

PRAXIS MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI DAN KEMAMPUAN KREATIVITAS UNIVERSITAS PGRI MAHADEWA INDONESIA

I Made Darmada
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
Jl. Seroja No. 57 Tonja Denpasar Utara, Bali
Hp: 081805367059
Email: m.darmada1965@gmail.com

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh media pembelajaran dengan berbantuan video pembelajaran, terhadap Motivasi belajar Mahasiswa dan kemampuan Kreativitas pada mata kuliah Pendidikan Karakter dalam materi Karakter Abad ke 21. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode quasi eksperimen, dengan pola "Single Factor Independent Group Design". Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Universitas PGRI Mahadewa Indonesia yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah populasi 204 mahasiswa tahun akademik 2022.1. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan tehnik random sampling, setelah dirandom didapat 2 kelas, satu kelas untuk dijadikan kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol. Data yang dikumpulkan adalah motivasi belajar mahasiswa dan kemampuan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan angket. Data dianalisis dengan menggunakan MANOVA (Multivariate Analysis of Variance) berbantuan SPSS 25.00 for windows. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, Motivasi belajar mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran dengan berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran tanpa berbantuan video pembelajaran ($Sig < 0,05$). Kedua, Kemampuan Kreativitas mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran dengan berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran tanpa berbantuan video pembelajaran ($sig < 0,05$). Ketiga, Secara simultan motivasi dan kemampuan kreativitas mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran dengan berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran tanpa berbantuan video pembelajaran ($F < 0,05$). Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan berbantuan Video pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan kemampuan kreativitas mahasiswa yang menempuh pendidikan karakter pada materi karakter abad ke-21. Hasil penelitian ini merekomendasikan bahwa media pembelajaran dengan berbantuan video pembelajaran lebih baik digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan kreativitas dari pada media pembelajaran tanpa berbantuan video pembelajaran.

Kata Kunci: kemampuan kreativitas, motivasi belajar, media pembelajaran

ABSTRACT. *This study aims to determine the magnitude of the influence of learning media with the help of learning videos, on Student learning motivation and the ability of Creativity in the Character Education course in the 21st Century Character material. This research is a quantitative research using quasi-experimental methods, with the pattern "Single Factor Independent Group Design". The study population is all students of PGRI Mahadewa Indonesia University consisting of 9 classes with a population of 204 students for the 2022.1 academic year.. Determination of samples in this study using random sampling techniques, after randomization obtained 2 classes, one class to be used as an experimental class and one class as a control class. The data collected is student learning motivation and student creativity ability using questionnaires. The data collected is student learning motivation and student creativity ability using questionnaires. The data was analyzed using MANOVA (Multivariate Analysis of Variance) assisted by SPSS 25.00 for windows. The results showed that: First, the learning motivation of students who followed learning media with the help of learning videos was better than students who followed learning media without the help of learning videos ($Sig < 0.05$). Second, the creativity ability of students who participated in learning programs with the help of learning videos was better than students who participated in learning media without the help of learning videos ($sig < 0.05$). Third, simultaneously the motivation and creativity ability of students who follow learning media with the help of learning videos are better than students who follow learning media without the help of learning videos ($F < 0.05$). Based on these findings, it can be concluded that learning media with the help of learning videos affects the motivation and creativity ability of students who take character education on 21st century character material. The results of this study recommend that learning media with the help of learning videos is better used to increase learning motivation and creativity ability than learning media*

without the help of learning videos. motivation and creativity ability of students who take character education on 21st century character material. The results of this study recommend that learning media with the help of learning videos is better used to increase learning motivation and creativity ability than learning media without the help of learning videos.

Key Words: *creativity ability, learning motivation, learning media.*

PENDAHULUAN

Insan Generasi Z di era abad XXI ditandai dengan keunggulan dalam bidang teknologi digitalisasi. Era ini memiliki tren, yaitu (1) berlangsungnya revolusi digital yang semakin luar biasa sehingga mampu mengubah sendi-sendi kehidupan termasuk pendidikan, (2) terjadinya integrasi belahan-belahan dunia yang semakin intensif akibat internasionalisasi, globalisasi, hubungan-hubungan multilateral, teknologi komunikasi, dan teknologi transportasi, (3) berlangsungnya pendataran dunia (*the world is flat*) sebagai akibat berbagai perubahan mendasar dimensi-dimensi kehidupan manusia terutama akibat mengglobalnya negara, korporasi, dan individu, (4) cepatnya perubahan dunia yang mengakibatkan dunia tampak berlari tunggang langgang, ruang tampak menyempit, waktu terasa ringkas, dan keusangan segala sesuatu cepat terjadi, (5) semakin tumbuhnya masyarakat padat pengetahuan (*knowledge society*), masyarakat informasi (*information society*), dan masyarakat jaringan (*network society*) yang membuat pengetahuan, informasi, dan jaringan menjadi modal sangat penting, dan (6) makin tegasnya fenomena abad kreatif beserta masyarakat kreatif yang menempatkan kreativitas dan inovasi sebagai modal penting untuk individu, perusahaan, dan masyarakat. Keenam hal tersebut telah memunculkan tatanan baru, ukuran-ukuran baru, dan kebutuhan-kebutuhan baru yang berbeda dengan sebelumnya, yang harus ditanggapi dan dipenuhi oleh dunia pendidikan nasional dengan sebaik-baiknya (Kemdikbud, 2017).

Kemudian penyelenggaraan pendidikan yang unggul harus berakar pada alam dan budayanya sehingga dapat melahirkan insan-manusia yang kreatif dan inovatif, tumbuh subur dari keluarga, masyarakat yang berbudaya. Sejalan dengan itu, Tilaar (2002:34) menyatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan di Indonesia haruslah bertitik tolak dari *das sein* anak Indonesia agar anak tersebut tidak tercerabut dari budayanya dan jangan dipaksakan untuk menerima suatu kebudayaan yang masih asing baginya. Hal tersebut memberikan harapan dan tantangan bagi anak bangsa yang harus menyiapkan diri untuk selalu belajar, berkarya, dan persembahkan serta semua itu menuntut inovasi dan kreativitas.

Hasil survei dalam kajian ini menunjukkan bahwa proses perkuliahan dalam penggunaan media pembelajaran sangatlah tidak memadai dan bahkan dosen menyampaikan konsep-konsep yang arahnya tidak jelas ditambah lagi suasana perkuliahan kurang menarik. Para mahasiswa tidak dapat memusatkan perhatian dalam perkuliahan sehingga motivasi belajarnya sangat rendah. Sinyal rendahnya motivasi dan inovasi/kreativitas dapat dimediasi dengan teknologi yang memuat informasi dan pengetahuan untuk membuat proses perkuliahan menjadi lebih efektif dan efisien.

Selanjutnya kesenjangan ini menarik untuk mendapat kajian bahwa media pembelajaran berbasis video diduga berpengaruh terhadap motivasi belajar dan kemampuan kreativitas. Sejalan dengan pendapat Pribadi (2017) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam

suatu sistem pembelajaran. Media pembelajaran atau instruksional yang memiliki fungsi utama untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran agar dapat dipahami oleh mahasiswa.

METODE

Pendekatan penelitian kuantitatif ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan pola dasar "Single Factor Independent Group Design". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap motivasi dan kemampuan kreativitas dikalangan mahasiswa. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menempuh mata kuliah pendidikan karakter di Kampus Universitas PGRI Mahadewa Indonesia tahun akademik 2022.1. Tehnik random sampling dipergunakan untuk menetapkan sampel dan instrumen berupa angket baik untuk motivasi maupun kemampuan kreativitas yang divalidasi dan memiliki reliabilitas sehingga dapat mengukur secara tepat dan reliabel. Adapun analisis datanya menggunakan aplikasi SPSS for windows 25 (uji F melalui anova/manova) pada signifikansi 5% dengan desain penelitiannya seperti tabel 1 berikut ini:

X ₁		X ₂	
Y ₁	Y ₂	Y ₁	Y ₂

Keterangan.

- X₁ : Media pembelajaran dengan berbantuan video pembelajaran
- X₂ : Media pembelajaran dengan tanpa berbantuan video pembelajaran
- Y₁ : Motivasi belajar
- Y₂ : Kemampuan kreativitas

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Komparasi motivasi antara media berbantuan video pembelajaran dengan tanpa berbantuan Video Pembelajaran.

Analisis deskriptif hasil angket motivasi belajar mahasiswa. Data angket memberikan gambar hasil motivasi belajar mahasiswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran pada materi karakter abad 21 pada mata kuliah pendidikan karakter. Data ini diperoleh melalui lembar angket yang diberikan kepada mahasiswa setelah mahasiswa melaksanakan pos tes. Berikut disajikan distribusi frekwensi motivasi belajar untuk membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 2. Distribusi Frekwensi Angket Motivasi Belajar

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Nilai Motivasi Belajar Kelas Eksperime	31	19	80	99	88,03	4,446	19,766
Nilai Motivasi Belajar Kelas Kontrol	22	12	53	65	61,00	3,192	10,190
Valid N (listwise)	22						

Berdasarkan tabel 2, Hasil angket motivasi belajar mahasiswa dari kelas eksperimen dengan jumlah 31 mahasiswa diperoleh skor terendah 80 dan skor tertinggi 99 dengan rata-rata 88,03. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah 22 mahasiswa diperoleh skor terendah 53 dan skor tertinggi 65 dengan rata-rata 61,00. Data tersebut menunjukkan motivasi belajar mahasiswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Uji Prasyarat

1) Uji normalitas Sebaran Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Sebab dalam statistik parametrik distribusi data yang normal adalah suatu keharusan dan merupakan syarat yang mutlak yang harus terpenuhi. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Uji Normalitas One Sample Kolmogorov Smirnov Test dengan SPSS Versi 25*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila harga koefisien *Asymptotic Sig* pada output *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* lebih besar daripada nilai α yang ditentukan, yaitu 5% (0,05), sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Pada table 3 di bawah ini disajikan uji normalitas data kelompok eksperimen dengan menggunakan bantuan program SPSS:

Tabel 3. Rekap Hasil Pengujian Normalitas Sebaran Data dengan Uji Kolmogorov Smirnov Tarap signifikan $\alpha = 0,05$

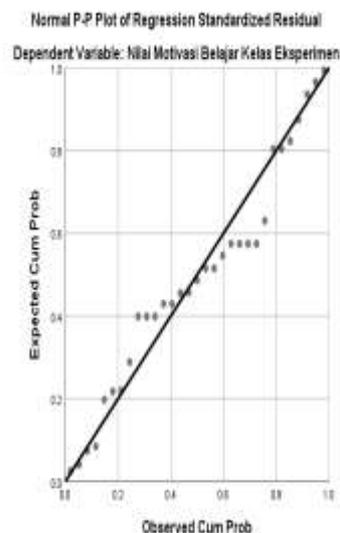
Variabel	Kolmogorov Smirnov	Kesimpulan
X_1Y_1	0,204	Normal
X_1Y_2	0,215	Normal
X_2Y_1	0,313	Normal
X_2Y_2	0,092	Normal

Keterangan :

X_1Y_1	Motivasi belajar mahasiswa dengan mengikuti media pembelajaran berbantuan Video Pembelajaran
X_1Y_2	Kemampuan kreativitas mahasiswa dengan mengikuti media pembelajaran berbantuan Video Pembelajaran
X_2Y_1	Motivasi belajar mahasiswa dengan mengikuti pembelajaran berbantuan tanpa Video Pembelajaran
X_2Y_2	Kemampuan kreativitas mahasiswa dengan mengikuti pembelajaran tanpa Video Pembelajaran

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa Sig. motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan pembelajaran berbantuan Video Pembelajaran yaitu $0,204 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar mahasiswa normal. Pada kemampuan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan pembelajaran berbantuan Video Pembelajaran Sig $0,215 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data kemampuan kreativitas adalah normal. motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan pembelajaran tanpa berbantuan Video Pembelajaran yaitu $0,313 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar mahasiswa normal. Pada kemampuan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan pembelajaran tanpa berbantuan Video Pembelajaran Sig $0,092 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data kemampuan kreativitas adalah normal.

Berikut disajikan gambar 3 persebaran data menggunakan Normal P-Plot



Dari penelitian sebaran datanya berada di sekitar garis diagonal, maka data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan gambar 3 di atas, data yang peneliti peroleh telah lolos uji normalitas dengan menggunakan normal P-Plot karena data penelitian tersebar di sekitar garis diagonal

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan Software SPSS 25 for Windows.

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji Levene. Data dikatakan homogen apabila harga koefisien Sig. pada output Levene Statistic lebih besar daripada nilai alpha yang ditentukan, yaitu 5% (0,05).

Tabel 4. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas	Levene Statistic	Sig. Based On Mean
Skor Motivasi Belajar	1,133	0,292
Skor Kemampuan Kreativitas	1,197	0,279

Berdasarkan bantuan program SPSS 25 for Windows didapat hasil bahwa nilai sig. dari *Based On Mean* untuk skor motivasi belajar mahasiswa adalah 0,292 jauh melebihi 0,05. Begitu pula pada skor kemampuan kreativitas nilai sig. dari *Based On Mean* adalah 0,279 juga jauh melebihi 0,05. Dari data tersebut maka varian dari dua kelompok tersebut mempunyai varians yang sama atau homogen sehingga dapat dilakukan uji selanjutnya yaitu uji hipotesis.

3) Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dikenakan terhadap sesama variabel terikat pada masing-masing model pembelajaran yang diterapkan yaitu skor motivasi belajar mahasiswa (Y_1) dan skor kemampuan kreativitas (Y_2). Untuk pengujian ini digunakan korelasi *product moment* antara sesama variable terikat pada masing-masing model pembelajaran. Tehnik yang digunakan untuk menentukan multikoloniaritas adalah dengan menggunakan SPSS 25 For Windows dengan nilai VIF (*variance inflation factors*). Pengujian yang dipakai, jika nilai VIF di sekitar angka 1 atau mendekati 1 maka tidak terdapat masalah multikoloniaritas dalam model regresi dan jika koefesion korelasi antara variabel kurang dari 0,8 berarti tidak ada masalah multikoloniaritas. Setelah dilakukan analisis dengan korelasi *product moment* diperoleh koefesion korelasi antar masing-masing variabel terikat seperti tampak pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Matrik Interkorelasi Antar Sesama Variabel Terikat untuk Mahasiswa yang Mengikuti Pembelajaran Berbantuan Video Pembelajaran

r	Y_1	Y_2
y	1,00	0,087
y	0,087	1,00

Tabel 6. Matrik Interkorelasi Antar Sesama Variabel Terikat untuk Mahasiswa Yang Mengikuti Pembelajaran Tanpa Berbantuan Video Pembelajaran

r	Y_1	Y_2
y	1,00	-0,286
y	-0,286	1,00

Berdasarkan hasil Uji SPSS 25 *for windows* terlihat bahwa r_{yy} antara sesama variable terikat kurang dari 0,8 ini berarti antara sesama variabel terikat tidak terjadi multikoloniaritas.

Pengujian Hipotesis

Hipotesis ini secara statistik dapat dirumuskan:

$$H_0 : \mu_{X_1 Y_1} = \mu_{X_2 Y_1}$$

$$H_1 : \mu_{X_1 Y_1} \neq \mu_{X_2 Y_1}$$

Keterangan:

$\mu_{X_1 Y_1}$: skor motivasi belajar yang mengikuti media pembelajaran dengan berbantuan video pembelajaran

$\mu_{X_2 Y_1}$: skor motivasi belajar yang mengikuti media pembelajaran tanpa berbantuan video pembelajaran

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Motivasi Belajar

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	1,13	0,29	24,57	51,00	0,00	20,29	0,83	18,63	21,95
	Equal variances not assumed			25,89	50,93	0,00	20,29	0,78	18,72	21,87

Tabel 7. di atas menunjukkan nilai F dengan signifikansi (0,00) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak, berarti terdapat perbedaan motivasi belajar pada mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan video pembelajaran dengan mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran tanpa berbantuan video pembelajaran. Jadi dari hasil analisis data dan uji anava satu jalur menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran dengan berbantuan video pembelajaran berbeda dengan motivasi belajar mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran tanpa berbantuan video pembelajaran.

2. Perbedaan kemampuan kreativitas antara mahasiswa yang belajar mengikuti media pembelajaran berbantuan Video dengan mahasiswa yang belajar mengikuti media tanpa berbantuan Video Pembelajaran.

Data yang diperoleh kemampuan kreativitas pada penelitian ini dapat memberikan gambaran bahwa kemampuan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan media video pembelajaran pada materi pendidikan karakter tentang karakter abad 21. Hasil kemampuan kreativitas kelas eksperimen dengan jumlah mahasiswa 31 orang diperoleh skor terendah 70, skor tertinggi 95, dan rata-rata sebesar 83,06. Sedangkan hasil kemampuan kreativitas kelas kontrol dengan jumlah mahasiswa 22 orang diperoleh skor terendah 45, skor tertinggi 65, dan rata-rata sebesar 60,23. Distribusi frekwensi kemampuan kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Distribusi Frekwensi Kemampuan Kreativitas Mahasiswa

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Kemampuan Kreativitas Kelas Eksperime	31	25	70	95	83,06	6,282	39,462
Kemampuan Kreativitas Kelas Kontrol	22	20	45	65	60,23	5,450	29,708
Valid N (listwise)	22						

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan video sangat berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas mahasiswa di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Pengujian hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan kemampuan kreativitas antara mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran berbantuan Video pembelajaran dengan mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran tanpa berbantuan Video pembelajaran. Secara statistik dirumuskan:

$$H_0 : \mu_{X1Y2} = \mu_{X2Y2}$$

$$H_1 : \mu_{X1Y2} \neq \mu_{X2Y2}$$

Keterangan:

μ_{X1Y2} : skor kemampuan kreativitas mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran dengan berbantuan Video pembelajaran

μ_{X2Y2} : skor kemampuan kreativitas mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran tanpa berbantuan Video pembelajaran

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Kreativitas	Equal variances assumed	1,20	0,28	13,76	51,00	0,00	4,57	0,33	3,90	5,23
	Equal variances not assumed			14,10	48,86	0,00	4,57	0,32	3,92	5,22

Tabel 9 di atas menunjukkan nilai F dengan signifikansi (0,00) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak, berarti terdapat perbedaan kemampuan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran dengan berbantuan video pembelajaran dengan mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran tanpa berbantuan video pembelajaran. Jadi dari hasil analisis data dan uji ANAVA menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran dengan berbantuan video pembelajaran berbeda dengan kemampuan kreativitas mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran tanpa berbantuan video pembelajaran.

3. Secara simultan perbedaan motivasi belajar dan kemampuan kreativitas antara mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis video dengan mahasiswa yang belajar menggunakan media tanpa berbantuan video pembelajaran

Secara statistik hipotesis dirumuskan:

$$\begin{array}{l}
 H_0 : \left[\begin{array}{c} \mu_{X_1 Y_1} \\ \mu_{X_1 Y_2} \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \mu_{X_2 Y_1} \\ \mu_{X_2 Y_2} \end{array} \right] \\
 H_1 : \left[\begin{array}{c} \mu_{X_1 Y_1} \\ \mu_{X_1 Y_2} \end{array} \right] \neq \left[\begin{array}{c} \mu_{X_2 Y_1} \\ \mu_{X_2 Y_2} \end{array} \right]
 \end{array}$$

Keterangan:

- $\mu_{X_1 Y_1}$: skor motivasi belajar mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran dengan berbantuan Video pembelajaran
- $\mu_{X_1 Y_2}$: skor kemampuan kreativitas mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran dengan berbantuan Video pembelajaran
- $\mu_{X_2 Y_1}$: skor motivasi belajar mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran dengan berbantuan Video pembelajaran dengan pembelajaran tanpa berbantuan Video pembelajaran
- $\mu_{X_2 Y_2}$: skor kemampuan kreativitas mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran tanpa berbantuan Video pembelajaran

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Motivasi Belajar dan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa

Tests of Between-Subjects Effects						
Source		Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Motivasi Belajar	5298.454a	1,00	5.298,45	603,53	0,00
	Kemampuan Kreativitas	268.445b	1,00	268,45	189,34	0,00
Intercept	Motivasi Belajar	160.946,45	1,00	160.946,45	18.332,89	0,00
	Kemampuan Kreativitas	10.568,45	1,00	10.568,45	7.453,95	0,00
Kelompok	Motivasi Belajar	5.298,45	1,00	5.298,45	603,53	0,00

	Kemampuan Kreativitas	268,45	1,00	268,45	189,34	0,00
Error	Motivasi Belajar	447,73	51,00	8,78		
	Kemampuan Kreativitas	72,31	51,00	1,42		
Total	Motivasi Belajar	181.841,00	53,00			
	Kemampuan Kreativitas	11.820,00	53,00			
Corrected Total	Motivasi Belajar	5.746,19	52,00			
	Kemampuan Kreativitas	340,75	52,00			
a. R Squared = .922 (Adjusted R Squared = .921)						
b. R Squared = .788 (Adjusted R Squared = .784)						

Tabel 10 di atas menunjukkan nilai F dengan signifikansi (0,00) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak, berarti terdapat perbedaan motivasi belajar dan kemampuan kreativitas secara simultan pada mahasiswa Universitas PGRI Mahadewa Indonesia antara mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran dengan berbantuan Video pembelajaran dengan mahasiswa yang mengikuti media pembelajaran tanpa berbantuan Video pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data, pembahasan serta kesesuaian permasalahan yang telah dirumuskan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : (1) Terdapat perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbantuan Video Pembelajaran dengan mahasiswa yang belajar menggunakan media pembelajaran tanpa berbantuan Video Pembelajaran. (2) Terdapat perbedaan kemampuan kreativitas pada mahasiswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbantuan Video Pembelajaran dengan mahasiswa yang belajar menggunakan media pembelajaran tanpa berbantuan Video Pembelajaran. (3) Secara simultan terdapat perbedaan motivasi belajar dan kemampuan kreativitas antara mahasiswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbantuan Video Pembelajaran dengan mahasiswa yang belajar menggunakan media pembelajaran tanpa berbantuan Video Pembelajaran.

Disarankan untuk dosen di kampus menggunakan media pembelajaran berbantuan Video Pembelajaran dengan mahasiswa yang belajar menggunakan media pembelajaran tanpa berbantuan Video Pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, dan untuk peneliti lain disarankan untuk menggunakan media pembelajaran berupa Video Pembelajaran dengan mahasiswa yang belajar menggunakan media pembelajaran tanpa berbantuan Video Pembelajaran

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih diucapkan kepada Ketua LPPPM Universitas PGRI Mahadewa Indonesia yang sudah memberikan motivasi, masukan dan saran selama melakukan proses penelitian di kampus.

DAFTAR PUSTAKA

Febriyanti, dkk. (2016). "Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA". e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 4 No: 1 Tahun: 2016.

Haris, (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point (Animasi dan Non Animasi) dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Di Kecamatan Bogo Utara Kota Bogor. Bogor. Tesis: UT

Nugroho, T.A.T. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 5 SD Rojowinangun I Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Yogyakarta. Tesis : Universitas Negeri Yogyakarta.

Pribadi, B.A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta : Kencana

Retnawati, dkk. (2014). Evaluasi program Pendidikan. Tangerang Selatan

Tilaar, H.A.R. (2002). Perubahan sosial dan pendidikan, pengantar pedagogik transformatif untuk Indonesia. Jakarta: PT. Gramedia.