

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Abad 21 adalah transformasi menuju era digital. Pada abad ini teknologi berkembang dengan luar biasa. Perkembangan teknologi yang cepat ini berdampak pada bidang, yaitu ekonomi, politik sosial dan budaya dan pendidikan. Pendidikan dalam hal ini dipandang sebagai suatu cara yang tepat untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang kompeten untuk menunjang pertumbuhan dan pembangunan nasional, terutama di Indonesia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat dibutuhkan dalam aspek kehidupan manusia salah satunya adalah pendidikan. Dengan bantuan teknologi informasi, proses belajar dan komunikasi antara siswa dengan guru sangat dipermudah, lebih efektif dan efisien. Salah satu teknologi informasi yaitu internet. Dengan adanya internet, sistem pembelajaran akan lebih mudah diakses oleh guru maupun peserta didik.

Data hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 menunjukkan bahwa kalangan mahasiswa merupakan pengguna internet terbesar di Indonesia dengan 89,7%, dan urutan kedua pelajar dengan 69,8%, namun akses terhadap laman pendidikan masih sangat kurang.

Pemanfaatan teknologi dalam situasi pandemic *covid-19* memberikan perubahan terhadap sistem pembelajaran. Dalam dunia pendidikan saat ini, mulai banyak yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menyampaikan suatu

pembelajaran dengan istilah “*e-learning*”. *E-learning* merupakan sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (*Electronic learning*) yang disingkat dengan *e-learning*. Sistem *e-learning* merupakan implementasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu sehingga *e-learning* juga dapat digunakan sebagai alternatif belajar. Sehubungan dengan itu, *e-learning* juga dapat digunakan apabila siswa berhalangan mengikuti pembelajaran secara tatap muka. Ini mengindikasikan bahwa *e-learning* juga sebagai pilihan bagi peserta didik.

Dengan *e-learning* memungkinkan mahasiswa memiliki fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, mahasiswa dapat mengakses bahan-bahan perkuliahan setiap saat dan berulang-ulang. Mahasiswa juga dapat berkomunikasi dengan dosen setiap saat. Dengan kondisi yang demikian ini, mahasiswa dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran atau perkuliahan secara kreatif. Namun, pada kenyataannya kreativitas mahasiswa cenderung rendah. Hal ini dapat diketahui ketika dosen meminta mahasiswa untuk menyumbangkan ide dan kreativitas mahasiswa cenderung tidak dapat memberikannya.

Dalam pembelajaran saat ini, peranan media *e-learning* belum dapat dioptimalkan oleh pendidik semaksimal mungkin karena kemampuan pendidik dalam memanfaatkan *e-learning* cenderung kurang. Hal ini dapat diketahui ketika dosen menyajikan materi pelajaran cenderung *copy-paste* dari internet tanpa ada dari sumber lain seperti buku. Sehingga, mahasiswa juga tidak dapat memperoleh

materi dengan maksimal dan ketika dosen memberikan tugas mahasiswa cenderung menyalin jawaban dari internet.

Selain pemanfaatan media *e-learning*, kemandirian juga sangat mempengaruhi kreativitas mahasiswa. Kemandirian belajar adalah aktivitas belajar yang didorong oleh kemauan sendiri tanpa dorongan dari orang lain, pilihan sendiri, dan tanggung jawab sendiri. Kemandirian belajar berarti peserta didik mampu mengikuti pelajaran dengan baik tanpa bergantung kepada orang lain untuk mengerjakan tugas atau penyelesaian masalah yang ada di dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang diinginkannya. Namun, pada kenyataannya mahasiswa cenderung kurang percaya diri terhadap hasil tugasnya sehingga lebih memilih mencontoh hasil kerja temannya. Mahasiswa juga masih belum dapat belajar mandiri dirumah tanpa bantuan dari dosen atau teman sekelasnya, hal ini dapat diketahui ketika mahasiswa cenderung terlambat dan tidak selesai mengerjakan tugas.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa kreativitas belajar dipengaruhi oleh pemanfaatan media *e-learning* dan kemandirian belajar. Sehingga, penelitian ini perlu dilakukan dengan harapan mahasiswa dapat semakin memaksimalkan pemanfaatan media *e-learning* dan meningkatkan kemandirian belajar agar meningkatkan kreativitas mahasiswa. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pemanfaatan Media E-Learning dan Kemandirian belajar Terhadap Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Analisa Laporan Keuangan Fkip Ekonomi Tahun Ajaran 2020/2021 Universitas HKBP Nommensen”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media e-learning dirasa belum digunakan secara efektif untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa.
2. Kemandirian belajar mahasiswa fkip ekonomi angkatan 2017 masih rendah, mahasiswa masih melihat hasil kerja teman dalam mengerjakan tugas
3. Kreativitas belajar mahasiswa dalam mata kuliah analisa laporan keuangan cenderung rendah.
4. Peranan media pembelajaran media e-learning belum dioptimalkan semaksimal mungkin oleh pendidik karena kemampuan pendidik dalam memanfaatkan e-learning cenderung kurang.
5. Mahasiswa masih belum terbiasa untuk belajar mandiri dirumah tanpa bantuan dari dosen dan teman-teman sekelasnya.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar peneliti lebih fokus pada masalah yang akan diteliti. Peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada pemanfaatan media e-learning menggunakan google classroom sebagai media pembelajaran.
2. Kemandirian belajar terbatas pada kemandirian belajar dirumah selama menggunakan e-learning.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh pemanfaatan media *e-learning* terhadap kreativitas mahasiswa pada mata kuliah analisa laporan keuangan FKIP Ekonomi angkatan 2017 Universitas HKBP Nommensen Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Apakah ada pengaruh kemandirian belajar terhadap kreativitas mahasiswa pada mata kuliah analisa laporan keuangan FKIP Ekonomi angkatan 2017 Universitas HKBP Nommensen Tahun Ajaran 2020/2021?
3. Apakah ada pengaruh pemanfaatan media *e-learning* dan kemandirian belajar terhadap kreativitas mahasiswa pada mata kuliah analisa laporan keuangan FKIP Ekonomi angkatan 2017 Universitas HKBP Nommensen Tahun Ajaran 2020/2021?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *e-learning* terhadap kreativitas mahasiswa pada mata kuliah analisa laporan keuangan FKIP Ekonomi angkatan 2017 Universitas HKBP Nommensen Tahun Ajaran 2020/2021.

2. Untuk mengetahui pengaruh kemandirian belajar terhadap kreativitas mahasiswa pada mata kuliah analisa laporan keuangan FKIP Ekonomi angkatan 2017 Universitas HKBP Nommensen Tahun Ajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *e-learning* dan kemandirian belajar terhadap kreativitas mahasiswa pada mata kuliah analisa laporan keuangan FKIP Ekonomi angkatan 2017 Universitas HKBP Nommensen Tahun Ajaran 2020/2021.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka yang diharapkan menjadi manfaat penelitian ini adalah:

1. Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan positif bagi calon guru dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan bagi peneliti selanjutnya yang meneliti sesuatu yang berkaitan dengan penelitian ini
2. Praktis
  - a. Bagi Mahasiswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan mampu memberikan solusi yang tepat sehingga mampu meningkatkan pemanfaatan media *e-learning* dan kemandirian belajar dan kreativitas mahasiswa

b. Bagi Dosen

sebagai bahan informasi bagi dosen untuk lebih memperhatikan pemanfaatan media *e-learning* dan kemandirian belajar dan kreativitas mahasiswa yang lebih efektif

c. Bagi Universitas HKBP Nommensen Medan

Sebagai bahan masukan bagi universitas untuk lebih memperhatikan mahasiswa dan dosen pada saat proses belajar mengajar secara *online*

d. Bagi Peneliti

untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan sebagai persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata Media berasal dari bahasa Latin *medium*, yang artinya perantara. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu demi kelancaran berlangsungnya belajar mengajar, agar penyampaian materi yang diberikan pendidik lebih efektif.

