

KORELASI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA FKIP UDA

Oleh:

Ika Trisni Simangunsong ¹⁾

Dede Parsaoran Damanik ²⁾

Nani Sri Rezeki ³⁾

Universitas Darma Agung, Medan ^{1,2,3)}

E-mail:

ikatrismangunsong@gmail.com ¹⁾

dedeparsaoran@gmail.com ²⁾

srirezeekinani@gmail.com ³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan yang signifikan antara media pembelajaran dengan kreativitas mahasiswa FKIP UDA. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini seluruh mahasiswa FKIP UDA T.A 2021/2022. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket penilaian terhadap karya mahasiswa. Data hasil uji linearitas media pembelajaran berdistribusi normal dengan hasil $X_h^2 < X_t^2$ (26,43 < 67,50). Berdasarkan hasil analisis koefisien korelasi di peroleh r_{hitung} (0,448). Dengan mengonsultasikan r_{tabel} pada taraf signifikan 5%, adalah 0,297. Maka nilai dari r_{hitung} (0,448) > r_{tabel} (0,297), dapat dinyatakan ada hubungan yang signifikan antara media pembelajaran dengan kreativitas mahasiswa FKIP UDA.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kreativitas Mahasiswa.

1. PENDAHULUAN

Perguruan tinggi yang menjadi lembaga pendidikan formal penghasil sumber daya manusia, berkewajiban untuk ikut serta dalam menjalankan sistem pendidikan nasional. KKNi merupakan basis kurikulum dalam merencanakan pembelajaran PT di Indonesia, sehingga dapat dengan tepat memposisikan kemampuan lulusannya untuk memasuki dunia kerja. Sementara itu UU No.11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dinyatakan bahwa perguruan tinggi bertugas menyelenggarakan IPTEK salah satunya melalui pendidikan. Tantangan yang dihadapi di era 4.0 adalah menghasilkan lulusan dengan literasi baru, salah satunya literasi teknologi. Pembelajaran kolaboratif dan kontekstual menjadi paradigma pembelajaran yang sedang digalakkan, artinya dosen harus mampu untuk mengkolaborasi antara

pemikirannya dengan pemikiran mahasiswa, sehingga mahasiswa bukan hanya mendapatkan *outcomes* kognitif saja, juga mampu memperoleh *outcomes* bentuk lain. Dalam melahirkan kondisi pembelajaran yang efektif, maka seorang dosen wajib untuk merancang sebuah pembelajaran yang interaktif, melalui penerapan model pembelajaran yang berbasis pada *student active learning* berbasis kondisi nyata saat ini, selanjutnya diperlukan juga media pembelajaran yang inovatif untuk menstimulus kemampuan berpikir kreatif.

Pandemi Covid-19 telah memberikan gambaran atas kelangsungan dunia pendidikan di masa depan melalui bantuan teknologi. Situasi pandemi ini menjadi tantangan tersendiri bagi kreativitas setiap individu dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan dunia pendidikan. Masa pandemi covid 19 menjadi sebuah fenomena universal yang berdampak bagi kestabilan proses belajar mengajar.

Pembelajaran yang biasanya *face to face* tergantikan dengan istilah *daring* atau pembelajaran jarak jauh. Sebuah keadaan yang mengharuskan setiap pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan *electronic learning* baik melalui *smartphone*, maupun laptop/komputer. Penggunaan aplikasi berbasis teknologi pun menjadi incaran para pendidik untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar jarak jauh ini, mulai dari aplikasi *powerpoint*, *whatsapp*, *telegram*, *google classroom*, *zoom*, hingga *youtube*. Di satu sisi pembelajaran secara *daring* ini pun harus mampu membawa peserta didik untuk tetap dalam pembelajaran berbasis *student center*. Menanggapi permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah solusi, yakni penerapan model pembelajaran yang berorientasi pada *student center learning*, yakni *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan kemampuan dalam e-learning, sebuah model pembelajaran dengan memanfaatkan masalah yang ada untuk menstimulus keterampilan berpikir kreatif mahasiswa untuk menemukan solusi pembelajaran yang tepat guna melalui pembuatan media pembelajaran inovatif berdasarkan aplikasi teknologi komputasi. Hal ini berperan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berinovasi sebagai modal mereka menghadapi masa Praktek Lapangan di semester berikutnya, dan dapat dipergunakan dalam dunia kerja.

