangan, tetapi urutan dalam penggunaan ketiga huruf tersebut boleh berbeda menurut kehendak mahasiswa.
- 4) Pada sub tes sifat-sifat yang sama ini mahasiswa harus menemukan sebanyak mungkin obyek yang semuanya memiliki dua sifat yang ditentukan. Tes ini merupakan ukuran dari kelancaran memberikan gagasan.
- 5) Pada sub tes macam-macam penggunaan ini mahasiswa harus memikirkan sebanyak mungkin penggunaan yang tidak lazim dari benda yang sehari-hari.
- 6) Pada sub tes apa akibatnya ini mahasiswa harus memikirkan segala sesuatu yang mungkin terjadi dari suatu kejadian yang diduga sebelumnya yang telah ditentukan sebagai stimulus. Tes ini merupakan ukuran dari kelancaran dalam memberikan gagasan yang dikombinasikan dengan elaborasi.

## **2. Motivasi Berprestasi**

Motivasi dalam kehidupan ini sangat diperlukan sebab seseorang yang melakukan aktivitas tanpa motivasi tidak akan serius dan bersemangat. Orang yang bekerja tanpa motivasi cenderung untuk santai dan semaunya sendiri. Motivasi merupakan faktor yang menyebabkan manusia berbuat seperti apa yang

dia perbuat. Faktor tersebut terdiri dari aspek subjektif yaitu kondisi yang berada di dalam dirinya berwujud *need*, dan aspek objektif yaitu kondisi yang berada di luar dirinya berwujud *incentive* atau *goal*.

Hal senada juga dikemukakan oleh Martin Handoko Dalam Susanto (2008) :

” Motivasi terdiri dari dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Tindakan yang digerakan oleh suatu sebab yang datang dari luar individu disebut tindakan yang bermotif ekstrinsik. Sedangkan tindakan yang digerakan oleh suatu sebab yang datang dari diri dalam individu disebut tindakan yang bermotif intrinsik”.

Proses terjadinya tindakan intrinsik adalah sebagai berikut , inisiatif dari dalam individu (faktor dalam) kemudian berdasarkan inisiatif tersebut mencari objek yang relevan (faktor luar). Pada tindakan yang bermotif ekstrinsik prosesnya adalah sebagai berikut : rangsang dari luar (faktor luar) untuk memilih atau menentukan sikap kemudian rangsang tersebut menggerakkan individu untuk berbuat (faktor dalam).

Menurut Tiffin dalam Susanto (2008) manusia pekerja itu perlu diperlakukan berbeda-beda sesuai motif yang mendorongnya bekerja. Motivasi merupakan keinginan yang terdapat pada seorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan, dipengaruhi oleh kebutuhan pribadi, tujuan dan persepsi orang tersebut, serta cara mereliasasikan kebutuhan dan tujuan itu. Oleh karena itu untuk memotivasi seseorang perlu diketahui pengaruh mana yang mendorongnya agar orang mau bertindak untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

Dengan motivasi setiap individu dapat melakukan segala daya untuk mencapai tujuannya. Pendapat ini dinyatakan oleh. Elliot,. Kratochwill, Cook,

Travers (2000: 332): *motivation is an important psychological construct that affect learning and performance in at least four ways: (a) motivation increases an individual's energy and activity level, (b) motivation directs an individual toward certain goals, (c) motivation promotes initiation of certain activities and persistence in those activities, (d) motivation affects the learning strategies and cognitive processes an individual employ.*

David McClelland dalam Wahyosumidjo (1991: 190-192) memberikan ilustrasi tentang motivasi sebagai *Need for Achievement (n/ACH)*, orang yang mempunyai motivasi berprestasi yang tinggi. Dengan ciri-ciri: a) bersemangat apabila unggul, b) menentukan tujuan secara realistic dan mengambil resiko yang diperhitungkan, c) mau bertanggung jawab sendiri mengenai hasilnya, d) bertindak sebagai wiraulsaha, memilih tugas yang menantang, e) menghendaki umpan balik yang konkrit dan tepat, f) tujuan utama kerja mereka tidak untuk uang dan kekuasaan, g) kepuasannya terletak pada memberi pekerjaan yang memuaskan dan otonom, h) dapat diandalkan sebagai tulang punggung organisasi.

Dalam kaitannya dengan motivasi ini McClelland selanjutnya mengungkapkan bahwa dari berbagai percobaan menunjukkan bahwa individu yang memiliki skor n/ACH yang tinggi, bila dihadapkan pada tugas-tugas yang kompleks, cenderung melakukannya dengan semakin baik bila mereka berhasil. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa n/ACH yang tinggi akan membawa seseorang kearah prestasi yang lebih baik jika prestasi nyata itu adalah mungkin.

Atkinson (1982) mengemukakan bahwa motivasi berprestasi disebut tinggi apabila keinginan untuk sukses lebih besar daripada ketakutan pada

kegagalan. Menurut Atkinson (1982); Rola (2006); Gibson, Ivencevich & Donelly dalam Hidayat (2008 :10); Ngurawan (2007) bahwa seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) memiliki tanggung jawab yang tinggi pada tugasnya, 2) menetapkan tujuan yang menantang, sulit dan realistis, 3) memiliki harapan sukses, 4) melakukan usaha yang keras untuk mencapai kesuksesan, 5) tidak memikirkan kegagalan, dan 6) berusaha memperoleh hasil yang terbaik. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi berprestasi hendaknya diperhatikan oleh guru sebagai upaya memperoleh hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan beberapa kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi berprestasi adalah dorongan yang ada pada diri seseorang untuk mencapai sukses dan menghindari kegagalan, yang menimbulkan kecenderungan perilaku untuk mempertahankan dan meningkatkan suatu keberhasilan yang telah dicapai dengan berpedoman pada patokan prestasi terbaik yang pernah dicapai baik oleh dirinya maupun orang lain (Sujarwo, 2011). Adapun karakteristik orang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi adalah mempunyai harapan untuk keberhasilan yang tinggi, terutama jika dihadapkan pada tugas dengan resiko dan kesulitan yang tingkatnya sedang. Berbeda dengan orang yang motivasi berprestasi rendah, cenderung untuk menghindari tugas dengan resiko sedang, karena tugas dengan resiko sedang akan menimbulkan kecemasan besar, sehingga dipilih tugas yang paling mudah atau sulit. Tugas yang paling mudah lebih memberikan kemungkinan terhindar dari kegagalan, sedang tugas yang sulit kurang menimbulkan kecemasan.

Dari uraian di atas, dengan memperhatikan karakteristik subyek penelitian, maka indikator yang digunakan pada penelitian ini adalah pendapat Robinson dalam Cohen (1976) yang dimodifikasi oleh Degeng (1991), Sujarwo (2011) meliputi adalah: 1) bekerja keras, 2) harapan untuk sukses, dan, 3) kekhawatiran akan gagal, dan 4) kompetisi .

### **3. Gaya Belajar**

Setiap strategi pembelajaran yang berhasil sangat dipengaruhi cara atau gaya mahasiswa belajar, pribadinya serta kesanggupannya (Madden, 2002; Nasution, 2009). Para peneliti menemukan adanya berbagai gaya belajar pada mahasiswa yang dapat digolongkan menurut kategori tertentu. Menurut Nasution (2009) menyimpulkan: (1) tiap murid belajar menurut caranya sendiri yang kita sebut gaya belajar, demikian juga pembelajar memiliki gaya mengajar masing-masing, (2) kita dapat menemukan gaya belajar itu dengan instrumen tertentu dan (3) kesesuaian gaya mengajar dengan gaya belajar mempertinggi efektifitas belajar.

Menurut Nasution (2009: 94) mendefinisikan gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal. Dengan ungkapan yang berbeda, DePorter dan Hernacki dalam Haryadi (2012) menyebut gaya belajar seseorang merupakan kombinasi dari bagaimana ia menyerap informasi, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi tersebut.

DePorter dan Hernacki (2007), menyatakan bahwa pada tahap awal untuk mengenali gaya belajar mahasiswa, salah satu langkah diantara beberapa langkah yang sebaiknya dilakukan pertama kali oleh pendidik adalah mengenali modalitas belajar mahasiswa sebagai modalitas visual, auditorial, atau kinestetik (V-A-K). Pendekatan yang digunakan untuk mengenali gaya belajar mahasiswa ini biasa disebut dengan pendekatan preferensi sensori. Hal ini senada dengan yang dikemukakan Rose dan Nicholl dalam Hariyadi (2012) bahwa ada tiga gaya belajar yang dapat dikembangkan pada diri mahasiswa, yaitu: visual, auditori, dan kinestetik. Setiap orang yang belajar mempunyai cara (gaya) yang berbeda-beda, dan setiap cara memiliki kekuatan sendiri. Tiap orang mempunyai gaya belajar yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Walaupun masing-masing orang belajar dengan ketiga modalitas sebagaimana disebutkan di atas, pada tahapan tertentu kebanyakan orang lebih cenderung pada salah satu diantara ketiganya (DePorter dan Hernacki, 2007).

Lebih lanjut Rose dan Nicholl dalam Haryadi (2012) menjelaskan bahwa gaya belajar visual adalah belajar melalui melihat sesuatu. Mahasiswa dengan gaya belajar visual suka melihat gambar atau diagram. Mereka juga suka pertunjukan, peragaan atau menyaksikan video. Gaya belajar auditori adalah belajar melalui mendengar sesuatu. Mahasiswa dengan gaya belajar auditori suka mendengarkan kaset audio, ceramah-ceramah, diskusi, debat dan instruksi (perintah) verbal. Kinestetik adalah gaya belajar melalui aktivitas dan keterlibatan langsung. Mahasiswa dengan gaya belajar kinestetik suka 'menangani', bergerak, menyentuh, dan merasakan atau mengalami sendiri.

Berikut ini merupakan ciri-ciri ketiga tipe gaya belajar menurut Rose dan Nicholl (2002). Dimungkinkan pada diri seseorang untuk mengembangkan ketiga gaya belajar tersebut secara terpadu. Setiap individu menyimpan memori visual (V), auditori (A), dan kinesketik (K) dalam bagian-bagian otak yang berbeda, maka cara multi-sensori dalam belajar adalah cara yang paling efektif (Prashing, 2007; Rose dan Nicholl, Dalam Hariyadi, 2012). cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal.

#### **4. Sumber Belajar**

Seels dan Richey (1994: 13) menyatakan “sumber belajar adalah asal yang mendukung terjadinya belajar, termasuk system pelayanan, bahan pembelajaran dan lingkungan”. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran saja, melainkan juga tenaga, biaya, dan fasilitas. Mulyasa (2003: 48) merumuskan sumber belajar sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan dalam proses pembelajaran. Arief S. Sadiman, dkk (2009) berpendapat, bahwa “segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan/memudahkan terjadinya proses belajar disebut sumber belajar”.

Edgar Dale dalam Ahmad Rohani (2004: 162) berpendapat bahwa yang disebut sumber belajar itu pengalaman. Ia mengklasifikasikan pengalaman yang dapat dipakai sebagai sumber belajar menurut jenjang tertentu yang berbentuk

Cone of experience atau kerucut pengalaman yang disusun dari yang konkret sampai yang abstrak. Edgar Dale mengatakan bahwa, peserta didik dapat belajar dengan: (1) mengalaminya secara langsung (pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman tiruan, pengalaman dramatisasi, pengalaman percontohan, dan pengalaman darmawisata); (2) mengamati orang lain melakukannya (pengalaman pameran, pengalaman televisi, pengalaman film, pengalaman radio; (3) membaca (pengalaman lambang visual, dan pengalaman lambang kata).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa kemampuan memanfaatkan sumber belajar adalah aktivitas peserta didik dalam memanfaatkan segala sesuatu diluar dirinya yang dapat mendukung memberikan kemudahan kepada dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan dalam proses pembelajaran.

Pada keanekaragaman sifat dan kegunaan sumber belajar, secara umum dapat dirumuskan kegunaanya sebagai berikut: (1) merupakan pembuka jalan dan pengembangan wawasan terhadap proses belajar mengajar yang akan ditempuh. (2) merupakan pemandu secara teknik dan langkah-langkah operasional untuk menelusuri secara lebih teliti menuju pada penguasaan keilmuan secara tuntas, (3) Memberikan berbagai macam ilustrasi dan contoh-contoh yang berkaitan dengan aspek-aspek bidang keilmuan yang dipelajari, (4) Memberikan petunjuk dan gambaran kaitan bidang keilmuan yang sedang dipelajari dengan berbagai bidang keilmuan lainnya, (5) Menginformasikan sejumlah penemuan baru yang pernah diperoleh orang lain yang berhubungan dengan bidang keilmuan tertentu, dan (6) Menunjukkan berbagai permasalahan yang timbul yang merupakan konsekuensi

logis dalam suatu bidang keilmuan yang menuntut adanya kemampuan pemecahan dari orang-orang yang mengabdikan diri dalam bidang tersebut. (Mulyasa E, 2003: 49-50)

Arief S. Sadiman dkk, (2009: 5) menggolongkan sumber belajar sebagai berikut: orang (*people*), pesan (*message*), bahan (*material*), alat (*device*), teknik, dan lingkungan atau *setting*. Menurut Mulyasa E, (2003: 48-49) mengemukakan berbagai sumber belajar yang ada dan mungkin dikembangkan dalam pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut: manusia, bahan, lingkungan, alat & peralatan, dan aktivitas.

Dari beberapa pendapat di atas, sumber belajar dikelompokkan menjadi : (1) manusia (*people*) yang terdiri dari keluarga, masyarakat, dan sekolah; (2) bahan (*material*) yang terdiri dari media cetak dan media elektronik; (3) lingkungan yang terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Selanjutnya untuk menggali informasi mengenai kemampuan memanfaatkan sumber belajar pada penelitian ini digunakan indikator sebagai berikut: 1) jenis sumber belajar yang dimanfaatkan, 2) intensitas pemanfaatan sumber belajar 3) alasan pemanfaatan sumber belajar, 4) pengetahuan tentang kegunaan sumber belajar, dan 5) pengaruh pemanfaatan sumber belajar

## **B. Kerangka Berpikir**

Tindakan yang dilakukan seseorang dalam berbagai aktivitas disorong oleh motif atau alasan mengapa seseorang melakukan tersebut. Para ahli psikologi mengatakan bahwa alasan atau motif tersebut merupakan kebutuhan yang harus

dipenuhi. Jadi adanya kebutuhan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu bertindak untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Tiap individu memiliki kebutuhan sendiri-sendiri. setiap individu berusaha untuk memenuhi kebutuhannya dimulai dari pemenuhan kebutuhan biologis, sosial, aktualisasi diri dan *self esteem*. Kebutuhan aktualisasi diri dan *self esteem* tergolong motivasi berprestasi. Motivasi berprestasi adalah suatu dorongan dalam diri seseorang untuk menghindari kegagalan dan memiliki penghargaan yang tinggi untuk meraih sukses.

Keinginan/dorongan dalam diri seseorang untuk mencapai suatu cita-cita yang tinggi merupakan kebutuhan motivasi. Motivasi berprestasi ini merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sekalipun kebutuhan biologis, keamanan dan sosial belum terpenuhi sempurna. Umpamanya, seorang anak desa yang ingin menjadi seorang sarjana teknik. Meskipun penerangan di rumahnya hanya lampu teplok, tetapi ia tetap bersemangat untuk membaca dan membaca, belajar dan belajar agar ia mampu memiliki pengetahuan untuk kelak memasuki perguruan tinggi favorit. Demikian juga seorang guru yang memiliki gaji rendah tidak berarti ia tidak memiliki motivasi berprestasi.

Motivasi berprestasi sebagai dorongan untuk keunggulan dibanding standarnya sendiri maupun orang lain. Motivasi berprestasi adalah dorongan yang timbul dari dalam diri individu sehubungan dengan adanya pengharapan bahwa tindakan yang dilakukan merupakan alat untuk mencapai hasil yang baik, bersaing dan mengungguli orang lain, mengatasi rintangan serta memelihara semangat yang tinggi. Dimilikinya semangat yang tinggi akan mendorong dirinya meraih

hasil belajar yang optimal. Ada 2 aspek yang mendasari motivasi berprestasi, yaitu: pengharapan untuk sukses dan menghindari kegagalan. Kedua aspek motivasi ini berhubungan dengan hal-hal/tugas-tugas dikemudian hari. Usaha menghindari kegagalan dapat diartikan sebagai upaya mengerjakan tugas-tugas seoptimal mungkin, agar tidak gagal untuk memperoleh kesempatan yang akan datang. Demikian juga usaha untuk sukses dapat menjadi pendorong yang memberi kepercayaan diri, sehingga mampu melakukan sesuatu dengan sukses, dengan mempertimbangkan kemampuan untuk menghindari kegagalan. Adanya harapan sukses, seseorang akan bekerja keras untuk meraihnya dan berusaha memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Motivasi berprestasi memberikan sumbangan positif dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa

Gaya belajar adalah cara yang lebih disukai seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan memahami suatu informasi. Sebagai misal, ketika mahasiswa ingin mempelajari tentang tanaman, mahasiswa mungkin lebih senang jika belajar melalui video, mendengarkan ceramah, membaca buku, atau lebih senang belajar melalui cara bekerja langsung di perkebunan atau mengunjungi kebun raya. Gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal. Dengan ungkapan yang berbeda, gaya belajar seseorang merupakan kombinasi dari cara menyerap informasi, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi tersebut. Setiap mahasiswa memiliki gaya belajar yang berbeda, masing-masing gaya belajar mahasiswa memberikan

sumbangan positif dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa, Gaya belajar mahasiswa terdiri dari gaya belajar visual, audio, dan kinestetik.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki dosen dapat mengelola sumber belajar dalam memberikan pelayanan secara optimal, maka dosen hendaknya memiliki kemampuan dalam: a) memanfaatkan jenis-jenis sumber belajar, b) memilih sumber belajar, c) memanfaatkan ketersediaan sumber belajar, dan d) aktivitas pembelajaran dengan sumber belajar. Dalam memanfaatkan sumber belajar tersebut, hendaknya guru memiliki kesetiaan dan komitmen yang tinggi pada tugas mengajar, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran, kedisiplinan dalam mengajar dan tugas lainnya, kreativitas dalam pelaksanaan pengajaran, kerjasama dengan semua warga sekolah, kepribadian yang baik, jujur dan obyektif dalam membimbing mahasiswa, serta tanggung jawab terhadap tugasnya.

Dari uraian tersebut dapat diasumsikan bahwa kemampuan memanfaatkan sumber belajar memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap kreativitas mahasiswa. Semakin baik kemampuan mahasiswa memanfaatkan sumber belajar, diasumsikan semakin tinggi pula kreativitas mahasiswa.

### **C. Pengajuan Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat kontribusi positif dan signifikan motivasi berprestasi terhadap kreativitas mahasiswa.

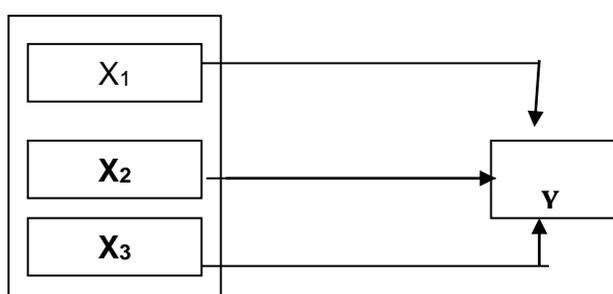
2. Terdapat kontribusi positif dan signifikan gaya belajar terhadap kreativitas mahasiswa.
3. Terdapat kontribusi positif dan signifikan kemampuan memanfaatkan sumber belajar terhadap kreativitas mahasiswa.
4. Terdapat kontribusi positif dan signifikan motivasi berprestasi, gaya belajar dan kemampuan memanfaatkan sumber belajar secara bersama-sama terhadap kreativitas mahasiswa

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, yaitu penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan secara faktual. Metode survei berusaha untuk membedah, menganalisis dan mengenal masalah-masalah serta mendapatkan kebenaran terhadap keadaan yang sedang berlangsung (Moh. Nazir 1988:65).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian korelasional, yang ditujukan untuk menetapkan besarnya arah hubungan antara variabel-variabel. Hubungan tersebut hubungan antara variabel motivasi berprestasi, gaya belajar, kemampuan memanfaatkan sumber belajar dengan variabel terikat, yaitu variabel kreativitas mahasiswa. Data yang diambil dengan survey. Adapun desain penelitian ini digambarkan dalam skema sebagai berikut :



Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat

Keterangan :

X<sub>1</sub> = Variabel bebas pertama yaitu motivasi berprestasi

X<sub>2</sub> = Variabel bebas kedua yaitu gaya belajar

X<sub>3</sub> = Variable bebas ketiga kemampuan memanfaatkan sumber belajar

Y = Variabel terikat yaitu kreativitas mahasiswa

## *B. Tempat dan Waktu Penelitian*

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan kelompok belajar (Pokjar) Surakarta dipilih sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan; peneliti memahami kondisi lingkungan kampus lebih udah dalam menggali informasi yang terkait dengan permasalahan penelitian dan diharapkan dapat menjawab permasalahan dalam mencapai tujuan penelitian ini.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Maret–Oktober 2014, sehingga waktu yang dipergunakan selama 6 bulan. Hal tersebut sudah termasuk meliputi kegiatan observasi dan pendosensan izin, penyusunan instrumen, uji coba dan analisis uji coba, pengumpulan data, analisis data dan penulisan laporan.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga, atau kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan (Moh. Nazir, 1985:325). Populasi yang menjadi objek penelitian ini adalah Mahasiswa PGSD Pokjar Surakarta sebanyak sekitar 500 mahasiswa. Dipilihnya mahasiswa Pokjar Surakarta dengan pertimbangan teknis dan faktor

psikis. Secara teknis pelaksanaan penelitian tidak banyak mengganggu proses pembelajaran karena pengambilan data dilakukan setelah semester IV dan secara psikis, mahasiswa telah cukup menyerap materi kuliah.

## 2. Sampel dan Teknik Sampling

Menurut Suharsimi Arikunto (2008;314) sampel penelitian adalah sebagian atau wakil populasi. Sugiyono (2009;57) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGSD Pokjar Surakarta yang berjumlah 71 siswa. Cara pengambilan sampel dilakukan dengan *proportional Random Sampling*. Teknik *random sampling* digunakan untuk memilih secara acak sekolah yang dipilih menjadi subyek penelitian. Pemilihan sampel dilakukan dengan cara undian.

Menurut Gay dalam Cousuelo, *et al* (1993:163) dalam penentuan sampel ada beberapa ukuran minimum yang dapat diterima berdasarkan jenis penelitian. Untuk penelitian deskriptif sampel diambil minimum 10% dari populasi, jika populasinya sangat kecil diperlukan minimum 20% dari populasi. Untuk penelitian korelasi minimum diambil 30 subyek, sedangkan untuk penelitian *expost facto* atau penelitian kausal komparatif minimum diambil 15 subyek per kelompok. Berdasarkan banyaknya populasi maka jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 71 .mahasiswa atau 35,5% dari populasi .

## **D. Definisi Operasional**

Untuk memperjelas variabel tersebut, dapat dijelaskan definisi operasional sebagai berikut:

## **1. Motivasi Berprestasi**

Adalah dorongan untuk melakukan aktivitas belajar seoptimal mungkin dalam rangka memperoleh hasil/kompetensi yang diharapkan sesuai tujuan. Dari uraian di atas, dengan memperhatikan karakteristik subyek penelitian, maka indikator yang digunakan pada penelitian ini adalah pendapat Robinson dalam Cohen (1976) yang dimodifikasi oleh Degeng (1991), Sujarwo (2011) meliputi adalah: 1) bekerja keras, 2) harapan untuk sukses, dan, 3) kekhawatiran akan gagal, dan 4) kompetisi

## **2. Kemampuan memanfaatkan sumber belajar**

Adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan baik secara sengaja dibuat maupun yang dimanfaatkan guna memberi kemudahan siswa dalam belajarnya. kemampuan memanfaatkan sumber belajar yang dilakukan oleh siswa dapat dilihat dari aspek: yaitu; 1) jenis sumber belajar yang dimanfaatkan, 2) pemilihan sumber belajar, 3) tujuan kemampuan memanfaatkan sumber belajar, dan 4) Aktivitas pembelajaran dengan sumber belajar.

## **3. Gaya Belajar**

Gaya belajar adalah cara atau jalan yang dominan dipakai oleh mahasiswa dalam melakukan aktivitas belajar. Gaya belajar menurut Rose dan Nicholl (2002) ada tiga yaitu visual, auditori, dan kinesketik. Dalam penelitian ini, ketiga gaya belajar yaitu visual, auditori dan kinestetik dijadikan sebagai variabel moderator.

## **4. Kreativitas**

Kreativitas yang digunakan untuk mengukur kreativitas mahasiswa dalam penelitian ini adalah kreativitas verbal. Kreativitas verbal adalah pola pikir divergen yang dinyatakan secara verbal, meliputi: kelancaran berpikir, fleksibilitas dalam berpikir, riginalitas dalam pemikiran dan elaborasi yang diukur dengan baterai tes kreativitas. Dalam penelitian ini digunakan tes kreativitas verbal model Indonesia yang dikonstruksi oleh Utami Munandar. Tes kreativitas verbal yang digunakan distandarisasikan oleh Fakultas Psikologi Universitas Indonesia (Utami Munandar, 1982: 233). Tes ini terdiri dari enam sub tes, yaitu : 1) Permulaan kata, 2) menyusun kata, 3) membentuk kalimat tiga kata, 4) sifat-sifat yang sama, 5) macam-macam penggunaan, dan 6) apa akibatnya.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini data yang akan diambil adalah data tentang motivasi berprestasi mahasiswa, gaya belajar, kemampuan memanfaatkan sumber belajar dan kreativitas mahasiswa. Untuk memperoleh data tersebut, maka digunakan teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Angket (kuesioner), digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi berprestasi, Gaya Belajar dan kemampuan memanfaatkan sumber belajar mahasiswa. Sesuai dengan sasaran dan tujuan penelitian yang ada, teknik ini merupakan teknik utama yang digunakan untuk menjangkau data dalam penelitian ini.

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi, atau hal-hal yang diketahui (Suharsimi Arikunto 2005). Metode pertanyaan sangat efektif digunakan dalam pendekatan survei, metode ini lebih reliabel bila pertanyaan-pertanyaan dibuat sebelumnya dan bila sampel pertanyaan yang disiapkan cukup mewakili semua pertanyaan yang diperlukan dalam masalah penelitian. Penggunaan kuesioner merupakan hal yang pokok untuk mengunpulkan data pada penelitian survei. Tujuan pokok pembuatan kuesioner adalah untuk (a) memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan survei dan (b) memperoleh informasi dengan reliabilitas dan validitas setinggi mungkin (Masri Singarimbun, 1999:175). Dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.

2. Tes Kreativitas, digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas mahasiswa.

Instrumen untuk masing-masing variabel sebagai berikut :

### **1. Motivasi berprestasi.**

Motivasi menjadikan seseorang berusaha meningkatkan hasil kerja yang ingin dicapai. Karenanya setiap kegiatan apapun bentuk dan fungsinya membutuhkan adanya motivasi, lebih-lebih kegiatan belajar mengajar yang terkadang agak berat bagi seseorang. Motivasi akan senantiasa menentukan prestasi seseorang. Sehubungan dengan hal itu ada tiga fungsi motivasi. Indikator motivasi berprestasi mahasiswa adalah: Memperhatikan karakteristik subyek penelitian, maka indikator yang digunakan pada penelitian ini adalah pendapat Robinson dalam Cohen (1976) yang dimodifikasi oleh Degeng (1991), Sujarwo

(2011) meliputi: 1) bekerja keras, 2) harapan untuk sukses, dan, 3) kekhawatiran akan gagal, dan 4) kompetisi b) kepuasan dalam mengikuti proses pembelajaran, c) keinginan adanya umpan balik.

Semua pernyataan dalam instrumen motivasi berprestasi mahasiswa ini juga memiliki lima alternatif jawaban yang bervariasi. Untuk mengetahui seberapa jauh motivasi berprestasi yang menjadi sampel penelitian, peneliti menggunakan model skala Likert dengan lima pilihan, yaitu :

SS : sangat setuju

S : Setuju

E : tidak tahu

TS : tidak setuju

STS : sangat tidak setuju

Pemberian skor bergerak antara 5, 4, 3, 2, 1 untuk pernyataan positif , sedangkan untuk pernyataan negatif pemberian skor bergerak antara 1, 2, 3, 4, 5.

#### **b. Gaya Belajar**

Untuk menentukan gaya belajar dari subyek penelitian, peneliti menggunakan instrumen angket yang diadopsi dari DePorter, et.al. (2007). menjelaskan bahwa gaya belajar visual adalah belajar melalui melihat sesuatu. Mahasiswa dengan gaya belajar visual suka melihat gambar atau diagram. Mereka juga suka pertunjukan, peragaan atau menyaksikan video. Gaya belajar auditori adalah belajar melalui mendengar sesuatu. Mahasiswa dengan gaya belajar auditori suka mendengarkan kaset audio, ceramah-ceramah, diskusi, debat dan instruksi (perintah) verbal. Kinesketik adalah gaya belajar

melalui aktivitas dan keterlibatan langsung. Mahasiswa dengan gaya belajar kinestetik suka 'menangani', bergerak, menyentuh, dan merasakan atau mengalami sendiri.

### **c. Kemampuan memanfaatkan sumber belajar**

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kemampuan memanfaatkan sumber belajar dengan adalah angket atau kuesioner dengan skala interval lima alternatif yaitu a, b, c, d dan e, serta masing-masing diberi bobot 1, 2, 3, 4, dan 5. Alasan penggunaan angket/ kuesioner adalah (1) subyek adalah orang yang paling tahu tentang sesuatu yang ada pada dirinya; (2) apa yang dinyatakan subyek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya; (3) interpretasi subyek tentang pertanyaan yang diajukan kepadanya adalah sama dengan yang dimaksud oleh peneliti (Sutrisno Hadi, 1999: 173).

Sebagai acuan untuk menyusun instrumen pengumpulan data, maka dibuat kisi-kisi yang didasarkan pada indikator dan deskriptor sebaran pertanyaan dari variabel kemampuan memanfaatkan sumber belajar, yaitu; 1) jenis sumber belajar yang dimanfaatkan, 2) pemilihan sumber belajar, 3) tujuan kemampuan memanfaatkan sumber belajar, dan 4) aktivitas pembelajaran dengan sumber belajar

### **d. Kreativitas verbal**

Untuk mengumpulkan data kreativitas siswa digunakan tes kreativitas verbal yang dibuat oleh Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. Dasar pertimbangan penggunaan tes tersebut adalah bertujuan untuk mengukur kreativitas seseorang dalam lingkup kognitif dan bukan tes bahasa, karena penekanannya pada kelancarannya berpikir. Baterai tes kreativitas verbal yang digunakan terdiri dari enam sub tes yaitu:

- 1) Permulaan kata, untuk mengukur kelancaran kata. Sub tes ini terdiri 4 unsur dengan waktu 6 menit. Setiap jawaban yang benar mendapat skor satu.
- 2) Penyusunan kata, Tes ini juga mengukur kelancaran kata, tetapi berbeda dengan permulaan kata, karena juga menuntut keterampilan perseptual. Sub tes ini terdiri dari 4 nomor soal dengan waktu 6 menit. Jawaban yang benar mendapat skor satu.
- 3) Membentuk kalimat tiga kata, untuk mengukur kelancaran dalam ungkapan. Sub tes ini terdiri dari 4 nomor dengan waktu 8 menit. Jawaban yang benar mendapat skor satu.
- 4) Sifat-sifat yang sama, untuk mengukur kelancaran memberikan gagasan. Sub tes ini terdiri 4 nomor dengan waktu 6 menit. Setiap jawab yang benar mendapat skor satu.
- 5) Macam-macam penggunaan, sebagai ukuran fleksibilitas dalam pemikiran. Sub tes ini terdiri dari 4 nomor dengan waktu 6 menit. Setiap jawaban yang benar mendapat skor satu.

- 6) Apa akibatnya, untuk mengukur daya imajinasi dan menguraikan ide atau gagasan. Sub tes ini terdiri dari 4 nomor dengan waktu 12 menit. Setiap jawaban yang benar mendapat skor satu.

## **F. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen**

Setiap instrumen penelitian harus memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik. Untuk itu, agar bisa menjangkau data secara tepat, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya. Sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan, uji validitas yang dilakukan adalah validitas konstruk pada angket kemampuan memanfaatkan sumber belajar melalui analisis faktor. dan instrument yang lain tidak dilakukan karena telah dilakukan validator oleh beberapa ahli sesuai dengan bidangnya

### **1. Instrumen Kemampuan Memanfaatkan Sumber Belajar**

#### **a. Validitas Instrumen**

Instrumen kemampuan memanfaatkan sumber belajar siswa di sekolah digunakan untuk mengukur kemampuan memanfaatkan sumber belajar siswa di sekolah. Bila ditelaah dari sasarannya, sifat instrumen Untuk menetapkan kesahihan instrumen, maka diadakan uji coba. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 30 siswa yang bukan responden penelitian. Masalah validitas adalah mempersoalkan ketepatan suatu alat ukur dipakai untuk mengukur suatu alat ukur dipakai untuk mengukur suatu aspek yang ingin diukur.

Sejalan dengan itu, Sugiyono (2009) mengemukakan bahwa untuk menguji validitas butir-butir instrumen dilakukan dengan analisis item. Analisis item

dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total. Untuk pemeriksaan validitas butir angket kemampuan memanfaatkan sumber belajar digunakan rumus korelasi *product moment* dari Pearson sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  : Korelasi Product Moment
- N : Banyaknya siswa
- X : Skor butir Soal
- Y : Skor total
- $\Sigma XY$  : Jumlah (X)(Y)

Angka hasil perhitungan korelasi *Product Moment* ( $r_{xy}$ ) tersebut, kemudian dikonsultasikan dengan tabel ( $r_{xy}$ ) pada taraf signifikansi 5%. Butir soal dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

#### **b. Reliabilitas Instrumen**

Reliabilitas instrumen menunjuk pada keajegan instrumen dalam mengukur apa yang hendak diukur (Suharsimi Arikunto, 2009:87) Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Saifuddin Azwar (2002:83) menyatakan bahwa prosedur yang dilakukan untuk mengukur tingkat reliabilitas tes yang berbentuk skala dapat dilakukan dengan pendekatan tes ulang atau koefisien alpha (*Alpha Croanbach*). Untuk pemeriksaan reliabilitas

angket kemampuan memanfaatkan sumber belajar diuji dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_1^2} \right]$$

$r_{11}$  = Reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$  = Jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma_1^2$  = Varians total (Saifuddin Azwar (2002: 83))

## 2. Tes Kreativitas Verbal

Untuk tes kreativitas peneliti menggunakan tes kreativitas verbal yang disusun Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. Tes ini telah diujicobakan dan telah dipakai secara baku untuk kelompok umur 10-18 tahun. Mengingat subyek penelitian ini masuk pada kelompok umur tersebut dan tes tersebut telah distandarisasikan dengan koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ ) = 0.95 dan memiliki validitas sebesar 0.36 (Utami Munandar, 1982: 233), diujicobakan lagi oleh Sujarwo (2011) dengan hasil koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ ) = 0.89 dan memiliki validitas sebesar 0.38 maka dalam penelitian ini tes kreativitas tidak diadakan uji coba.

## G. Teknik Analisis Data

Untuk menguji hipotesis yang diajukan, ada dua langkah pokok yang diperlukan untuk menganalisis data dalam penelitian ini, yaitu : (1) uji persyaratan analisis, dan (2) analisis data. Kedua langkah tersebut diuraikan sebagai berikut:

### 1. Uji persyaratan Analisis

Pemanfaatan teknik analisis data dalam penelitian ini ada dua teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis korelasi dan analisis regresi ganda. Sebelum dilakukan uji persyaratan analisis korelasi dan regresi.

Dalam kaitan dengan pengujian persyaratan analisis korelasi dan regresi ganda perlu diperhatikan hal-hal berikut : (a) sampel diambil secara acak, (b) hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat merupakan hubungan garis lurus atau hubungan linier, (c) bentuk distribusi variabel X dan variabel Y dalam persebaran mendekati normal, (d) uji homogenitas.

- a) Syarat pertama teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling, maka syarat pertama telah terpenuhi.
- b) Syarat kedua uji linieritas dengan analisis regresi sederhana, menentukan statistik uji dengan perhitungan uji  $F = S^2 (TC) / S^2 (E)$  .
- c) Syarat ketiga uji normalitas dengan menentukan statistik uji menggunakan rumus Chi-Kuadrat dari Goodness of fit.

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Untuk mengolah data ini dilakukan dengan bantuan computer program SPSS release 17

- d) Syarat keempat uji homogenitas dengan menentukan statistik uji menggunakan rumus :

$$Z = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2}}}$$

Untuk mengolah data ini dilakukan dengan bantuan computer program SPSS release 17

## **2. Analisis Data**

Setelah memenuhi uji persyaratan di atas kemudian dilakukan analisis data dengan menggunakan analisis korelasi *product moment* dan analisis regresi ganda. Data dianalisis dengan bantuan komputer program SPSS release 17. Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian adalah sebagai berikut :

### **a. Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskriptifkan data masing-masing variabel. Deskripsi data yang pertama diawali dengan deskripsi umum, kemudian deskripsi untuk tiap-tiap variabel. Deskripsi umum menyajikan data mengenai nilai terbesar, nilai terkecil, jumlah skor keseluruhan, jumlah N, simpangan baku, mean, median, modus, table distribusi dan gambar histogram.

### **b. Analisis Statistik**

Pengujian hipotesis pertama dan kedua menggunakan analisis korelasi dan regresi sederhana untuk satu prediktor. Pengujian hipotesis keempat menggunakan teknik analisis regresi ganda dengan dua prediktor. Adapun langkah-langkahnya yaitu : (i) menentukan persamaan garis regresi ganda ( $\hat{y}$ ) =  $b_0 + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3$  ; (2) uji keberartian regresi linier ganda; (3) uji keberartian korelasi linier ganda. Dari masing-masing uji dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ ; (5) menentukan sumbangan tunggal pertama, kedua dan tunggal ketiga serta sumbangan bersama.

Berdasarkan pada masalah penelitian, hipotesis statistik dalam penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

1) Hipotesis Pertama

$H_0 : r_{x_1y} = 0$  (tidak ada kontribusi  $X_1$  terhadap  $Y$ )

$H_1 : r_{x_1y} \neq 0$  (ada kontribusi  $X_1$  terhadap  $Y$ )

2) Hipotesis Kedua

$H_0 : r_{x_2y} = 0$  (tidak ada kontribusi  $X_2$  terhadap  $Y$ )

$H_1 : r_{x_2y} \neq 0$  (ada kontribusi  $X_2$  terhadap  $Y$ )

3) Hipotesis Ketiga

$H_0 : r_{x_3y} = 0$  (tidak ada kontribusi  $X_3$  terhadap  $Y$ )

$H_1 : r_{x_3y} \neq 0$  (ada kontribusi  $X_3$  terhadap  $Y$ )

4) Hipotesis Keempat

$H_0 : r_{y_{1,2,3}} = 0$  (tidak ada kontribusi  $X_1, X_2, X_3$  terhadap  $Y$ )

$H_1 : r_{y_{1,2,3}} \neq 0$  (ada kontribusi  $X_1, X_2, X_3$  terhadap  $Y$ )

Keterangan :

$X_1$  = Motivasi berprestasi

$X_2$  = Gaya Belajar

$X_3$  = Kemampuan memanfaatkan sumber belajar

$Y$  = Kreativitas mahasiswa

Untuk menghitung uji persyaratan dan uji hipotesis dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS release 17

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

Data yang digunakan dalam analisis penelitian ini berupa skor empat variabel, yaitu motivasi berprestasi ( $X_1$ ), gaya belajar ( $X_2$ ), kemampuan memanfaatkan sumber belajar ( $X_3$ ) sebagai variabel bebas (*independent Variabel*), dan kreativitas mahasiswa ( $Y$ ) sebagai variabel terikat (*dependent variabel*).

Skor rata-rata digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa sesuai kondisinya, dengan asumsi semakin besar skor rata-rata yang diperoleh siswa berarti semakin tinggi pula skor yang dicapai siswa dan sebaliknya semakin kecil rata-rata skor diperoleh siswa berarti semakin rendah skor yang diperoleh siswa.

Simpangan baku atau standar deviasi (SD) digunakan untuk mengetahui homogenitas varians, semakin kecil skor simpangan bakunya semakin tinggi tingkat homogenitasnya. Sebaliknya semakin besar simpangan bakunya semakin rendah pula homogenitasnya. Berikut ini disajikan deskripsi data dari masing-masing variabel sebagai berikut:

##### 1. Motivasi Berprestasi

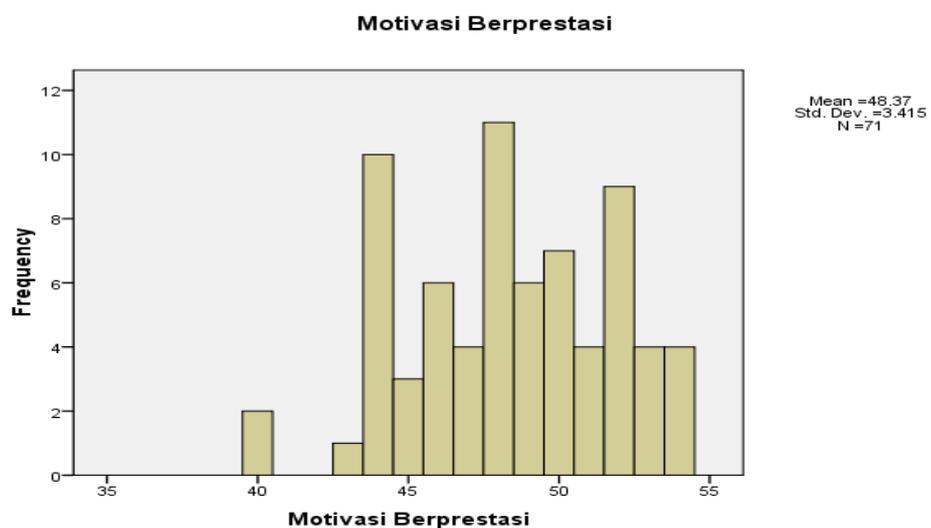
Data mengenai motivasi berprestasi menunjukkan bahwa skor tertinggi sebesar 54 dan terendah 40, dari jumlah ( $N$ )= 71 responden dan jumlah skor secara keseluruhan 3434. Dari hasil perhitungan statistik dasar diperoleh harga rata-rata ( $\bar{X}$ ) sebesar 48,37, simpangan baku (SD) sebesar 3,415, modus sebesar 48 dan besarnya median 48.

Distribusi frekuensi skor motivasi berprestasi dan penyebarannya dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

**Tabel 1 Distribusi Data Motivasi Berprestasi**

| Motivasi Berprestasi |       |           |         |               |                    |
|----------------------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
|                      |       | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid                | 40    | 2         | 2.8     | 2.8           | 2.8                |
|                      | 43    | 1         | 1.4     | 1.4           | 4.2                |
|                      | 44    | 10        | 14.1    | 14.1          | 18.3               |
|                      | 45    | 3         | 4.2     | 4.2           | 22.5               |
|                      | 46    | 6         | 8.5     | 8.5           | 31.0               |
|                      | 47    | 4         | 5.6     | 5.6           | 36.6               |
|                      | 48    | 11        | 15.5    | 15.5          | 52.1               |
|                      | 49    | 6         | 8.5     | 8.5           | 60.6               |
|                      | 50    | 7         | 9.9     | 9.9           | 70.4               |
|                      | 51    | 4         | 5.6     | 5.6           | 76.1               |
|                      | 52    | 9         | 12.7    | 12.7          | 88.7               |
|                      | 53    | 4         | 5.6     | 5.6           | 94.4               |
|                      | 54    | 4         | 5.6     | 5.6           | 100.0              |
|                      | Total | 71        | 100.0   | 100.0         |                    |

Dari tabel tersebut dapat dibuat grafik histrogram sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Sebaran Frekuensi Skor Motivasi Berprestasi

## 2. Gaya Belajar

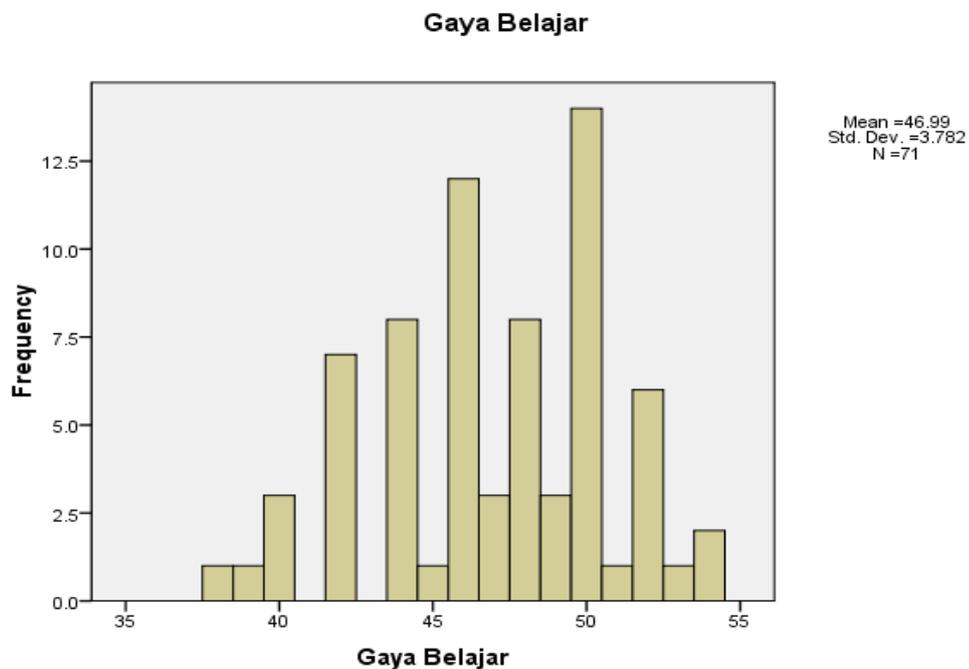
Data mengenai gaya belajar mahasiswa menunjukkan bahwa skor tertinggi yang dicapai siswa sebesar 54 dan terendah 38, dari jumlah (N)= 71 dan jumlah skor secara keseluruhan 3336. Dari hasil perhitungan statistik dasar diperoleh harga rata-rata ( $\bar{X}$ ) sebesar 46,90, simpangan baku (SD) sebesar 3,782, modus sebesar 50 dan besarnya median 47

Distribusi frekuensi skor gaya belajar mahasiswa dan penyebarannya dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2. Distribusi Data tentang Kreativitas mahasiswa**

|       |       | Gaya Belajar |         |               |                    |
|-------|-------|--------------|---------|---------------|--------------------|
|       |       | Frequency    | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | 38    | 1            | 1.4     | 1.4           | 1.4                |
|       | 39    | 1            | 1.4     | 1.4           | 2.8                |
|       | 40    | 3            | 4.2     | 4.2           | 7.0                |
|       | 42    | 7            | 9.9     | 9.9           | 16.9               |
|       | 44    | 8            | 11.3    | 11.3          | 28.2               |
|       | 45    | 1            | 1.4     | 1.4           | 29.6               |
|       | 46    | 12           | 16.9    | 16.9          | 46.5               |
|       | 47    | 3            | 4.2     | 4.2           | 50.7               |
|       | 48    | 8            | 11.3    | 11.3          | 62.0               |
|       | 49    | 3            | 4.2     | 4.2           | 66.2               |
|       | 50    | 14           | 19.7    | 19.7          | 85.9               |
|       | 51    | 1            | 1.4     | 1.4           | 87.3               |
|       | 52    | 6            | 8.5     | 8.5           | 95.8               |
|       | 53    | 1            | 1.4     | 1.4           | 97.2               |
|       | 54    | 2            | 2.8     | 2.8           | 100.0              |
|       | Total | 71           | 100.0   | 100.0         |                    |

Dari tabel tersebut dapat dibuat grafik histogram sebagai berikut



Gambar 3. Histogram Sebaran Frekuensi Skor Gaya Belajar

### 3. Kemampuan Memanfaatkan Sumber Belajar

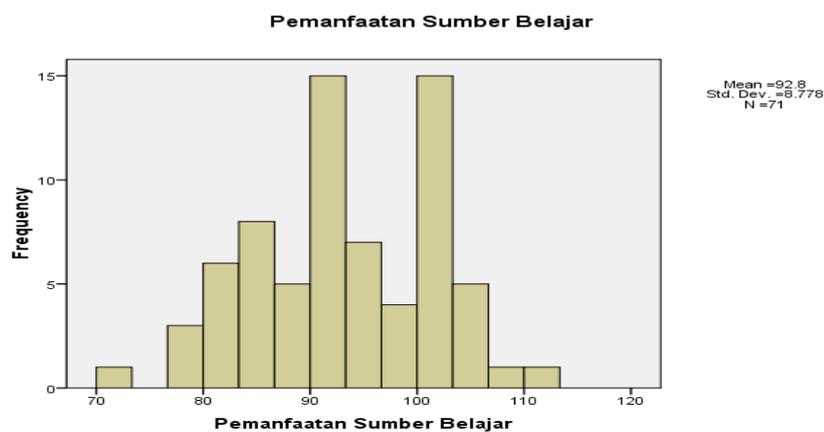
Data kemampuan memanfaatkan sumber belajar menunjukkan bahwa skor tertinggi yang dicapai mahasiswa sebesar 112 dan terendah 72, dari jumlah (N)= 71 dan jumlah skor secara keseluruhan 6589. Dari hasil perhitungan statistik dasar diperoleh harga rata-rata ( $\bar{X}$ ) sebesar 92,80, simpangan baku (SD) sebesar 8,778. modus sebesar 90 dan besarnya median 90.

Distribusi frekuensi skor kemampuan memanfaatkan sumber belajar dan penyebarannya dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

**Tabel 3. Distribusi Data tentang Kemampuan Memanfaatkan Sumber Belajar**

| Pemanfaatan Sumber Belajar |     |           |         |               |                    |
|----------------------------|-----|-----------|---------|---------------|--------------------|
|                            |     | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid                      | 72  | 1         | 1.4     | 1.4           | 1.4                |
|                            | 78  | 3         | 4.2     | 4.2           | 5.6                |
|                            | 80  | 5         | 7.0     | 7.0           | 12.7               |
|                            | 82  | 1         | 1.4     | 1.4           | 14.1               |
|                            | 84  | 3         | 4.2     | 4.2           | 18.3               |
|                            | 86  | 5         | 7.0     | 7.0           | 25.4               |
|                            | 87  | 1         | 1.4     | 1.4           | 26.8               |
|                            | 88  | 4         | 5.6     | 5.6           | 32.4               |
|                            | 90  | 15        | 21.1    | 21.1          | 53.5               |
|                            | 94  | 2         | 2.8     | 2.8           | 56.3               |
|                            | 96  | 5         | 7.0     | 7.0           | 63.4               |
|                            | 97  | 1         | 1.4     | 1.4           | 64.8               |
|                            | 98  | 2         | 2.8     | 2.8           | 67.6               |
|                            | 99  | 1         | 1.4     | 1.4           | 69.0               |
|                            | 102 | 15        | 21.1    | 21.1          | 90.1               |
|                            | 104 | 5         | 7.0     | 7.0           | 97.2               |
|                            | 108 | 1         | 1.4     | 1.4           | 98.6               |
|                            | 112 | 1         | 1.4     | 1.4           | 100.0              |
| Total                      |     | 71        | 100.0   | 100.0         |                    |

Dari tabel tersebut dapat dibuat grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 4. Histogram Sebaran Frekuensi Skor Kemampuan Memanfaatkan Sumber Belajar

#### 4. Kreativitas Mahasiswa

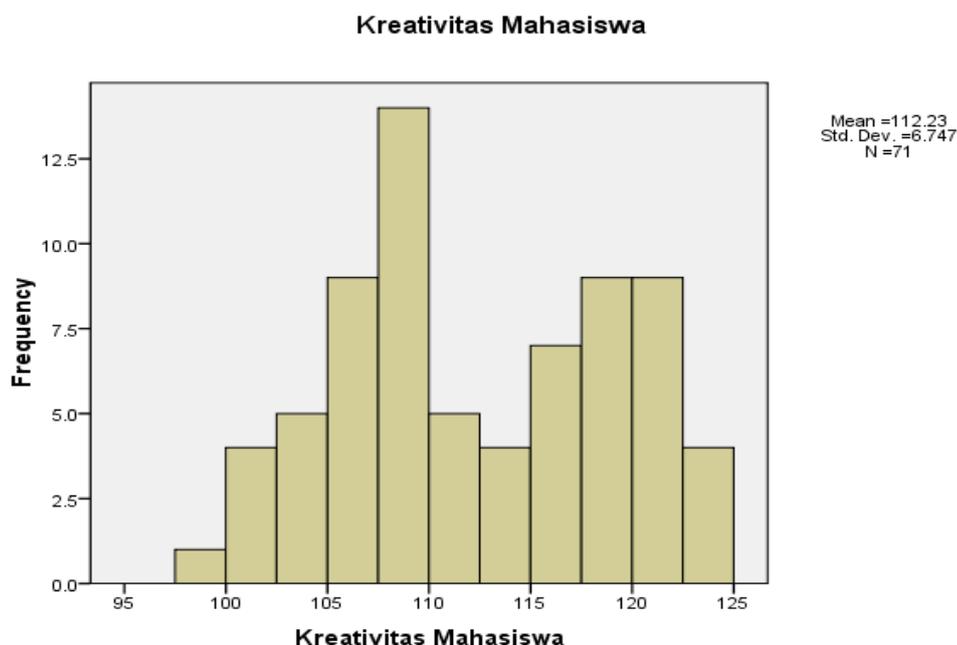
Data mengenai kreativitas mahasiswa menunjukkan bahwa skor tertinggi yang dicapai siswa sebesar 124 dan terendah 98, dari jumlah (N)= 71 dan jumlah skor secara keseluruhan. Dari hasil perhitungan statistik dasar diperoleh harga rata-rata ( $\bar{X}$ ) sebesar 112,23, simpangan baku (SD) sebesar 7,53. modus sebesar 109 dan besarnya median 112. Distribusi frekuensi skor kreativitas mahasiswa siswa dan penyebarannya dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

**Tabel 4. Distribusi Data tentang Kreativitas Mahasiswa**

|       |     | Kreativitas Mahasiswa |         |               |                    |
|-------|-----|-----------------------|---------|---------------|--------------------|
|       |     | Frequency             | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | 98  | 1                     | 1.4     | 1.4           | 1.4                |
|       | 100 | 2                     | 2.8     | 2.8           | 4.2                |
|       | 101 | 2                     | 2.8     | 2.8           | 7.0                |
|       | 104 | 5                     | 7.0     | 7.0           | 14.1               |
|       | 105 | 1                     | 1.4     | 1.4           | 15.5               |
|       | 106 | 4                     | 5.6     | 5.6           | 21.1               |
|       | 107 | 4                     | 5.6     | 5.6           | 26.8               |
|       | 108 | 4                     | 5.6     | 5.6           | 32.4               |
|       | 109 | 10                    | 14.1    | 14.1          | 46.5               |
|       | 110 | 2                     | 2.8     | 2.8           | 49.3               |
|       | 112 | 3                     | 4.2     | 4.2           | 53.5               |
|       | 113 | 1                     | 1.4     | 1.4           | 54.9               |
|       | 114 | 3                     | 4.2     | 4.2           | 59.2               |
|       | 115 | 1                     | 1.4     | 1.4           | 60.6               |
|       | 116 | 2                     | 2.8     | 2.8           | 63.4               |
|       | 117 | 4                     | 5.6     | 5.6           | 69.0               |
|       | 118 | 6                     | 8.5     | 8.5           | 77.5               |
|       | 119 | 3                     | 4.2     | 4.2           | 81.7               |
|       | 120 | 6                     | 8.5     | 8.5           | 90.1               |
|       | 121 | 1                     | 1.4     | 1.4           | 91.5               |
|       | 122 | 2                     | 2.8     | 2.8           | 94.4               |

|       |    |       |       |       |
|-------|----|-------|-------|-------|
| 123   | 3  | 4.2   | 4.2   | 98.6  |
| 124   | 1  | 1.4   | 1.4   | 100.0 |
| Total | 71 | 100.0 | 100.0 |       |

Dari tabel tersebut dapat dibuat grafik histrogram sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram Sebaran Frekuensi Skor Kreativitas Mahasiswa

## B. Hasil Analisis Data Penelitian

### 1. Hasil Uji Persyaratan Analisis

Pada dasarnya penelitian ini merupakan penelitian korelasional, yaitu penelitian untuk mencari hubungan variabel bebas dengan variabel terikat. Sumbangan variabel bebas terhadap variabel terikat baik secara sendiri-sendiri maupun secara bersama-sama. Untuk menguji hipotesis-hipotesis pada penelitian ini dipergunakan teknik analisis korelasi sederhana dan analisis regresi ganda. Sebelum mengadakan uji hipotesis dengan teknik analisis di atas ada persyaratan yang harus dipenuhi, diantaranya: uji normalitas, dan uji *independency*. Berikut ini diuraikan satu persatu tentang uji persyaratan analisis.

### **a. Uji Normalitas**

Tujuan dilakukan uji normalitas adalah untuk mengetahui kondisi masing-masing variabel penelitian, apakah skornya berdistribusi normal atau tidak. Teknik analisis uji normalitas dalam penelitian ini, menggunakan teknik analisis *Chi-kuadrat* ( $\chi^2$ ). Setelah diolah dengan menggunakan analisis komputer program SPSS Release 16 harga *Chi-kuadrat* masing-masing variabel penelitian, sebagai berikut:

#### **1) Uji Normalitas Variabel Motivasi Berprestasi (X<sub>1</sub>)**

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji *Chi Square* diperoleh harga  $\chi^2_{hitung} = 24,752$  dan untuk menentukan kriteria pengujian digunakan tabel *Chi-Square* dengan  $df=12$  dan taraf signifikansi 0,05 didapat harga  $\chi^2_{tabel} = 18,5$ . Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$  ( $24,754 > 18,5$ ) atau (asyp. Sig=0,045 < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi yang berdistribusi normal.

#### **2) Uji Normalitas Variabel Gaya Belajar (X<sub>2</sub>)**

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji *Chi Square* diperoleh harga  $\chi^2_{hitung} = 53,437$  dan untuk menentukan kriteria pengujian digunakan tabel *Chi-Square* dengan  $df = 14$  dan taraf signifikansi 0,05 didapat harga  $\chi^2_{tabel} = 23,7$ . Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$  atau  $53,437 > 23,7$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi yang berdistribusi normal

#### **3) Uji Normalitas Variabel Kemampuan Memanfaatkan Sumber Belajar (X<sub>3</sub>)**

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji *Chi Square* diperoleh harga  $\chi^2_{hitung} = 80,859$ , dan untuk menentukan kriteria pengujian digunakan tabel

*Chi-Square* dengan  $df = 17$  dan taraf signifikansi 0,05 didapat harga  $\chi^2_{\text{tabel}} = 27,6$ . Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $\chi^2_{\text{hitung}} > \chi^2_{\text{tabel}}$  ( $80,859 > 27,6$ ) atau (asyp. Sig=0,00 < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi yang berdistribusi normal (Selengkapnya pada lampiran ..).

#### 4) Uji Normalitas Variabel Kreativitas Mahasiswa (Y)

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji *Chi Square* diperoleh harga  $\chi^2_{\text{hitung}} = 36,634$ , dan untuk menentukan kriteria pengujian digunakan tabel *Chi-Square* dengan  $df = 22$  dan taraf signifikansi 0,05 didapat harga  $\chi^2_{\text{tabel}} = 33,9$ . Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $\chi^2_{\text{hitung}} > \chi^2_{\text{tabel}}$  ( $36,634 > 33,9$ ) atau (asyp. sig=0,035 < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi yang berdistribusi normal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa distribusi skor data untuk masing-masing variabel dalam penelitian sebaran adalah normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji linieritas.

#### b. Pemeriksaan Multikolinearitas (Independensi)

Pemeriksaan multikolinearitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah ada keterkaitan antar variabel bebas dalam penelitian. Analisis yang digunakan untuk menguji independensi digunakan analisis *product moment* yang dihitung dengan bantuan komputer program *SPSS release 16*. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 6. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Independensi**

|           | Sig.hitung | Sig standar | Keterangan |
|-----------|------------|-------------|------------|
| X1-----X2 | 0,138      | 0,05        | Independen |

|            |       |      |            |
|------------|-------|------|------------|
| X1-----X3  | 0,067 | 0,05 | Independen |
| X2----- X3 | 0,215 | 0,05 | Independen |

Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka dapat dikatakan bahwa tidak terdapat kontribusi positif dan variabel bebas yang satu dengan variabel bebas yang lain. Dari hasil perhitungan tersebut dapat dilihat bahwa antar variabel bebas tidak terjadi korelasi, sehingga memenuhi syarat untuk dilanjutkan dengan uji regresi.

## 2. Hasil Analisis Data

Untuk menganalisis data pada penelitian ini digunakan beberapa teknik analisis, yaitu analisis korelasi sederhana (parsial) dan analisis regresi ganda.

### a. Kontribusi Motivasi Berprestasi ((X<sub>1</sub>) Terhadap Kreativitas Mahasiswa (Y)

Dari hasil perhitungan (pada lampiran 6) diperoleh  $r_{x_1y} = 0,253$ , sig. 0,017 dengan dengan 71 orang responden pada taraf signifikansi 0,05,  $r_{tabel} = 0,194$ . Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $r_{hitung} : 0,253 > r_{tabel} : 0,194$  dan  $sig_{hitung} 0,017 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan motivasi berprestasi terhadap kreativitas mahasiswa

### b. Kontribusi Gaya Belajar (X<sub>2</sub>) terhadap Kreativitas Mahasiswa (Y)

Dari hasil perhitungan (pada lampiran 6) diperoleh  $r_{x_2y} = 0,232$  sig. 0,026 dengan 71 orang responden, pada taraf signifikansi 0,05,  $r_{tabel} = 0,194$ . Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $r_{hitung} : 0,232 > r_{tabel} : 0,194$  dan sig

hitung  $0,026 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan gaya belajar terhadap kreativitas mahasiswa

**c. Kontribusi Kemampuan Memanfaatkan Sumber Belajar ( $X_3$ ) terhadap Kreativitas Mahasiswa (Y)**

Dari hasil perhitungan (pada lampiran 6) diperoleh  $r_{x_3y}=0,456$  sig. 0,000 dengan 71 orang responden, pada taraf signifikansi 0,05,  $r_{tabel}=0,194$  dan sig hitung  $0,00 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan antara kemampuan memanfaatkan sumber belajar terhadap kreativitas mahasiswa

**d. Kontribusi Motivasi Berprestasi ( $X_1$ ), Gaya Belajar ( $X_2$ ), dan Kemampuan Memanfaatkan Sumber Belajar ( $X_3$ ) Secara Bersama-Sama terhadap Kreativitas Mahasiswa (Y)**

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan teknik analisis regresi ganda yang digunakan untuk mengetahui kontribusi motivasi berprestasi, gaya belajar, dan kemampuan memanfaatkan sumber belajar secara bersama-sama terhadap kreativitas mahasiswa disajikan dalam rangkuman hasil analisis regresi berikut ini:

**Tabel 5. Rangkuman Hasil Analisis Regresi Ganda**

| Sumber  | JK       | DK | RK      | F     |
|---------|----------|----|---------|-------|
| Sig     |          |    |         |       |
| Regresi | 911,758  | 3  | 303,919 | 8,952 |
| 0,00    |          |    |         |       |
| Residu  | 2274,636 | 67 | 33,950  |       |
| Total   | 3186,394 | 90 | -       | -     |

Keterangan:

JK : Jumlah Kuadrat

DK : Derajat Kebebasan

RK : Rata-Rata Kuadrat

F : Varians

Sig : Signifikansi

Dari tabel tersebut diperoleh harga  $F_{hitung}$  sebesar 8,952. dan harga  $F_{tabel}$  pada  $db=3$ ,  $dk= 67$  dengan taraf signifikansi 0,05 adalah sebesar 3,97. Dengan demikian  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  atau  $8,952 > 3,97$ . Berdasarkan analisis regresi ganda diperoleh indeks korelasi ganda ( $R_{xyganda}$ ) sebesar 0,535 koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,286, koefisien prediksi  $x_1$  ( $\beta_1=0,417$ ), koefisien prediksi  $x_2$  ( $\beta_2= 0,397$ ), koefisien prediksi  $x_3$  ( $\beta_3= 0,305$ ) dan konstanta ( $k=45,090$ ), sehingga berdasarkan hasil tersebut diperoleh persamaan regresi:  $Y = 45,090+0,417X_1+ 0,397X_2+0,305X_3$ . Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan antara motivasi berprestasi, gaya belajar dan kemampuan memanfaatkan sumber belajar secara bersama-sama terhadap kreativitas mahasiswa

#### **e. Koefisien Determinasi, Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif**

Dari hasil analisis regresi ganda diperoleh koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,286, hal ini menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa didukung oleh gaya belajar, kemampuan memanfaatkan sumber belajar dan motivasi berprestasi sebesar 100,00% yang sisanya ( $100\%-28,6\%=71,4\%$ ) dipengaruhi oleh faktor lain. Selanjutnya diperoleh pula sumbangan relatif dan sumbangan efektif masing-masing variabel ( $X_1$ ) dan variabel ( $X_2$ ) sebagai berikut;

- 1) Sumbangan Relatif (SR) dalam %, yaitu:
  - a) Untuk variabel bebas pertama ( $X_1$ )= 18,67%
  - b) Untuk variabel bebas kedua ( $X_2$ )= 18,08%
  - c) Untuk variabel bebas ketiga ( $X_3$ )= 63,23%
- 2) Sumbangan Efektif (SE) yaitu:
  - a) Untuk variabel bebas pertama ( $X_1$ )= 5,34%
  - b) Untuk variabel bebas kedua ( $X_2$ ) = 5,17%.
  - c) Untuk variabel bebas ketiga ( $X_3$ ) =18,08% (Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6)

#### **f. Penafsiran Hasil Analisis Data**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Ada kontribusi yang positif dan signifikan variabel  $X_1$  terhadap  $Y$ , besarnya koefisien korelasi variabel  $X_1$  terhadap  $Y$  sebesar 0,253, sedangkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 1,989, hal ini menunjukkan bahwa hubungan variabel  $X_1$  terhadap  $Y$  bermakna. Kebermaknaan ini ditunjukkan dengan adanya sumbangan efektif  $X_1$  terhadap  $Y$  sebesar 5,34% yang terkandung dalam aspek-aspek motivasi berprestasi yang dilihat dari Motivasi berprestasi adalah dorongan yang timbul dari dalam diri individu sehubungan dengan adanya pengharapan bahwa tindakan yang dilakukan merupakan alat untuk mencapai hasil yang baik, bersaing dan mengungguli orang lain, mengatasi rintangan serta memelihara semangat yang tinggi. Dimilikinya semangat yang tinggi akan mendorong dirinya meraih hasil belajar yang optimal. Menurut Atkinson (1976). Ada 2 aspek yang mendasari motivasi berprestasi, yaitu: pengharapan untuk sukses dan menghindari kegagalan. Kedua aspek motivasi ini berhubungan dengan hal-hal/tugas-tugas dikemudian hari. Usaha menghindari kegagalan dapat diartikan sebagai upaya mengerjakan tugas-tugas seoptimal mungkin, agar tidak gagal untuk memperoleh kesempatan yang akan datang. Demikian juga usaha untuk sukses dapat menjadi pendorong yang memberi kepercayaan diri, sehingga mampu melakukan sesuatu dengan sukses, dengan mempertimbangkan kemampuan untuk menghindari kegagalan

- 2) Ada kontribusi yang positif dan signifikan variabel  $X_2$  terhadap  $Y$ , besarnya koefisien korelasi variabel  $X_2$  terhadap  $Y$  sebesar 0,343, sedangkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 2,121, hal ini menunjukkan bahwa hubungan variabel  $X_2$  terhadap  $Y$  bermakna. Kebermaknaan ini ditunjukkan dengan adanya sumbangan efektif  $X_1$  terhadap  $Y$  sebesar 05,17% yang terkandung dalam aspek-aspek gaya belajar mahasiswa yang meliputi; kemampuan mahasiswa menyimpan memori visual (V), auditori (A), dan kinestetik (K) dalam bagian-bagian otak yang berbeda, maka cara multi-sensori dalam belajar adalah cara yang paling efektif. Gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal. Dengan ungkapan yang berbeda, gaya belajar seseorang merupakan kombinasi dari cara menyerap informasi, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi tersebut. Setiap mahasiswa memiliki gaya belajar yang berbeda, masing-masing gaya belajar mahasiswa memberikan sumbangan positif dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa, Gaya belajar mahasiswa terdiri dari gaya belajar visual, audio, dan kinestetik.
- 3) Ada kontribusi yang positif dan signifikan variabel  $X_3$  terhadap  $Y$ , besarnya koefisien korelasi variabel  $X_3$  terhadap  $Y$  sebesar 0,367, sedangkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 3,756, hal ini menunjukkan bahwa hubungan variabel  $X_3$  terhadap  $Y$  bermakna. Kebermaknaan ini ditunjukkan dengan adanya sumbangan efektif  $X_1$  terhadap  $Y$  sebesar 18,08% yang terkandung dalam aspek-aspek kemampuan memanfaatkan sumber belajar yang meliputi; a) jenis sumber belajar yang dimanfaatkan, b) pemilihan sumber belajar, c) tujuan kemampuan

memanfaatkan sumber belajar, dan d) aktivitas pembelajaran dengan sumber belajar.

- 4) Besarnya koefisien korelasi variabel  $X_1$ ,  $X_2$  dan  $X_3$  terhadap  $Y$  sebesar 0,535 hal ini menunjukkan bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan variabel  $X_1$ ,  $X_2$  dan  $X_3$  terhadap  $Y$ , sedangkan hasil  $F_{reg}$  sebesar 8,952 menunjukkan bahwa Kontribusi  $X_1$ ,  $X_2$  dan  $X_3$  secara bersama-sama terhadap  $Y$  bermakna. Berdasarkan analisis regresi ganda diperoleh indeks korelasi ganda ( $R_{xy}$  ganda) sebesar 0,586, koefisien determinasi 0,286, koefisien prediksi  $x_1$  ( $\beta_1=0,417$ ), koefisien prediksi  $x_2$  ( $\beta_2= 0,397$ ), koefisien prediksi  $x_3$  ( $\beta_3= 0,397$ ) dan konstanta ( $k=45,090$ ), sehingga berdasarkan hasil tersebut diperoleh persamaan regresi  $Y= 45,090+0,417X_1+ 0,397X_2+0,397X_3$  Maka dapat dirumuskan bahwa motivasi berprestasi, gaya belajar dan kemampuan memanfaatkan sumber belajar secara bersama-sama mempengaruhi kreativitas mahasiswa sebesar 28,60%, yakni motivasi berprestasi sebesar 10,20%, gaya belajar sebesar 09,42%, dan kemampuan memanfaatkan sumber belajar 14,40% . Berdasarkan persamaan garis regresi linier di atas dapat dirumuskan bahwa motivasi berprestasi akan meningkat atau menurun sebesar 0,1020 untuk setiap peningkatan atau penurunan satu unit kreativitas mahasiswa, kreativitas mahasiswa akan meningkat atau menurun sebesar 0,0942 untuk setiap peningkatan atau penurunan satu unit kreativitas mahasiswa, dan juga kemampuan memanfaatkan sumber belajar akan meningkat atau menurun sebesar 0,1440 untuk setiap peningkatan atau penurunan satu unit kreativitas mahasiswa.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka selanjutnya akan dibahas hasil tersebut sebagai berikut:

#### **1. Kontribusi Motivasi Berprestasi terhadap Kreativitas Mahasiswa**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi berprestasi mempunyai hubungan positif dan signifikan terhadap kreativitas mahasiswa. Dari hasil analisis diketahui bahwa koefisien korelasinya adalah 0,253 dan motivasi berprestasi memiliki rata-rata sebesar 48,37. Dilihat dari besarnya koefisien korelasi tersebut, kontribusi motivasi berprestasi terhadap kreativitas mahasiswa sedang. Dengan demikian dapat ditunjukkan bahwa semakin baik motivasi berprestasi semakin baik pula kreativitas mahasiswa.

Hal ini dapat dipahami bahwa indikator motivasi berprestasi mahasiswa adalah: 1) perhatian terhadap kompetensi, meliputi: a) rasa ingin tahu, b) kesungguhan merespon pelajaran, c) semangat untuk unggul, d) ketekunan, 2) rasa percaya diri, meliputi: a) harapan untuk berhasil, b) kemampuan menyelesaikan tugas, c) keinginan meningkatkan pengetahuan, 3) kepuasan, meliputi: a) mengembangkan materi pelajaran secara mandiri, b) kepuasan dalam mengikuti proses pembelajaran, c) keinginan adanya umpan balik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Gagne (1985 : 22) bahwa dalam pembelajaran motivasi berprestasi dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Kondisi pembelajaran yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal secara garis besar dikelompokkan menjadi kondisi internal dan kondisi eksternal. Kondisi internal adalah faktor-faktor yang ada di dalam diri mahasiswa yang meliputi: kesiapan, kemampuan, pengetahuan prasyarat yang telah dimiliki siswa, motivasi, aspirasi, bakat dan intelegensi. Kondisi eksternal adalah segala sesuatu yang berada di luar diri mahasiswa namun ikut

mempengaruhi belajar mahasiswa meliputi: sarana prasarana, cuaca, iklim belajar, bangunan sekolah, kamar belajar dan sebagainya

## **2. Kontribusi Gaya Belajar terhadap Kreativitas Mahasiswa**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian di atas menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa mempunyai hubungan yang positif terhadap kreativitas mahasiswa. Dari hasil analisis diperoleh skor koefisien korelasinya adalah 0,232 dan memiliki rata-rata 46,99. Dilihat dari besarnya koefisien korelasi tersebut, Kontribusi gaya belajar terhadap kreativitas mahasiswa sedang.

. Dari data tersebut dapat dipahami bahwa gaya belajar memberikan sumbangan yang cukup bermakna terhadap pengembangan kreativitas mahasiswa. Gaya belajar adalah cara yang lebih disukai seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan memahami suatu informasi. Sebagai misal, ketika kita ingin mempelajari tentang tanaman, kita mungkin lebih senang jika belajar melalui video, mendengarkan ceramah, membaca buku, atau lebih senang belajar melalui cara bekerja langsung di perkebunan atau mengunjungi kebun raya. Gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal. Dengan ungkapan yang berbeda, Gaya belajar seseorang merupakan kombinasi dari cara menyerap informasi, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi tersebut.

Setiap strategi pembelajaran yang berhasil sangat dipengaruhi cara atau gaya mahasiswa belajar, pribadinya serta kesanggupannya (Madden, 2002; Nasution, 2009). Para peneliti menemukan adanya berbagai gaya belajar pada

mahasiswa yang dapat digolongkan menurut kategori tertentu. Menurut Nasution (2009) menyimpulkan: (1) tiap murid belajar menurut caranya sendiri yang kita sebut gaya belajar, demikian juga pembelajar memiliki gaya mengajar masing-masing, (2) kita dapat menemukan gaya belajar itu dengan instrumen tertentu dan (3) kesesuaian gaya mengajar dengan gaya belajar mempertinggi efektifitas belajar

### **3. Kontribusi Kemampuan Memanfaatkan Sumber Belajar terhadap Kreativitas Mahasiswa**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian di atas menunjukkan bahwa kemampuan memanfaatkan sumber belajar mempunyai hubungan positif terhadap kreativitas mahasiswa. Dari hasil analisis diperoleh skor koefisien korelasinya adalah 0,367 dan memiliki rata-rata 92,80. Dilihat dari besarnya koefisien korelasi tersebut, Kontribusi kemampuan memanfaatkan sumber belajar terhadap kreativitas mahasiswa sedang.

Secara umum kemampuan memanfaatkan sumber belajar memiliki hubungan yang signifikan terhadap kreativitas mahasiswa, namun kemampuan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar perlu ditingkatkan, terutama dalam merumuskan tujuan, memilih metode dan media pembelajaran yang tepat, serta rencana analisis hasil belajar. Masih rendahnya ketercapaian komponen-komponen tersebut dalam mempengaruhi kemampuannya dalam kemampuan memanfaatkan sumber belajar yang dapat dilihat dari aspek: yaitu; a) jenis sumber belajar yang dimanfaatkan, b) pemilihan sumber belajar, c) tujuan kemampuan

memanfaatkan sumber belajar, dan d) juga karena rendahnya kemampuan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar dalam pembelajaran

Pemanfaatan sumber belajar dibutuhkan suatu perencanaan pengelolaan yang baik, agar sumber belajar tersebut dapat dimanfaatkan oleh siswa dengan mudah. Para siswa dapat mengakses dari sumber belajar secara bebas, cepat dan nyaman dalam mengembangkan potensinya secara optimal. Sumber belajar dapat di peroleh di sekolah (media cetak, elektronik dan lingkungan sekolah) dan di luar sekolah (media cetak, internet, lingkungan keluarga, lingkungan fisik, lingkungan sosial maupun gejala alam). Kemampuan mengelola sumber belajar dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Tersedianya sumber belajar yang lengkap akan mendorong para siswa untuk belajar sevara optimal. Keingintahuan siswa akan terjawab dengan informasi yang ada dalam sumber belajar. Melalui cara tersebut, siswa akan mampu meningkatkan kreativitasnya secara optimal.

Dalam keanekaragaman sifat dan kegunaan sumber belajar, secara umum memberikan sumbangan sebagai berikut: (1) merupakan pembuka jalan dan pengembangan wawasan terhadap proses belajar mengajar yang akan ditempuh. (2) pemandu secara teknik dan langkah-langkah operasional untuk menelusuri secara lebih teliti menuju pada penguasaan keilmuan secara tuntas, (3) memberikan berbagai macam ilustrasi dan contoh-contoh yang berkaitan dengan aspek-aspek bidang keilmuan yang dipelajari, (4) memberikan petunjuk dan gambaran kaitan bidang keilmuan yang sedang dipelajari dengan berbagai bidang keilmuan lainnya, (5) menginformasikan sejumlah penemuan baru yang pernah diperoleh orang lain yang berhubungan dengan bidang keilmuan tertentu, dan (6)

menunjukkan berbagai permasalahan yang timbul yang merupakan konsekuensi logis dalam suatu bidang keilmuan yang menuntut adanya kemampuan pemecahan dari orang-orang yang mengabdikan diri dalam bidang tersebut.

(Mulyasa E, 2003: 49-50)

#### **4. Kontribusi Motivasi Berprestasi, Gaya Belajar, Kemampuan Memanfaatkan Sumber Belajar Secara Bersama-Sama terhadap Kreativitas Mahasiswa**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi berprestasi, gaya belajar kemampuan memanfaatkan sumber belajar secara bersama-sama memiliki kontribusi positif dan signifikan terhadap kreativitas mahasiswa. Dari hasil analisis di peroleh skor koefisien korelasinya adalah 0,586. Dilihat dari besarnya koefisien korelasi tersebut, hubungan motivasi berprestasi, gaya belajar, kemampuan memanfaatkan sumber belajar dengan kreativitas mahasiswa signifikan.

Secara umum hasil penelitian menunjukan bahwa kemampuan memanfaatkan sumber belajar memiliki kontribusi yang lebih besar dibandingkan dengan variabel-variabel yang lain. Maka dari itu perlu dipersiapkan perencanaan yang matang dalam kemampuan memanfaatkan sumber belajar yang didukung dengan beberapa faktor yang berkontribusi terhadap pencapaian kreativitas mahasiswa. Sumber belajar merupakan aset informasi yang sangat besar bagi siswa. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada figur dosen, buku-buku di perpustakaan, dan peralatan di laboratorium, namun sumber belajar dapat di peroleh dari lingkungan sekolah maupun di lingkungan luar sekolah (masyarakat). Tersedianya sumber belajar yang lengkap akan mendorong mahasiswa untuk belajar lebih intensif dan menarik. Siswa secara individual dan kelompok dapat mengakses informasi dari berbagai sumber belajar yang lebih realistis dan mudah diperoleh. Dengan demikian siswa termotivasi untuk belajar lebih baik. Upaya mahasiswa demikian akan mendorong dirinya meraih prestasi belajar yang optimal. Di samping itu, adanya kemampuan memanfaatkan sumber belajar yang baik akan mendorong para dosen mampu meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran.

Peran dosen dalam pembelajaran sangat strategis dalam mmemberdayakan mahasiswa. Dosen hendaknya memberikan kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Dosen sebagai pengelola pembelajaran perlu mempertimbangkan kesesuaian pendekatan

yang akan diterapkan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan dan karakteristik siswanya. Dosen hendaknya memiliki kemampuan dalam memilih pendekatan yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik mahasiswa agar memberikan hasil yang optimal. Siswa akan dapat leluasa mengembangkan kemampuan secara optimal melalui berinteraksi dengan teman-temannya dan lingkungannya.

Siswa yang memiliki kemampuan berinteraksi sosial dengan baik, biasanya memiliki keberanian dan rasa percaya diri yang baik dalam mengambil keputusan. Kelancaran komunikasi dengan teman-temannya, dengan dosen dan karyawan di sekolah menjadi modal dalam mengembangkan kemampuan dasar siswa. Kemampuan tersebut dapat menumbuhkan keinginan untuk meningkatkan pengalaman dan pengetahuan dirinya dalam meraih prestasi belajar yang lebih baik.

Di samping itu, mahasiswa yang memiliki kreativitas mahasiswa tinggi, cenderung lebih tertarik dan merasa tertantang dalam menemukan fakta dan konsep baru. Keinginan tersebut di dukung dengan ide-ide baru, kemampuan berpikir kreatif, kritis dan konstruktif dalam memilih berbagai alternatif pemecahan masalah. Keberhasilan penemuan konsep baru merupakan bagian dari proses berinteraksi dengan lingkungan dan siswa lain. Capaian tersebut mendorong siswa untuk selalu berusaha mengembangkan kreativitasnya yang lebih baik.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN

#### A. Kesimpulan

**Berdasarkan hasil analisis data hasil penelitian dengan menggunakan taraf signifikansi 5% di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :**

1. **Ada kontribusi positif dan signifikan motivasi berprestasi terhadap mahasiswa. Secara umum mahasiswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi cenderung memiliki kreativitas mahasiswa lebih baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi berprestasi berkontribusi positif dan signifikan terhadap kreativitas mahasiswa pada program Pendidikan Dasar.**
2. **Ada kontribusi positif dan signifikan gaya belajar terhadap kreativitas mahasiswa. Secara umum mahasiswa yang memiliki gaya belajar visual, kinestetik, yang tinggi dan baik, cenderung memiliki kreativitas mahasiswa lebih baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa gaya belajar berkontribusi positif dan signifikan terhadap kreativitas mahasiswa.**
3. **Ada kontribusi positif dan signifikan kemampuan memanfaatkan sumber belajar terhadap kreativitas mahasiswa. Secara umum mahasiswa yang memiliki kemampuan memanfaatkan sumber belajar dengan baik, cenderung memiliki kreativitas mahasiswa lebih baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa memanfaatkan sumber belajar berkontribusi positif dan signifikan terhadap kreativitas mahasiswa.**

4. **Ada kontribusi positif dan signifikan motivasi berprestasi, gaya belajar dan kemampuan memanfaatkan sumber belajar secara bersama-sama terhadap kreativitas mahasiswa, Secara umum mahasiswa yang memiliki motivasi berprestasi, memiliki gaya belajar baik, dan memiliki kemampuan kemampuan memanfaatkan sumber belajar dengan baik, cenderung memiliki kreativitas mahasiswa lebih baik.. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi berprestasi, gaya belajar dan kemampuan memanfaatkan sumber belajar secara bersama-sama berkontribusi secara positif dan signifikan terhadap kreativitas mahasiswa.**

#### **B. Saran-Saran**

**Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian maka disampaikan saran-saran sebagai berikut :**

1. **Setiap mahasiswa dapat meningkatkan kreatifitasnya melalui diskusi, anjansana, observasi, wawancara, mengikuti kegiatan diluar tutorial, dan pelatihan-pelatihan guna meningkatkan kualitas diri dan kemampuan berpikir verbal.**
2. **Tutor dalam memberikan tutorial hendaknya senantiasa menanamkan motivasi berpresatsi yang akan ditekuni, dengan memberikan pandangan-pandangan yang positif tentang baik buruknya profesi yang diambil. Hal ini dapat dilakukan karena sikap mahasiswa dapat diubah melalui pendidikan, yaitu dengan memberikan penanaman nilai positif pada mahasiswa.**

**3. Dapat dikembangkan dengan penelitian-penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pembelajaran, agar hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam skala yang luas, khususnya dalam pemberdayaan mahasiswa**

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. 2004. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arief S. Sadiman, Rahardjo R, Anung Haryono, Rahardjito. 2003. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Anderson, L.R., & Krathwohl, D.R. (eds). 2001. *A Taxonomy For Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. A Bridged Edition. New York: Longman
- Anonim. 2009. *Tes Kreativitas*. Materi Pelatihan Sertifikasi Tes Bagi Konselor Pendidikan, Kerjasama Universitas Negeri Malang dan Asosiasi Bimbingan Dan Konseling Indonesi (ABKIN), di Malang tanggal 29 Juni-8 Agustus 2009.
- Atkinson, J. 1982. *Motivation and Achievement*. Washington, D.C: V.H. winston and Sons.
- Atkinson, J. 1984. *Motivation in Fantasy, Action and Society*. Englewoods Cliifs, New Jersey : D. Van Narst and Company. Inc.
- Atkinson, J. W. & Raynor, J. E. 1978. *Personality, Motivation, and Achievement*. Washington D.C: Hemisphere Publishing.
- Bambang Haryadi, 2012. Pengaruh Strategi Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbasis Web dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Prodi Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang. *Disertasi* (tidak dipublikasikan)
- Bloom, B.S. 1981. *Taxonomy of Education Objectives*. Handbook I : Cognitive Domain. New York: McKay
- Cohen, L. 1976. *Educational Research in Clasroom and Schools A Manual of Materials an Methods*. San Francisco: Harper & Row Publishers
- Coni Semiawan, R. & Munandar, U.S.C. 1989. *Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Grasindo
- Consuelo et. Al. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*. (penerjemah Alimudin Tuwu), Jakarta; Universitas Indoensia Press
- Crowl, T.K, Kaminsky, S. & Podell, D.M. 1997. *Educational Psychology Windows on Teaching*. New York: The College of State Island. City University of New York.
- Degeng, I.N.S. 1991. *Karakteristik Belajar Mahasiswa Berbagai Perguruan Tinggi di Indonesia*. Jakarta PAU-UT Dirjend Dikti Depdikbud
- Degeng, I.N.S. 1997. *Strategi Pembelajaran, Mengorganisasi Isi dengan Model Elaborasi*. Malang: IKIP Malang bekerja sama dengan Biro Penerbitan Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan
- Degeng, I.N.S. 2007. *Paradigma Pendidikan Behavioristik ke Konstruktivistik*. Bahan Presentasi Perkuliahan Prodi. TEP Pascasarjana Universitas negeri Malang

- DePorter, B. dan Hernacki, M. 2007. *Quantum Learning: Unleashing the Genius In You*. Penerjemah: Alwiyah Abdulrahman. Penyunting: Sari Meutia. Bandung: Kaifa.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. 2003. *The Systemic Design of Instruction*. New York : Harper Collins Publisher Inc.
- Elliot, Stephen N., Thomas R. Kratochwill, Joan Littlefield Cook, John F. Travers. 2000. *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning*. Boston: McGraw-Hill Book Co
- Gagne, E.D. 1985. *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston: Little Brown
- Hasan langgulung. 1991. *Kreativitas dan Pendidikan Islam, Analisis dan Falsafah*. Jakarta; Pustaka Al Huda
- Hidayat, S. 2008. *Hubungan Minat terhadap Profesi Guru dan Motivasi Berprestasi dengan Keterampilan Mengajar*. (Laporan penelitian) Banten: LPM Universitas Sultas Ageng Tirtayasa
- Madden, T.L. 2002. *Fire-Up Your Learning: an Accelerated Learning Action Guide*. Alih Bahasa: Ivonne Suryana. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Masri Singarimbun dan Sofian Effendi. 1999. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES
- McClelland, D.C. 1975. *The Achievement Motivation*. New York: Irvington.
- Moh. Nazir. 1983. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indah
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munandar, U, Achir, Y.A., Winata, S, Lestari, P., Rosemini, Rifameutia, dan Hartana, G. 1988. *Standarisasi Tes Kreativitas Verbal Bentuk Paralel (P1 & P2)*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Munandar, U.S.C. 1982. *Creativity and Education*. Jakarta: Depdikbud.
- Munandar, U.S.C. 2003. *Kreativitas dan Keterbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Nasution, S. 2009. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngurawan, S. 2007. "Pengaruh Metode Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar IPS di SMP". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Universitas Negeri Malang, Volume 14, nomor 1, April 2007, hal 75-88
- Prashnig, B. 2007. *The Power of Diversity New Ways of Learning and Teaching through Learning Style*. Penerjemah: Nina Fauziah, Penyunting: Rahmani Astuti. Bandung: Kaifa.

- Rabideau, S.T. 2005. *Effect of Achievement Motivation on Behavior*.  
<http://www.personalityresearch.org/papers/rabideau.html>. Di akses,  
 26 Maret 2010
- Rose, C dan Nicholl, M. 2002. *Accelerated Learning for the 21 st Century*.  
 Penerjemah: Dedy Ahimsa. Editor: Purwanto. Bandung: Nuansa.
- Saefuddin Azwar. 2002. *Reliabilitas dan Validitas Tes*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- \_\_\_\_\_. 2002. *Test Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran  
 Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Seel, B.B. & Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology The Definition and Domain of The Field*. Washington:  
 Association for Educational Communications and Technology
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2005. *Dasar–Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:  
 PT Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* .  
 Jakarta: PT Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 1999. *Dasar–dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi  
 Aksara.
- Sujarwo, 2011. Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dan  
 Ekspositori terhadap Hasil Belajar Sosiologi pada Siswa SMA yang  
 Memiliki Tingkat Motivasi Berprestasi dan Kreativitas Berbeda. Prodi  
 Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Negeri  
 Malang. *Disertasi* (tidak dipublikasikan)
- Susanto. 2008. *Hubungan Antara Motivasi Berprestasi, Kecerdasan Emosional  
 dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar di SMK Negeri Di Kabupaten  
 Karanganyar*. (Tesis) Program Studi Teknologi Pendidikan Program  
 Pascasarjana UNS Surakarta (Tidak dipublikasikan)
- Sutarno Joyo Atmojo: 2003. pembelajaran Efektif : *Upaya Peningkatan Kualitas  
 Lulusan Menuju Penyediaan Sumber Daya Insani yang Unggul*,  
 Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Suyono. 2001. *Diagnostik Kesulitan Belajar dan Pengajaran Remedial*. Surakarta: UNS  
 Press
- Torrance, P. 1974. *Torrance Test of Creative Thinking. Verbal Tests, forms A and B*. New  
 York: Personnel Press.

Torrance, P. 1979. *Torrance Framework For Creative Thinking*.  
[Http://www.bethel.edu/Shenkel/PhysicalActivities/CreativeMovement/CreativeThinking/Torrance.Html](http://www.bethel.edu/Shenkel/PhysicalActivities/CreativeMovement/CreativeThinking/Torrance.Html). Diakses tanggal 16 Nopember 2009