Menurut Mudlofir (2016:124) mendefinisikan media pembelajaran, yaitu sebagai “perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan”. Menurut Rohman (2013:156) media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar. Menurut Sadiman (2008:7) media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

Dengan memperhatikan berbagai definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah



dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

### **2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pendidikan adalah untuk menciptakan interaksi langsung dan tidak langsung antara sumber pesan, guru, media dan siswa untuk membantu mengatasi berbagai hambatan-hambatan dalam proses belajar mengajar, sehingga proses komunikasi akan berhasil. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan. Sebagai komponen sistem media pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik. Pada proses penyampaian pesan ini sering kali terjadi gangguan yang mengakibatkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh peserta didik. Gangguan-gangguan komunikasi antara penyampai pesan dengan peserta didik ini kemungkinan besar disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: verbalisme, salah tafsir, perhatian ganda, pembentukan persepsi tak bermakna, dan kondisi lingkungan yang tidak menunjang.

Kunci pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan gangguan proses penyampaian pesan pembelajaran ini terletak pada media yang dipakai dalam proses itu. Menurut Degeng dalam Mudlofir (2016:128) secara garis besar fungsi media sebagai berikut:

1. Menghindari terjadinya verbalisme,
2. Membangkitkan minat/motivasi,
3. Menarik perhatian maha peserta didik,
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran,
5. Mengaktifkan mahapeserta didik dalam kegiatan belajar, dan

## 6. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Ibrahim dalam Mudlofir (2016:129) menjelaskan bahwa:

Fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal, yaitu proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan kegiatan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya. Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (peserta didik). Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, maka fungsi dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Selain itu, menurut Hamalik dalam Arsyad (2004:3) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Media sebagai alat komunikasi untuk mengefektifkan proses pembelajaran
2. Media berfungsi dalam rangka tujuan pendidikan
3. Menjadi hubungan antara metoda mengajar dan media pendidikan
4. Memiliki nilai atau manfaat dalam pengajaran
5. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
6. Sebagai alat dan teknik media pendidikan

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa bahwa fungsi media pembelajaran sangat mendukung terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Terhadap pemahaman isi materi, secara nalar dapat juga dikatakan bahwa dengan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada peserta didik. Selain itu, media dalam pembelajaran akan mendukung, antara lain mengefektifkan proses pembelajaran, meningkatkan motivasi/minat belajar peserta didik dan menghindari terjadinya verbalisme dalam proses pembelajaran.

### 2.1.1.3 Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran menurut Asyard (2006:5) dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran” yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi,
2. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar,
3. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, dan
4. Dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Rasyid dan Rohani (2018:94), mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan,
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik,
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga,
5. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja,
6. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, dan
7. Merubah peran guru ke arah yang lebih produktif dan positif.

Rowntree dalam Miftah (2013:100) mengemukakan beberapa fungsi media, yaitu “membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon siswa, memberikan umpan balik dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi”.

Dengan memperhatikan berbagai manfaat media dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam pembelajaran sangat membantu kelancaran interaksi pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Selain itu, manfaat media dalam pembelajaran juga menjadi lebih fleksibel karena

dapat belajar dimana dan kapan saja, lebih efisien, menambah pengalaman para pendidik dan juga peserta didik, dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Dengan demikian, manfaat media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar terutama di masa pandemi *covid-19*.

## **2.1.2 E-learning**

### **2.1.2.1 Pengertian E-learning**

*E-learning* merupakan gabungan dari dua kata, yaitu *e* yang merupakan singkatan dari *electronic* (elektronik) dan *learning* (belajar). Secara terminologi, *e-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan komputer), biasanya lewat internet atau intranet. Jadi *e-learning* adalah belajar dengan menggunakan bantuan alat elektronik. Menurut Darmawan (2011:12) “*e-learning* pada hakikatnya adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital dan disajikan melalui teknologi informasi”.

Menurut Answas dalam Darmawan (2011:12) menyatakan “*e-learning* perlu diciptakan seolah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet”. Keunggulan-keunggulan *e-learning* yang paling menonjol adalah efisiensinya dalam penggunaan waktu dan ruang. Dengan *e-learning*, pendidik dan peserta didik tidak selalu harus bertatap muka dalam ruang kelas pada waktu bersamaan kemajuan penting dalam sistem pendidikan modern. *E-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi maupun sistemnya .

Rusman (2011:265) “*e-learning* adalah segala aktivitas belajar yang

menggunakan bantuan teknologi elektronik. Sehubungan dengan itu, *e-learning* juga dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh”. *E-learning* memungkinkan siswa untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing masing, tanpa harus pergi mengikuti pelajaran dikelas. *E-learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari internet.

Menurut Dong dalam Rusman (2011:346) mendefinisikan bahwa “*e-learning* merupakan kegiatan belajar asynchronous melalui suatu perangkat elektronik komputer yang dimana memperoleh bahan belajar sesuai dengan kebutuhannya”. Menurut Koran dalam Rusman (2011:346) mendefinisikan bahwa “*e-learning* pembelajaran dalam menggunakan elektronik untuk memberikan isi pembelajaran”. Menurut Amri (2013:153) “*e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya”.

Menurut Munir (2012:169) istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan “sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet”. Menurut Purbo dalam Rusman (2011:346) “*e-learning* adalah istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha usaha pembelajaran lewat teknologi elektronik internet. Internet, intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif dan *CD-ROM* adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan”. Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa pelajar

memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Sehubungan dengan itu, menurut Purbo dalam Mudlofir (2016:174) “*e-learning* adalah sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya”.

Menurut Cisco dalam Mudlofir (2016:175) filosofis *e-learning* sebagai berikut:

1. *E-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara online.
2. *E-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar konvensional (model pembelajaran konvensional, kajian terhadap buku teks, *CD-ROM* dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *web* atau *e-learning* merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja dengan karakteristik interaktif, mandiri, mudah diakses, menghemat waktu proses belajar mengajar, menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan, menjangkau wilayah mengurangi biaya perjalanan dan memungkinkan adanya pengayaan penggunaan teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, pemanfaatan *e-learning* selain sebagai upaya mengatasi permasalahan teknis pembelajaran juga sebagai upaya menjawab masalah substansial pembelajaran atau sumber ajar. Dalam proses pembelajarannya dimungkinkan adanya pengembangan diri peserta didik secara mandiri, baik kompetensi kognitif maupun afektif. Melalui *e-learning* siswa dilatih untuk mandiri dalam hal mencari sendiri bahan atau materi pelajaran pada waktu tertentu dalam rangka meningkatkan pengetahuannya, berperan aktif dalam

proses pembelajarannya, dan lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya demi meningkatkan pengetahuannya sendiri.

Menurut Hamdani (2011:115) indikator pemanfaatan media *e-learning*, yaitu:

- a. Menghemat waktu proses belajar mengajar,
- b. Mengurangi biaya perjalanan,
- c. Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku,
- d. Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas, dan
- e. Melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

#### **2.1.2.2 Karakteristik E-learning**

Penggunaan *e-learning* seyogyanya memberikan dampak yang baik untuk menunjang kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah dengan mengetahui karakteristik *e-learning*. Hal ini juga dapat membantu pendidik dan peserta didik agar mengetahui bentuk utuh dari *e-learning*. Nursalam (2008:135) mengungkapkan karakteristik *e-learning* yaitu “memanfaatkan jasa teknologi elektronik, memanfaatkan keunggulan komputer, menggunakan bahan ajar bersifat mandiri dan dapat diakses kapan dan dimana saja”.

Menurut Rusman dkk (2011: 264) *e-learning* memiliki karakteristik, antara lain:

- a. *Interactivity* (interaktivitas), tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak,
- b. *Independency* (kemandirian), fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar,
- c. *Accessibility* (aksesibilitas), sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses, dan
- d. *Enrichment* (pengayaan), kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa *e-learning* memiliki beberapa karakter yaitu bersifat lebih individual atau mandiri, menggunakan koneksi internet, menggunakan elektronik, dan mudah untuk diakses dimana dan kapan saja.

### 2.1.2.3 Pemanfaatan *E-Learning*

Dalam penggunaan *e-learning*, pendidik dan peserta didik diharapkan mampu mengoperasikan seluruh sistem pembelajaran yang berbasis *e-learning*. Dengan demikian, pemanfaatan *e-learning* akan lebih memberikan pengalaman belajar yang lebih praktis dan menyenangkan, fleksibel dan nyaman sehingga meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Selain itu, pemanfaatan *e-learning* juga akan membuat pendekatan yang lebih personal ke setiap siswa, memonitori siswa, dan menghemat biaya pembelajaran.

Menurut Benny (2017:203-204) adapun pemanfaatan *e-learning* sebagai berikut:

1. Pemanfaatan e-learning sebagai sarana pembelajaran telah membuat proses belajar menjadi lebih individual dan dinamis.
2. Pengguna e-learning tidak hanya memilih dan mengetahui informasi, tetapi dapat mengirimkan kepada teman sejawat. Sehingga belajar lebih dinamis.
3. Pemanfaatan e-learning dapat juga membuat penggunaannya menjadi lebih kreatif dalam melakukan proses belajar.

Menurut Bates dan Wulf dalam Amri (2013:153) manfaat pembelajaran elektronik (*e-learning*) terdiri atas 4 hal, yaitu:

1. Meningkatkan kadar interaksi (*enhance interactivity*),
2. Terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*),
3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), dan



4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Dari pendapat beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan e-learning mengupayakan pembelajaran menjadi semakin dinamis, fleksibel, kreatif, meningkatkan interaksi, dan meningkatkan kemandirian belajar.

#### **2.1.2.4 Strategi *E-Learning***

Strategi penggunaan *e-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses belajar diharapkan dapat meningkatkan daya serap dari mahasiswa atas materi yang diajarkan, meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa, meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa, dan meningkatkan kualitas materi pendidikan dan pelatihan bagi mahasiswa. Untuk mencapai hal-hal tersebut diatas, dalam pengembangan suatu aplikasi *e-learning* perlu diperhatikan bahwa materi yang ditampilkan harus menunjang penyampaian informasi yang benar, dan tidak hanya mengutamakan segi keindahan saja, memperhatikan dengan seksama teknik belajar-mengajar yang digunakan, memperhatikan teknik evaluasi kemajuan mahasiswa dan penyimpanan data kemajuan mahasiswa.

Menurut Koswara dalam Amri (2013:156-157), ada beberapa strategi pengajaran yang dapat diterapkan dengan menggunakan teknologi *e-learning* adalah sebagai berikut:

1. *Learning by doing*. Simulasi belajar dengan melakukan apa yang hendak dipelajari.
2. *Incidental learning*. Mempelajari sesuatu secara tidak langsung.
3. *Learning by reflection*. Mempelajari sesuatu dengan mengembangkan ide/gagasan tentang subjek yang hendak dipelajari.
4. *Case-based learning*. Mempelajari sesuatu berdasarkan kasus-kasus yang telah terjadi mengenai subyek yang hendak dipelajari.

5. *Learning by exploring*. Mempelajari sesuatu dengan cara melakukan eksplorasi terhadap subyek yang hendak dipelajari.

Menurut Koswara dalam Amri (2013:154) kemampuan baru yang diperlukan dosen untuk *e-learning* antara lain perlu:

Mengerti tentang *e-learning*, mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, mendesain dan mengembangkan materi kuliah yang interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi baru, mengadaptasi strategi mengajar untuk menyampaikan materi secara elektronik, mengorganisir materi dalam format yang mudah untuk dipelajari, melakukan training dan praktek secara elektronik, terlibat dalam perencanaan, pengembangan, dan pengambilan keputusan, dan mengevaluasi keberhasilan pembelajaran, sikap dan persepsi para mahasiswa.

#### **2.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan E-learning**

Sebagai media yang mendukung proses belajar mengajar, *e-learning* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal ini juga bisa dilihat dari penggunaan *e-learning* secara langsung. Oleh karena itu, kelebihan dan kekurangan *e-learning* harus bisa dimanfaatkan dan diperbaiki agar proses belajar mengajar semakin maksimal sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Menurut Mudlofir (2016:179) adapun kelebihan dan kekurangan *e-learning*:

Pembelajaran tidak dibatasi tempat dan waktu, peserta didik dalam proses pembelajaran ini harus aktif, menghemat biaya pendidikan, dan peserta didik terbiasa mandiri. Sedangkan kekurangannya, antara lain perlu penguasaan materi, memperhatikan pedagogic dari materi, peserta didik harus dimotivasi jika tidak akan gagal, dan kurangnya interaksi antara pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik.

Sedangkan menurut Rusman (2010:351-352) kelebihan dan kekurangan *e-learning*:

Tersedianya fasilitas *e-moderating*, pembelajaran lebih fleksibel, interaksi pendidik dengan peserta didik lebih bebas akses, *student*

*centered*, dan relatif lebih efisien. Sedangkan kekurangannya, antara lain kurangnya interaksi antar pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik lainnya, cenderung mengarah ke aspek pengetahuan, tidak semua tempat terakses internet, dan minimnya keterampilan pengoperasian komputer.

### **2.1.3 Kemandirian Belajar**

#### **2.1.3.1 Pengertian Kemandirian**

Kemandirian merupakan salah satu aspek penting yang harus dimiliki oleh setiap individu. Dengan kemandirian, seseorang akan dapat menjalankan kehidupannya dengan sebaik-baiknya. Kata dasar kemandirian adalah “mandiri”. Pengertian mandiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain”. Kemandirian identik dengan belajar untuk berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Kemandirian juga tidak dapat dipisahkan dengan pendidikan, karena keduanya berhubungan dengan kegiatan pembelajaran yang saling mempengaruhi.

Menurut Risfi dalam jurnal kemandirian pada usia lanjut (2019:154) kemandirian “merupakan kemampuan untuk mengendalikan dan mengatur pikiran, perasaan dan tindakan sendiri secara bebas serta berusaha sendiri untuk mengatasi perasaan malu dan keragu-raguan”. Menurut Tasaik dan patma dalam jurnal peran guru dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik kelas V SD inpres Semberpasi (2018:49) kemandirian adalah “suatu kondisi dimana seseorang memiliki hasrat bersaing untuk maju demi kebaikan dirinya sendiri, mampu mengambil keputusan dan inisiatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi, memiliki kepercayaan diri dan melaksanakan tugas-tugasnya, serta bertanggung jawab atas apa yang dilakukan”.

Dari beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa kemandirian adalah kemampuan yang dimiliki individu/peserta didik dalam mengerjakan sesuatu tanpa keragu-raguan dengan tanggung jawab serta tanpa bantuan orang lain.

### **2.1.3.2 Pengertian Belajar**

Belajar adalah sesuatu aktivitas atau suatu kegiatan yang dilakukan dengan sebuah proses untuk mendapatkan pengetahuan, perubahan perilaku dan kepribadian. Menurut Suyono & Hariyanto (2013:12) belajar adalah “suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi”. Sedangkan menurut Slameto (2010:2) belajar adalah “proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa belajar merupakan rangkaian proses perubahan pengetahuan, sikap serta pengetahuan sebagai hasil pengalaman diri sendiri.

### **2.1.3.3 Pengertian Kemandirian Belajar**

Kemandirian belajar perlu ditanamkan sejak dini kepada peserta didik agar mereka mampu mengemban tanggung jawab, disiplin dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik. Kemandirian belajar merupakan usaha sadar yang dimiliki siswa tanpa paksaan dari siapapun untuk mempertanggungjawabkan status sebagai peserta didik.

Suhendri dan Mardalena (2013:109) menyatakan bahwa:

Kemandirian belajar adalah suatu aktivitas belajar yang dilakukan siswa tanpa bergantung kepada orang lain baik teman maupun gurunya dalam mencapai tujuan belajar yaitu menguasai materi atau pengetahuan dengan baik dengan kesadarannya sendiri siswa serta dapat mengaplikasikan pengetahuannya dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan.

Menurut Suciati (2016:9) kemandirian belajar “diartikan sebagai suatu bentuk yang terpusat pada kreasi peserta didik dari kesempatan dan pengalaman penting bagi peserta didik tersebut sehingga ia mampu percaya diri, memotivasi diri dan sanggup belajar setiap waktu”.

Kemandirian belajar diartikan sebagai sifat serta kemampuan yang dimiliki siswa untuk melakukan kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh motif untuk menguasai sesuatu kompetensi, dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki. Menurut Mujiman (2007:1) kemandirian belajar “merupakan sifat serta kemampuan yang dimiliki siswa agar dapat melakukan kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh motif agar menguasai suatu kompetensi yang telah dimiliki”. Seorang siswa dikatakan mempunyai kemandirian belajar apabila mempunyai kemauan sendiri untuk belajar, siswa mampu memecahkan masalah dalam proses belajar, siswa mempunyai tanggung jawab dalam proses belajar, dan siswa mempunyai rasa percaya diri dalam setiap proses belajar. Pada umumnya siswa tidak mandiri dalam belajar terlihat saat siswa mengerjakan ulangan masih terdapat siswa yang kurang percaya diri dengan kemampuannya sendiri.

Dalam berkembangnya kemandirian individu dapat ditentukan ketika individu mampu atau tidak dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi. Kemandirian biasanya ditandai dengan kemampuan menentukan nasib

sendiri, kreatif dan inisiatif, mengatur tingkah laku, bertanggung jawab, mampu menahan diri, membuat keputusan-keputusan sendiri, serta mampu mengatasi masalah tanpa ada pengaruh dari orang lain. Kemandirian tidak hanya berlaku bagi anak tetapi juga pada semua tingkatan usia. Setiap manusia perlu mengembangkan kemandirian dan melaksanakan tanggung jawab sesuai dengan kapasitas dan tahapan perkembangannya. Secara alamiah anak mempunyai dorongan untuk mandiri dan bertanggung jawab atas diri sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar adalah kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar dengan penuh keyakinan dan tanggung jawab, tidak tergantung kepada orang lain, berpikir alternatif dalam belajar, percaya diri, pentingnya belajar, dan memiliki tujuan jangka panjang atas tindakannya. Menurut Listyani dalam Wahana (2013:27) adapun indikator kemandirian belajar, yaitu sebagai berikut:

1. Tidak ketergantungan kepada orang lain
2. Memiliki kepercayaan diri
3. Memiliki rasa tanggung jawab
4. Sadar akan pentingnya belajar
5. Memiliki tujuan jangka panjang, dan
6. Mampu berfikir alternative dalam belajar

#### **2.1.3.4 Ciri Kemandirian Belajar**

Kemandirian belajar memiliki ciri-ciri yang terjadi pada diri setiap siswa yang dapat diamati dengan perubahan sikap yang muncul melalui pola tingkah laku. Sardiman (2008:45) mengemukakan bahwa ciri-ciri kemandirian belajar yaitu: “adanya kecenderungan untuk berpendapat, memiliki keinginan yang kuat

untuk tujuan, ulet dan tekun, berpikir dan bertindak secara kreatif, memiliki kemajuan, dan mandiri”.

Danuri (2010:15) mengemukakan bahwa ada beberapa ciri-ciri kemandirian belajar, yaitu: “adanya tendensi untuk berperilaku bebas dan berinisiatif, bersikap, dan berpendapat, adanya tendensi untuk percaya diri, adanya sifat original (keaslian) bukan meniru orang lain, dan adanya tendensi untuk mencoba diri”. Adapun ciri-ciri kemandirian belajar, sebagaimana disampaikan oleh Warsita (2011:148) adalah “adanya inisiatif dan tanggung jawab dari peserta didik untuk proaktif mengelola proses kegiatan belajarnya”. Sedangkan Negoro (2008: 17) menyatakan bahwa ciri-ciri kemandirian belajar adalah “memiliki kebebasan untuk berinisiatif, memiliki rasa percaya diri, mampu mengambil keputusan, dapat bertanggung jawab, dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan”.

Desmita (2011:185-188) mengemukakan orang yang mandiri memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Memiliki hasrat bersaing untuk maju demi kebaikan dirinya sendiri
2. Mampu mengambil keputusan dan inisiatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi
3. Memiliki kepercayaan diri dalam melaksanakan tugas-tugasnya
4. Bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan kemandirian belajar ditunjukkan dengan adanya kemampuan untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tingkah laku. Dengan adanya perubahan tingkah laku maka anak memiliki peningkatan dalam berpikir, belajar untuk bisa mandiri tanpa mengandalkan bantuan dari orang lain dan tidak menggantungkan belajar hanya dari pendidik,

karena pendidik berperan sebagai fasilitator dan konsultan sehingga pendidik bukanlah satu-satunya sumber ilmu, dan dapat mempergunakan berbagai sumber dan media.

### **2.1.3.5 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemandirian**

#### **Belajar**

Sebagaimana aspek-aspek lainnya, maka kemandirian juga bukanlah semata-mata merupakan pembawaan yang melekat pada diri individu sejak lahir. Perkembangan juga dipengaruhi oleh berbagai stimulus yang datang dari lingkungannya, selain potensi yang dimilikinya sejak lahir sebagai keturunan dari orang tuanya.

Menurut Ali dan Asrori (2005:118-119 ) menyebutkan bahwa sejumlah faktor yang mempengaruhi perkembangan kemandirian belajar, yaitu “gen atau keturunan orang tua, pola asuh orang tua, sistem pendidikan di sekolah dan sistem kehidupan di masyarakat” Menurut Basri (2008:53) kemandirian belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu “faktor yang terdapat di dalam dirinya sendiri (factor endogen) dan faktor-faktor yang terdapat di luar dirinya (faktor eksogen)”. Meece dan Schunk, dalam Aziz dan basry (2017:17) “faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar siswa antara lain fasilitas sekolah, kurikulum, dan kompetensi guru yang mengajar dalam menunjang proses belajar”.

Dari beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa kemandirian belajar dipengaruhi oleh gen, sekolah, masyarakat. Oleh sebab itu, saat proses belajar mengajar di kelas, terjadi interaksi antara guru dengan siswa yang saling mempengaruhi satu sama lain, keadaan yang ditampilkan dalam situasi kelas



maupun situasi di sekolah akan dipersepsikan tertentu dalam diri siswa, misalnya adanya situasi kelas yang semua siswanya aktif, cara mengajar guru, dan tingkat kemandirian siswa.

## **2.1.4 Kreativitas Mahasiswa**

### **2.1.4.1 Pengertian Kreativitas**

Kreativitas merupakan terjemahan dari kata "*creativity*" dimana dalam bahasa Inggris mempunyai akar kata yaitu "*to create*" yang artinya "menciptakan". Istilah lain kreativitas adalah "daya cipta". Dalam program kegiatan belajar, selain mengembangkan segi kepribadian siswa, perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan, daya cipta sangat diperlukan oleh peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan belajar selanjutnya. Namun dalam pelaksanaannya masih banyak ditemukan kesulitan yang berkenaan dengan bagaimana mengembangkan kreativitas pada peserta didik.

Kesulitan atau hambatan tersebut dapat berasal dari program apa yang seharusnya dikembangkan oleh pendidik, karakteristik pendidik seperti apa yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, serta strategi apa yang harus dilakukan oleh pendidik dapat memfasilitasi berkembang kreativitas siswa. Menurut Pardede dan Nainggolan (2017:50) "dosen perlu mendorong mahasiswa agar dapat berpikir lebih baik, misalnya pengajuan pertanyaan yang menantang sehingga meningkatkan rasa ingin tahu dan kreativitas mahasiswa". Menurut Sinaga (2016:359) menyatakan bahwa "kreativitas tidak akan berkembang jika anak dapat melakukan sesuatu dengan satu cara saja berilah kegiatan yang tidak

berstruktur dalam struktur tertentu karena anak memerlukan batasan dan garis besar dalam mengerjakan suatu tugas, tetapi dalam batasan-batasan ini, hendaknya mereka dimungkinkan membuat pilihan”.

Menurut Rachmawati & Kurniati (2010;14) kreativitas adalah:

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplementasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir yang ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antar tahap perkembangan.

Menurut Sryanto dan Djihad dalam Istirani dan Pulungan (2018:131)

bahwa ada beberapa makna populer tentang istilah kreativitas, yaitu:

1. Kreativitas mengupayakan untuk membuat membuat sesuatu hal yang baru dan berbeda.
2. Kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang baru dan asli itu merupakan hasil yang kebetulan.
3. Kreativitas dipahami dari sesuatu apa saja yang tercipta sebagai sesuatu yang baru dan berbeda.
4. Kreativitas merupakan suatu proses yang unik.
5. Kreativitas membutuhkan kecerdasan tinggi.
6. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dipengaruhi oleh faktor bawaan.

Oleh karena itu, kreativitas merupakan sifat yang komplikatif antara seluruh anak-anak dimana seorang anak itu mampu berkreasi dengan spontan. Karena ketika dilahirkan, ia telah dibekali banyak kesadaran (*awareness*). Sehingga, kreativitas sebenarnya terpendam dalam diri manusia.

Menurut Al-khalili dalam Istirani dan Pulungan (2018:131) kreativitas memiliki beberapa aspek mendasar yang menyusunnya, yaitu:

1. Ketangkasan, yaitu kemampuan untuk menghasilkan pemikiran,
2. Fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran,

3. Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru atau dengan yang unik, dan
4. Elaborasi, yaitu kemampuan untuk menambah hal-hal yang detail dan baru .

Menurut Mulyasa dalam Al-Khalili (2018:132) kreativitas terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Fase persiapan, yakni menyiapkan suatu kehidupan yang kreatif untuk dapat menghasilkan suatu kreasi.
2. Fase pengasuhan, yakni fase pertengahan antara kesiapan dan inspirasi untuk berpikir.
3. Fase inspirasi, fase ini diimplementasikan dengan munculnya solusi yang kreatif dengan cara spontan.
4. Fase realisasi, dalam fase ini diupayakan adanya penjelasan mengenai kebenaran apa yang direalisasikan.

Dengan demikian, kreativitas adalah segala pemikiran baru atau cara, atau pemahaman, atau model baru yang dapat disampaikan, kemudian digunakan dalam kehidupan. Sedangkan pemikiran modern atau langkah yang baru itu hanya merupakan derajat keunggulan atas pemikiran lain atau atas langkah-langkah yang telah terdahulu. Pemikiran ini dapat diterapkan dalam segenap aspek kehidupan manusia dan dalam medan serta konsentrasi keilmuan yang berbeda.

Ada pula beberapa pemikiran penting yang bermanfaat bagi kita untuk membatasi definisi dari kreativitas ini. Diantaranya, orisinalitas, faedah dan adanya penerimaan dari masyarakat, kesinambungan individu dengan lingkungannya, terbuka terhadap pengalaman baru, bebas dalam menyatakan pendapat, , mampu memberikan solusi dan memahami dengan baik berbagai problem, toleransi, tekun dan tidak bosan, kreatif, tanggung jawab dan berinovasi.

Menurut Semiawan dalam jurnal Yohanes yang berjudul kreativitas siswa SMP dalam menyelesaikan masalah geometri berdasarkan gaya belajar

*visual-spatial dan auditory-sequential* (2015:181) adapun indikator kreativitas, yaitu:

1. *Fluency* (kelancaran),
2. *Flexibility* (keluwesan),
3. *Originalitas* (keaslian), dan
4. *Elaboration* (keterperincian).

#### **2.1.4.2 Ciri Kreativitas**

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya. Menurut Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:15) mengatakan bahwa “ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif antara lain orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif”.

Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Menurut Munandar (2016:245) yang tertukis di dalam buku pengembangan kreativitas anak berbakat, terdapat mengenai beberapa ciri kepribadian yang ditemukannya dalam berbagai studi, yaitu;

Terbuka terhadap pengalaman baru, fleksibel dalam berpikir dan merespon, bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, tertarik pada

kegiatan kreatif, mempunyai rasa ingin tahun yang besar, berani mengambil resiko yang diperhitungkan, percaya diri dan mandiri, tekun dan tidak mudah bosan, tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah, kaya akan inisitifertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistis, dan mengandung teka-teki, memiliki gagasan orisinal, dan kritis terhadap pendapat orang lain.

Dari ciri tersebut kita dapat ketahui bahwa, betapa sangat beragam dan fluktuatifnya kepribadian orang kreatif. Orang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif juga negative. Sebagai contoh; ciri perilaku sosial individu kreatif cenderung tidak toleran terhadap orang lain, sinis, skeptis, dan kadang pemberontak. Disinilah pentingnya kehadiran pendidik sebagai pembimbing yang akan membantu anak menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya, sehingga anak kreatif dapat berkembang optimal tidak hanya perkembangan inteligensinya tetapi juga perkembangan social dan emosinya.

#### **2.1.4.3 Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas**

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa seorang anak yang dapat rangsangan (dengan melihat, mendengar dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang (*touch*). Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal itu artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang.

Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu: Pertama, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (*Psychological Atmosphere*). Kedua, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Rangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan. Ketiga, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak. Keempat, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Demikian keempat faktor potensial yang dapat mendukung dan menghambat berkembangnya kreativitas anak. Keempat faktor tersebut yaitu factor rangsangan mental, kondisi lingkungan, peran guru, dan peran orang tua. Keempat factor ini seyogianya mendapatkan perhatian dari para pendidik yang ingin mengembangkan kreativitas anak. Dengan memerhatikan factor tersebut, diharapkan pengembangan kreativitas dapat meningkat sesuai porsinya.

#### **2.1.4.4 Strategi Pengembangan Kreativitas**

Dalam mengembangkan kreativitas diperlukan beberapa strategi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:52-65) ada tujuh (7) strategi pengembangan kreativitas, sebagai berikut:

1. Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya),
2. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi,
3. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi,

4. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen,
5. Pengembangan kreativitas melalui proyek,
6. Pengembangan kreativitas melalui music, dan
7. Pengembangan kreativitas melalui bahasa.

Sejalan dengan pendapat Rachmawati dan Kurniati, menurut Munandar (2016:45-46) strategi 4P dalam pengembangan kreativitas, sebagai berikut:

1. Pribadi. Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya.
2. Pendorong (*Press*). Bakat kreatif peserta didik akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya
3. Proses. Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif.
4. Produk. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kreativitas diperlukan beberapa strategi yaitu dengan meningkatkan imajinasi, eksperimen, eksplorasi, proyek, music, dan bahasa. Terdapat juga strategi 4P yaitu: pribadi, pendorong, proses, dan produk.

## 2.2 Penelitian Relevan

Wiwi (2013) Pengaruh Pembelajaran Berbasis *E-Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Impuls dan Momentum. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada konsep Impuls dan Momentum. Sampel penelitian berjumlah 19 siswa untuk kelas eksperimen dan 19 siswa untuk kelas kontrol. Pengambilan data menggunakan instrumen tes berupa pilihan ganda, analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa, antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis *e-learning* dengan siswa yang

menggunakan metode konvensional. Dapat dilihat dari hasil uji t post test siswa dengan diperoleh  $t_{hitung} 3,47 > t_{tabel} 2,750$  yang berarti  $H_0$  ditolak.

Wardani, dkk (2017) pengaruh kemandirian belajar terhadap kreativitas belajar dalam kaitannya dengan prestasi belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kemandirian belajar terhadap kreativitas belajar dalam kaitannya dengan prestasi belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Metro. Hasil penelitian menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (3,940 dan  $7,682 > 1,98$ ) sehingga  $H_1$  diterima. Besarnya pengaruh kemandirian belajar dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar sebesar 0,294 atau 29,4% dan 0,573 atau 57,3.

Fremaditiya (2012) pengaruh pemanfaatan media *e-learning* dan lingkungan belajar terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMPN 1 Gamping. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemanfaatan media *e-learning* dan lingkungan belajar terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMPN 1 Gamping. Hasil penelitian ini menunjukkan  $F_{hitung}$  sebesar  $13,197 >$  dari  $F_{tabel} 3,114$ , sumbangan efektif 21,52% dan persamaan  $Y : 45,989 + 0,259 X_1 + 0,416 X_2$  hipotesis penelitian  $H_a$  diterima.

### **2.3 Kerangka berpikir**

Selama ini proses belajar dengan menggunakan model konvensional kurang diminati oleh peserta didik karena pendidik/guru/dosen hanya menyuruh siswa untuk membayangkan materi yang bersifat abstrak tanpa memberikan contoh gambar atau video sehingga membuat pembelajaran bersifat statis dan

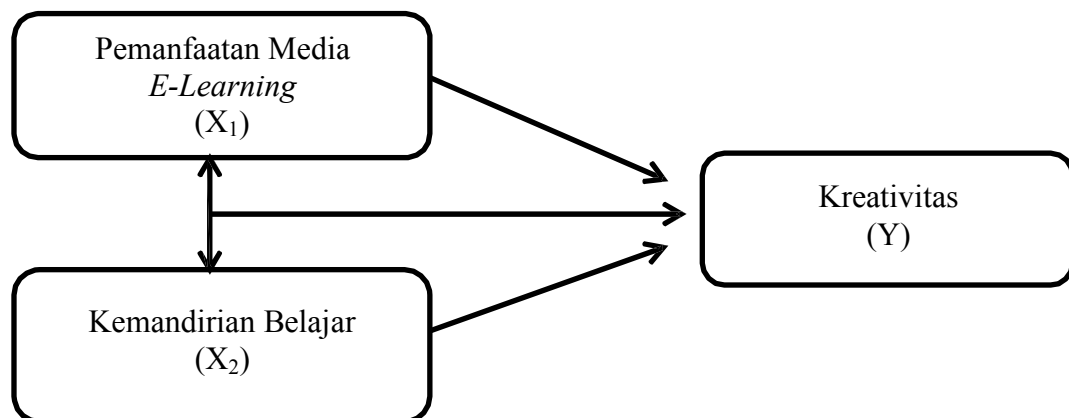


pembelajaran tidak menyenangkan. Oleh sebab itu diperlukan media yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Pemanfaatan media *e-learning* adalah salah satu prasarana pendukung proses belajar mengajar dan peningkatan kualitas layanan kepada peserta didik. Disamping itu, dengan menggunakan media *e-learning* peserta didik juga harus dituntut untuk dapat belajar lebih mandiri karena siswa dapat melakukan pembelajaran dimana dan kapan saja selagi siswa terhubung dengan internet. Oleh karena itu, dengan menggunakan media *e-learning* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kemandirian juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar peserta didik. Sikap mandiri pada diri peserta didik sangat diperlukan agar peserta didik memiliki rasa inisiatif untuk melakukan belajar mandiri tanpa menunggu pengaruh atau dorongan dari orang lain. Adapun indikator yang termasuk dalam kemandirian belajar, yaitu: ketidaktergantungan terhadap orang lain, memiliki percaya diri, memiliki rasa tanggung jawab, sadar akan pentingnya belajar, memiliki tujuan jangka panjang, dan mampu berfikir alternatif dalam belajar.

Pada gambar di bawah ini, paradigma penelitian dapat diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan teknik analisis. Untuk memperjelas pengaruh antara variable-variabel penelitian, dapat dilihat gambar penelitian berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

*Sumber : Diolah oleh peneliti*

Penelitian ini mencari pengaruh antar variabel pemanfaatan media e-learning dan kemandirian belajar, karena kedudukan pemanfaatan media *e-learning* dan kemandirian belajar sama-sama mempengaruhi timbulnya kreativitas belajar. Skema tersebut menunjukkan bahwa kreativitas belajar (Y) sebagai variabel terikat. Sedangkan pemanfaatan media *e-learning* (X1) dan kemandirian belajar (X2) sebagai variabel bebas. Sehingga pemanfaatan media *e-learning* dan kemandirian adalah faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar.

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Pemanfaatan Media *E-learning* Terhadap Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Analisa Laporan Keuangan FKIP Ekonomi Angkatan 2017 Universitas HKBP Nommensen Tahun Ajaran 2020/2021

2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Kemandirian Belajar Terhadap Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Analisa Laporan Keuangan FKIP Ekonomi Angkatan 2017 Universitas HKBP Nommensen Tahun Ajaran 2020/2021
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan. antara Pemanfaatan Media *E-Learning* Dan Kemandirian Belajar Terhadap Terhadap Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Analisa Laporan Keuangan FKIP Ekonomi Angkatan 2017 Universitas HKBP Nommensen Tahun Ajaran 2020/2021

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **3.1.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan Universitas HKBP Nommensen Medan yang beralamat di Jalan Sutomo No.4a, Medan.

##### **3.1.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021.

#### **3.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **3.2.1 Populasi Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan objek yang di dalamnya terdapat objek yang dijadikan sumber data yang diharapkan dapat memberikan data-data yang diharapkan dapat memberikan data-data yang dibutuhkan oleh seorang peneliti. Menurut Sugiyono (2011: 117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa FKIP Ekonomi angkatan 2017 yang mengambil mata kuliah Analisa Laporan Keuangan di Universitas HKBP Nommensen Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 50.

**Tabel 3.1 Populasi Mahasiswa Angkatan 2017 FKIP Ekonomi  
T.A 2020/2021**

<b>Angkatan 2017</b>	<b>Jumlah (Orang)</b>
Kelas A	26
Kelas B	24
Jumlah	50

*Sumber: Diolah oleh peneliti*

### **3.2.2 Sampel Penelitian**

Sampel adalah unit-unit yang memiliki populasi atau sebagian dari populasi yang dipandang dapat mewakili populasi. Menurut Sugiyono (2011:118) “ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Melihat distribusi mahasiswa sebagai populasi pada tabel 3.1, yang menjadi sampel pada penelitian adalah mahasiswa FKIP Ekonomi angkatan 2017 Tahun Ajaran 2020/2021 dengan jumlah 50 mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Total Sampling, karena jumlah populasi dibawah 100. Sesuai dengan pendapat Arikunto yaitu apabila populasi kurang dari 100, maka sampel dari keseluruhan populasi yang ada sehingga disebut penelitian populasi

**Tabel 3.2 Sampel Mahasiswa Angkatan 2017 FKIP Ekonomi  
T.A 2020/2021**

<b>Angkatan 2017</b>	<b>Jumlah (Orang)</b>
Kelas A	26
Kelas B	24
Jumlah	50

*Sumber: Diolah oleh peneliti*

### 3.3 Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional

#### 3.3.1 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas           (X<sub>1</sub>) : Pemanfaatan Media *E-learning*  
  (X<sub>2</sub>) : Kemandirian Belajar
- b. Variabel Terikat       (Y) : Kreativitas Mahasiswa

#### 3.3.2 Definisi Operasional

Untuk memberikan arah pada penelitian ini, penulis memberikan definisi operasional atas variable penelitian sebagai berikut:

##### 1. Pemanfaatan Media *E-learning*

*E-learning* adalah pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer, dan internet. *E-learning* memungkinkan siswa untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing masing, tanpa harus pergi mengikuti pelajaran dikelas. Pemanfaatan *e-learning* dalam penelitian ini adalah tentang sejauh mana pemanfaatan *e-learning* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa.

##### 2. Kemandirian Belajar

Kemandirian adalah perilaku yang mampu mengatasi masalah, mempunyai rasa percaya diri, dan dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain. Sikap mandiri atau kemandirian adalah mampu berdiri di atas kemampuan sendiri dalam mempertahankan kelangsungan hidup dengan keberanian dan tanggung jawab atas segala tingkah laku

sebagai manusia dewasa dalam melaksanakan segala kewajibannya guna memenuhi kebutuhan sendiri.

### 3. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan cara-cara bagi pemecahan problema yang dihadapi dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku peserta didik guna menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar peserta didik.

#### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk memperoleh data dan keterangan-keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian. Data dan keterangan tersebut dapat diperoleh dengan menentukan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Ketepatan pemilihan teknik pengumpulan data sangat diperlukan, karena tanpa adanya ketepatan, maka data yang diperoleh dalam penelitian tidak mungkin memberikan hasil yang tepat.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan metode angket.

##### 1. Observasi

Observasi yaitu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan untuk membuktikan kebenaran atas keterangan responden. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke daerah/tempat penelitian.

##### 2. Dokumentasi

Pada teknik ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari

bermacam-macam sumber tersedia atau dokumen yang ada pada responden. Dalam hal ini peneliti memilih data sekunder sebagai salah satu alat instrumen penelitian yaitu daftar nama mahasiswa yang akan digunakan sebagai sampel penelitian.

### 3. Angket atau kuesioner

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu suatu bentuk angket yang memberi kesempatan kepada responden untuk memilih alternatif jawaban yang telah disediakan. Di dalam angket terdapat 20 item pertanyaan pada variabel Pemanfaatan media *E-Learning*, 20 item pertanyaan pada variabel kemandirian belajar, dan 20 item pertanyaan pada variabel kreativitas belajar. Setiap pertanyaan disediakan 4 alternatif dan diberi bobot sebagai berikut :

- |                                |                  |
|--------------------------------|------------------|
| a. Sangat Setuju ( ST )        | = Dengan bobot 4 |
| b. Setuju ( S )                | = Dengan bobot 3 |
| c. Tidak Setuju ( TS )         | = Dengan bobot 2 |
| d. Sangat Tidak Setuju ( STS ) | = Dengan bobot 1 |

Menurut Sugiyono (2011: 199) “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya”. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang pemanfaatan media *e-learning*, kemandirian belajar dan hasil belajar. Kisi-kisi dan instrumen yang digunakan sebagai dasar pembuatan instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Tabel 3.3 Lay Out Angket

Variabel		Indikator		No Item
Pemanfaatan Media E-Learning (X <sub>1</sub> )		Waktu proses belajar Mengajar		1-4
		Mengurangi biaya Perjalanan		5-8
		Menghemat biaya pendidikan secara Keseluruhan.		9-12
		Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas		13-16
		Melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan		17-20
Kemandirian Belajar (X <sub>2</sub> )		Tidak bergantung kepada orang lain		1-4
		Memiliki kepercayaan diri		5-7
		Memiliki rasa tanggung Jawab		8-11
		Memiliki kesadaran akan pentingnya belajar		12-14
		Memiliki tujuan jangka Panjang		15-17
		Mampu berfikir alternative dalam belajar		18-20
1.	Kreativitas Mahasiswa (Y)	fluency (kelancaran)	Terbuka terhadap pengalaman baru	1-2
			Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan	3-4
2.		flexibility (keluwesan)	Toleran terhadap perbedaan pendapat & situasi yang tidak pasti	5-7
			Peka terhadap situasi lingkungan	8-10
			Tekun dan tidak mudah bosan	11-12
3.		originality (keaslian)	Memiliki gagasan yang orisinil	13-14
			Tertarik kepada kegiatan-kegiatan kreatif	15-16
4.		elaboration (keterperincian)	Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas	17-18
			Kaya akan inisiatif	19-20

Sumber: Diolah oleh peneliti

### 3.5 Uji Instrumen Penelitian

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Sugiyono (2011:203) menyatakan bahwa “supaya diperoleh data penelitian yang valid dan reliabel, maka sebelum instrumen angket tersebut diberikan pada responden, maka perlu diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu”. Uji instrumen dilakukan agar mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Sebuah instrumen dinyatakan valid dan reliabel apabila mampu mengukur dan menjadi sumber data yang baik. Dalam perhitungan pengujian ini dibantu dengan *SPSS (Statistical Product and Service Solution)*.

#### 3.5.1 Uji Validitas Angket

Dengan kriteria jika harga ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ) pada taraf signifikan 95% atau  $\alpha = 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa angket dinyatakan valid. Uji validitas ketiga variabel ini dilaksanakan melalui media *google form* pada tanggal 09 Februari 2021.

**Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Pemanfaatan Media E-Learning**

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
Item 1	0.998	0.6139	Valid
Item 2	0.998	0.6139	Valid
Item 3	0.998	0.6139	Valid
Item 4	0.998	0.6139	Valid
Item 5	0.998	0.6139	Valid
Item 6	0.998	0.6139	Valid
Item 7	0.998	0.6139	Valid
Item 8	0.998	0.6139	Valid

Item 9	0.998	0.6139	Valid
Item 10	0.998	0.6139	Valid
Item 11	0.998	0.6139	Valid
Item 12	0.998	0.6139	Valid
Item 13	0.998	0,6139	Valid
Item 14	0.998	0,6139	Valid
Item 15	0.998	0,6139	Valid
Item 16	0.835	0,6139	Valid
Item 17	0.998	0,6139	Valid
Item 18	0.998	0,6139	Valid
Item 19	0.835	0,6139	Valid
Item 20	0.998	0,6139	Valid

*Sumber: Dikelola oleh peneliti dengan menggunakan SPSS V23*

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada uji validitas pertanyaan angket diketahui semua pertanyaan dalam kuesioner valid.

**Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Kemandirian Belajar**

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
Item 1	0.858	0.6139	Valid
Item 2	0.803	0.6139	Valid
Item 3	0.994	0.6139	Valid
Item 4	0.994	0.6139	Valid
Item 5	0.994	0.6139	Valid
Item 6	0.994	0.6139	Valid
Item 7	0.994	0.6139	Valid
Item 8	0.788	0.6139	Valid
Item 9	0.994	0.6139	Valid
Item 10	0.994	0.6139	Valid
Item 11	0.994	0.6139	Valid
Item 12	0.994	0.6139	Valid
Item 13	0.994	0,6139	Valid
Item 14	0.994	0,6139	Valid

Item 15	0.994	0,6139	Valid
Item 16	0.994	0,6139	Valid
Item 17	0.994	0,6139	Valid
Item 18	0.414	0,6139	Tidak Valid
Item 19	0.994	0,6139	Valid
Item 20	0.994	0,6139	Valid

*Sumber: Dikelola oleh peneliti dengan menggunakan spss Versi 23*

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada uji validitas pertanyaan angket diketahui item 18 tidak valid.

**Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Kreativitas**

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
Item 1	0.918	0,6139	Valid
Item 2	0.995	0,6139	Valid
Item 3	0.697	0,6139	Valid
Item 4	0.697	0,6139	Valid
Item 5	0.749	0,6139	Valid
Item 6	0.749	0,6139	Valid
Item 7	0.995	0,6139	Valid
Item 8	0.995	0,6139	Valid
Item 9	0.995	0,6139	Valid
Item 10	0.995	0,6139	Valid
Item 11	0.995	0,6139	Valid
Item 12	0.995	0,6139	Valid
Item 13	0.995	0,6139	Valid
Item 14	0.995	0,6139	Valid
Item 15	0.995	0,6139	Valid
Item 16	0.995	0,6139	Valid
Item 17	0.995	0,6139	Valid
Item 18	0.995	0,6139	Valid
Item 19	0.995	0,6139	Valid
Item 20	0.995	0,6139	Valid

*Sumber: Dikelola oleh peneliti dengan menggunakan spss Versi 23*

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada uji validitas pertanyaan angket diketahui semua item valid.

### 3.5.2 Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2014:221) “reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik”. Dengan ketentuan jika,  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% ( $\alpha = 5\%$ ) maka dapat dikatakan reliabel, selanjutnya jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka instrumen dianggap tidak reliabel. Uji reliabilitas dalam instrumen ini menggunakan pengujian melalui program *SPSS V23*. Uji reliabilitas pada ketiga variabel dilaksanakan melalui media *google form* pada tanggal 09 Februari 2021.

**Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Pemanfaatan E-Learning**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.998	20

*Sumber: Dikelola oleh peneliti dengan menggunakan spss Versi 23*

**Tabel 3.8 Uji Reliabilitas Kemandirian Belajar**

Cronbach's Alpha	N of Items
.0991	20

*Sumber: Dikelola oleh peneliti dengan menggunakan spss Versi 23*

**Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Kreativitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.993	20

*Sumber: Dikelola oleh peneliti dengan menggunakan SPSS V23*

### 3.6 Uji Asumsi Klasik

#### 3.6.1 Uji Normalitas

Menurut Ghazali (2016:160) uji normalitas “bertujuan apakah dalam model regresi variabel dependen dan variabel independen mempunyai kontribusi atau tidak”. Model regresi yang baik adalah data distribusi normal atau mendekati normal. Uji normalitas dapat dideteksi dengan menggunakan *One sample Kolmogorov Smirnov test* dan *P-Plot* normal yang diperoleh dengan bantuan *SPSS V23*, normalitas dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan ( $\alpha$ ) tertentu (biasanya  $\alpha = 0,05$  atau  $0,01$ ) sebaliknya jika hasil uji signifikan maka normalitas tidak terpenuhi cara mengetahui signifikan atau tidak dapat dilihat dari kolom signifikan. Untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data, maka peneliti menggunakan *SPSS V23*.

#### 3.6.2 Uji Linearitas

Uji Linearitas merupakan uji persyaratan yang biasanya dilakukan jika akan melakukan analisis regresi linear berganda. Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) berbentuk linear atau tidak. Variabel dikatakan mempunyai hubungan linear apabila pada taraf signifikan < 0,05.

### 3.6.3 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel independen. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah multikolinieritas. Salah satu cara untuk mengetahui bahwa tidak terdapat masalah multikolinieritas adalah dengan melihat nilai *VIF* (*variance-inflating factor*). Jika nilai *VIF* lebih kecil dari 10 ( $VIF < 10.00$ ), maka tidak terjadi multikolinieritas.

## 3.7 Teknik Analisis Data

### 3.7.1 Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif adalah analisis yang didasarkan pada data yang diperoleh dari para responden dan dinyatakan dalam bentuk tabulasi data. Penelitian ini dianalisis berdasarkan uraian hasil jawaban dari kuesioner yang telah dibagikan kepada responden yang telah ditetapkan.

### 3.7.2 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda adalah hubungan secara linear antara dua atau lebih *Independen* ( $X_1, X_2, \dots, X_n$ ) dengan variabel *dependen* ( $Y$ ). analisis ini digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara kedua variabel bebas  $X_1$  dan  $X_2$  (Pemanfaatan Media *E-learning* dan Kemandirian Belajar) terhadap variabel terikat  $Y$  (Kreativitas Mahasiswa). Mengacu pada tujuan dan hipotesis penelitian, maka model analisis yang digunakan adalah analisis linear berganda, model analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh Pemanfaatan Media

*E-Learning* (  $X_1$ ), Kemandirian Belajar (  $X_2$  ) terhadap Kreativitas Mahasiswa (Y) Pengujian dilakukan melalui program *SPSS V23*.

### 3.7.3 Uji Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk menguji apakah terdapat pemanfaatan media *e-learning* terhadap kreativitas belajar, dan kemandirian belajar terhadap kreativitas belajar. Untuk pengujian hipotesis antara variabel  $X_1$  terhadap Y, dan  $X_2$  terhadap Y. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $dk = n-2$  maka hipotesis dapat diterima dan berpengaruh parsial. Jika sebaliknya  $t_{hitung} < t_{tabel}$  hipotesis dapat ditolak.

### 3.7.4 Uji F (Simultan)

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis secara keseluruhan ( simultan ) digunakan uji F, yaitu untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel bebas yang terdapat dalam model secara bersama-sama ( simultan ) terhadap variabel terikat untuk melakukan uji ini digunakan bantuan program *SPSS V23*. Dengan ketentuan apabila nilai  $f_{hitung} > f_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% (  $\alpha = 0,05$  ) maka hipotesis diterima.

### 3.7.5 Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabel-variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol atau satu. Nilai yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen amat terbatas, dan sebaliknya jika nilai mendekati 1 berarti variabel-variabel independen



memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel-variabel dependen. Untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data, maka peneliti menggunakan *SPSS V23*.