“Apabila media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media disebut media pembelajaran” Arsyad (2017:3). Dalam arti luas, media adalah kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional (KKNI), dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, mendorong semua perguruan tinggi untuk menyesuaikan diri dengan ketentuan yang ditetapkan. KKNI merupakan kualitas

sumber daya manusia Indonesia yang kualifikasinya didasarkan pada tingkat kemampuan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran (*learning outcomes*). Tantangan yang dihadapi oleh PT dalam pengembangan kurikulum di era industri 4.0 yakni menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan literasi teknologi, yakni pemahaman cara kerja mesin, dan aplikasi teknologi. Pemerintah juga berupaya meningkatkan mutu pendidikan tinggi melalui program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, yang diharapkan mampu mengembangkan keterampilan abad 21, diantaranya yaitu; berpikir kreatif dan juga logika komputasi.

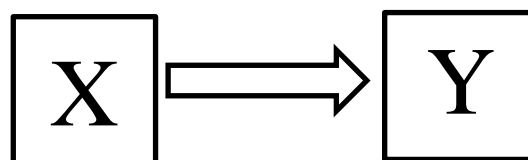
Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan media pembelajaran dengan kreativitas mahasiswa FKIP UDA.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif korelasional, dengan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan korelasional. Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (X) yaitu: Media Pembelajaran
2. Variabel Terikat (Y) yaitu: Kreativitas Mahasiswa

Sehubungan dengan bentuk penelitian ini korelasional maka desain penelitian atau rancangan penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



- X : Variabel Bebas
Y : Variabel Terikat

Instrumen Penelitian

Dalam pengumpulan data penelitian ini diperlukan alat tertentu, alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah angket.

Tabel 1. Kisi – kisi Angket Media Pembelajaran dan Kreativitas

No	Variabel	Indikator
1	Variabel X Media pembelajaran	1. Media Visual - Gambar - Buku paket - Modul - Internet - Power point 2. Media Audio Visual - Video - Film
2	Variabel Y Kreativitas Mahasiswa	a. Orisinalitas b. Fleksibilitas c. Elaborasi d. Kelancaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Ubahan Media Pembelajaran (X)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden 50 orang diperoleh skor tertinggi 59 dan skor terendah 27 dengan rata-rata ($M = 43,48$) dan standar deviasi ($SD = 6,82$). Distribusi hasil media pembelajaran (X) dapat di lihat pada tabel di bawah.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran (X)

No.	Rentangan	Fo	Fr	Kategori
1	≥ 52	4	8%	Sangat Tinggi
2	47-51	17	34%	Tinggi
3	42-46	10	20%	Cukup
4	37-41	9	18%	Sedang
5	32-36	8	16%	Rendah
6	27-31	2	4%	Sangat Rendah
	Jumlah	50	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa Media Pembelajaran dikategorikan tinggi (34%).

2. Data Ubahan kreativitas mahasiswa (Y)

Berdasarkan data ubahan yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden 50 Orang, skor tertinggi 59 dan skor terendah 29 dengan rata-rata ($M = 45,7$) dan standar deviasi ($SD = 5,93$). Distribusi hasil kreativitas mahasiswa (Y) dapat di lihat pada tabel di bawah.

Tabel 3. Distribusi Kreativitas Mahasiswa (Y)

No.	Rentangan	Fo	Fr	Kategori
1	≥ 54	5	10%	Sangat Tinggi
2	49-53	14	28%	Tinggi
3	44-48	11	22%	Cukup
4	39-43	13	26%	Sedang
5	34-38	5	10%	Rendah
6	29-33	2	4%	Sangat Rendah
	Jumlah	35	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kreativitas mahasiswa dikategorikan tinggi (28%).

Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas variabel pada penelitian ini menggunakan rumus Chi kuadrat (X^2), dengan syarat normal apabila $X_h^2 < X_t^2$ pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan.

Tabel 4. Ringkasan Uji Normalitas sebaran Data Penelitian

Variabel Penelitian	X_h^2	X_t^2	Kurva
Media Pembelajaran	31,07	67,50	Normal
Kreativitas Mahasiswa	26,43	67,50	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa, uji normalitas X_h^2 data setiap variabel diperoleh $X_h^2 < X_t^2$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa distribusi data kedua variabel penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Penelitian ini memiliki dua variabel penelitian. Satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Dalam hal ini variabel bebas diduga dapat mempengaruhi variabel terikat. Oleh karena itu perlu di uji kelinierannya dengan menerapkan rumus regresi untuk linear $Y = 23,10 + 0,51 X$ adalah pada taraf signifikan 5%. Dengan menggunakan rumus tersebut dapat diketahui bahwa data media pembelajaran berarti linear dengan kreativitas mahasiswa.

3. Uji Kecenderungan

a. Kecenderungan Media Pembelajaran

Tabel 5. Kecenderungan Media Pembelajaran (X)

No	Interval Kelas	F _o	Fr	Kategori	
1	>(Mi+1,5 SDi) >43+ 1,5 . 5	>4 7	21	42%	Sangat Tinggi
2	(Mi+0,5 SDi) s/d (Mi+1,5 SDi) 43+0,5.5 s/d 43+1,5.5	42 s/d 46	10	20 %	Tinggi
3	(Mi-0,5 SDi) s/d (Mi+0,5 SDi) 43-0,5.5 s/d 43+0,5.5	37 s/d 41	9	18%	Sedang
4	(Mi-1,5 SDi) s/d (Mi-0,5 SDi) 43-1,5.5 s/d 43-0,5.5	32 s/d 36	8	16%	Rendah
5	<(Mi-1,5 SDi) <43-1,5.5	<3 1	2	4%	Sangat Rendah
Jumlah			35	100 %	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat tingkat kecenderungan Media Pembelajaran dikategorikan sangat tinggi (42%).

b. Kecenderungan Kreativitas Mahasiswa (Y)

Tabel 6 Kecenderungan Kreativitas Mahasiswa(Y)

No.	Interval Kelas	F _o	Fr	Kategori	
1	>(Mi+1,5 SDi) >44 + 1,5 . 5	>49	19	38%	Sangat Tinggi
2	(Mi+0,5 SDi) s/d (Mi+1,5 SDi) 44+0,5.5 s/d 44+1,5.5	44 s/d 48	11	22%	Tinggi
3	(Mi-0,5 SDi) s/d (Mi+0,5 SDi) 44-0,5.5 s/d 44+0,5.5	39 s/d 43	13	26%	Sedang
4	(Mi-1,5 SDi) s/d (Mi-0,5 SDi) 63-1,5.5 s/d 63-0,5.5	34 s/d 38	5	10%	Rendah
5	<(Mi-1,5 SDi) <63-1,5.6	<33	2	4%	Sangat Rendah
Jumlah			50	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat tingkat kecenderungan kreativitas Mahasiswa dikategorikan sangat tinggi (38%).

Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis media pembelajaran (X) dengan kreativitas mahasiswa (Y) menggunakan rumus korelasi *product moment*. Hasil analisis korelasi diperoleh koefisien korelasi media pembelajaran (X) dengan kreativitas mahasiswa (Y) diperoleh r_{xy} sebesar 0,448 dikonsultasikan terhadap tabel kritik moment pada taraf signifikan 5% dengan $N=50$ diketahui $r_{tabel} = 0,297$. Sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,448 > 0,297$). Media pembelajaran dapat membantu mahasiswa dalam menerima informasi dan memperlancar interaksi guru dan siswa. Media pembelajaran dapat berupa gambar, buku paket, video, film dan lain sebagainya dapat mendorong motivasi

belajar mahasiswa sehingga proses belajar mengajar lebih bervariasi dan dapat merangsang pikiran, dan perasaan mahasiswa untuk belajar. Oleh karena itu media pembelajaran yang beragam dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa, keinginan untuk menguasai pelajaran dan kecenderungan untuk berbuat apa yang menjadi harapan dan tujuan tersebut.

4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian teoritis dan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan kesimpulan bahwa: Ada hubungan yang signifikan antara media pembelajaran dengan kreativitas mahasiswa FKIP UDA T.A 2021/2022.

5. DAFTAR PUSTAKA

1. Arends, R.I. 2008. *Learning to Teach. Seven editions*. New York: McGraw-Hill.
2. Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
3. Djamarah, S.B. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
4. Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta : Ar-ruzz Media
5. Joyce, B., Weil, M., Calhoun, E. 2011. *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
6. Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. 2020. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
7. Budiningarti, H., dkk. 2015. Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Fisika Melalui Penelaahan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Masalah. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya*, <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jpfa>
8. Djamarah, S.B. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
9. Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta : Ar-ruzz Media
10. Joyce, B., Weil, M., Calhoun, E. 2011.

Models of Teaching. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

11. Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. 2020. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi