



Hubungan antara Kreativitas Belajar dan Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Desain Grafis di LKP El Rahma Education Centre Bogor

Lupiyan¹, Zaenal Abidin Arif², Wendy Asswan Cahyadi³, Subhan Munafis⁴, Yose Eduar Muda⁵

^{1,3,4,5}STIKOM EL-RAHMA, ²Universitas Ibn Khaldun, Indonesia

E-mail: lupiyan79@gmail.com, zainalabidin.ariief@uika-bogor.ac.id, wendyasswancahyadi@gmail.com, subhanmunafis.mm@gmail.com, yose@stikomelrahma.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-12 Revised: 2023-04-10 Published: 2023-05-01 Keywords: <i>Creative; Study; Student; Independent; Independence; Creativity; Design; Graphic.</i>	This study aims to determine the relationship between: (1) Student Learning Creativity; (2) Student Learning Independence; with (3) Learning Outcomes for Graphic Design Courses both independently and collectively. This type of research is quantitative correlation with the variables studied, namely: (1) Learning Outcomes in Graphic Design Courses (Y); (2) Student Learning Creativity (X1); and (3) Student Learning Independence (X2). The object of research is the active student population in the Graphic Design course at LKP El Rahma Bogor with a total sample of 41 students. The results showed that: (1) there is a positive relationship between X1 and Y with $r = 0.90$, with the Coefficient of Determination or $R = 0.82$ (2) there is a positive relationship between X2 and Y with $r = 0.81$, with the Coefficient of Determination or $R = 0.65$ and (3) there is a positive relationship between X1 and X2 together with Y with $r = 0.91$, with a Coefficient of Determination or $R = 0.84$. The results of the study are interpreted that X1 and X2 independently have a major contribution to improving learning outcomes. Likewise, together because it has a fairly high coefficient of determination. The implication is that Y can increase with the role of X1 and X2.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-12 Direvisi: 2023-04-10 Dipublikasi: 2023-05-01 Kata kunci: <i>Kreatif; Belajar; Siswa; Mandiri; Kemandirian; Kreativitas; Desain; Grafis.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara: (1) Kreativitas Belajar Siswa; (2) Kemandirian Belajar Siswa; dengan (3) Hasil Belajar Mata Kuliah Desain Grafis baik secara mandiri maupun secara bersama-sama. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif korelasional dengan variabel yang diteliti yaitu: (1) Hasil Belajar Mata Kuliah Desain Grafis (Y); (2) Kreativitas Belajar Siswa (X ₁); dan (3) Kemandirian Belajar Siswa (X ₂). Objek penelitian adalah populasi siswa aktif dalam mata kuliah Desain Grafis pada LKP El Rahma Bogor dengan jumlah sampel sebanyak 41 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat hubungan positif antara X ₁ dengan Y dengan $r = 0.90$, dengan Koefisien Determinasi atau $R = 0.82$ (2) terdapat hubungan positif antara X ₂ dengan Y dengan $r = 0.81$, dengan Koefisien Determinasi atau $R = 0.65$ dan (3) terdapat hubungan positif antara X ₁ dan X ₂ secara bersama-sama dengan Y dengan $r = 0.91$, dengan Koefisien Determinasi atau $R = 0.84$. Hasil penelitian diinterpretasikan bahwa X ₁ dan X ₂ secara mandiri memiliki kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar. Begitupun secara bersama sama karena memiliki koefisien determinasi yang cukup tinggi. Implikasi tersebut adalah bahwa Y dapat meningkat dengan adanya peran X ₁ dan X ₂ .

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan, berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses pembelajaran perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen pembelajaran di lembaga pendidikan, sudah seharusnya guru, instruktur memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu untuk merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan juga pengalaman. Belajar dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, proses dan juga hasil-hasilnya dapat dikontrol secara cermat, dilakukan dengan cara tertentu dan memberikan hasil yang tertentu pada diri siswa (Oemar, 2007). Menurut Seels dan Rita dalam Slameto (2006), belajar diartikan sebagai perolehan perubahan tingkah laku yang relatif permanen dalam diri seseorang mengenai pengetahuan atau tingkah laku karena adanya pengalaman. Hal senada dinyatakan oleh Bower dan Ernes, bahwa belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif

permanen dan tidak disebabkan oleh adanya kedewasaan. Belajar Menurut Marquardt yang dikutip oleh Yusufhadi Miarso dalam buku *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, mengatakan bahwa Belajar merupakan suatu subsistem disamping empat sub sistem lain yaitu organisasi, pengetahuan, orang dan teknologi. Empat subsistem terakhir ini diperlukan untuk dapat menunjang keberhasilan belajar (Miarso, 2014). Dari beberapa definisi tentang belajar seperti tersebut di atas, maka pengertian belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada setiap diri individu yang harus terus dikembangkan untuk menunjang keberhasilan dalam belajar.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20. dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Manfaat aktivitas dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar siswa dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses belajar. Belajar yang dimaksud berupa pembelajaran yang dilaksanakan secara realistik dan kongkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus-menerus. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat berbuat sendiri yang pada akhirnya akan Mengembangkan seluruh aspek pribadi. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan, sehingga dapat bermanfaat dalam rangka peningkatan potensi individu.

Siswa dituntut untuk dapat menerapkan semua aspek yang didapat dari proses pembelajaran, sehingga dapat menjadi individu-individu yang kreatif sebagaimana yang diungkapkan Conny R. Semiawan, bahwa: strategi pembelajaran yang efektif dan efisien adalah pengembangan sikap belajar individu untuk mewujudkan pribadi yang tidak saja menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam alih ilmu dan teknologi, tetapi juga dapat

mengembangkan dirinya sesuai potensi, bakat dan minatnya menjadi pribadi yang kreatif dan berintegritas tinggi. Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberi sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, dan teknologi, termasuk seni dan budaya, demi kesejahteraan bangsa pada umumnya. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi serta kebutuhan masyarakat dan negara.

Mengingat bahwa kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat ditemukan (diidentifikasi) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, salah satunya masalah yang kritis adalah bagaimana dapat menemukan potensi kreatif siswa dan bagaimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan. Kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dan lingkungan yang tercermin dalam pikiran, perasaan serta sikap atau perilakunya. Clark Moustakas (1967), seorang psikologi humanistik terkemuka menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain, dan hal ini sesuai dengan konsep pembangunan manusia Indonesia (Utami, 1999). Seseorang mempengaruhi dan juga dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang ataupun dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya adalah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Hidup dalam masa dimana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya untuk digunakan secara konstruktif dan secara destruktif. Suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi suatu bangsa yang sedang berkembang untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, untuk dapat menghadapi problema yang semakin kompleks.

Sebagai pribadi, maupun sebagai kelompok sebagai kelompok atau suatu bangsa, kita harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru, atau mengubah cara-cara lama secara kreatif, agar kita dapat bertahan dan tidak hanyut atau tenggelam dalam persaingan antarbangsa dan negara, terutama dalam era globalisasi ini. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak usia dini; tinjauan dan penelitian tentang proses kreativitas; kondisi-kondisinya serta cara-cara

yang dapat memupuk, merangsang, dan juga mengembangkannya menjadi sangat penting. Peranan kreativitas dalam program pendidikan yaitu dengan meningkatkan kreativitas, hendaknya merupakan bagian integral dari setiap program pendidikan. Jika meninjau tujuan program atau sasaran belajar siswa. Hal ini juga dapat dipahami jika kita melihat dasar pertimbangan (rasional) mengapa kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan.

Indonesia menghadapi transformasi dari masyarakat agraris ke masyarakat industri serta menuju ke masyarakat informasi dimana untuk pengambilan keputusan terbuka banyak kemungkinan pilihan. Siswa perlu belajar bagaimana menggunakan sumber-sumber yang ada dengan optimal untuk menemukan jawaban inovatif atas suatu masalah. Dengan memadukan ungkapan dan pemecahan masalah secara kreatif di dalam kurikulum, siswa dipersiapkan untuk masa depan yang penuh tantangan. Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi kreatif tersendiri dalam derajat dan bidang yang berbeda-beda. Timbul dan tumbuhnya kreativitas serta berkembangnya suatu kreasi yang diciptakan individu tidak luput dari kebudayaan dan masyarakat tempat individu itu tinggal. Kreativitas adalah suatu proses menghasilkan sesuatu yang baru, baik itu objek atau gagasan dalam suatu susunan baru (Hurlock, 1990). Kreativitas siswa ditandai dengan peningkatan kreativitas dalam mencetuskan gagasan yang relatif baru seperti cara memecahkan masalah, menguraikan sesuatu dengan lancar, mengalihkan persoalan yang lain secara luwes. Di setiap sekolah atau satuan pendidikan, setiap siswa mempunyai tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Siswa yang cerdas biasanya mempunyai kreativitas yang tinggi, meskipun ada siswa yang kecerdasannya biasa saja, tetapi memiliki kreativitas yang tinggi. Kreativitas dan aktivitas siswa perlu dipupuk serta dikembangkan dalam diri setiap siswa melalui pendidikan.

Kreativitas dapat terjadi di lingkungan sekolah/satuan pendidikan maupun di luar sekolah. Bagi siswa kreativitas dapat dilihat pada keaslian tingkah laku yang mereka laksanakan dalam banyak cara dan kesempatan dalam menghadapi berbagai situasi belajar. Menurut Nasution (1994), jenis kreativitas belajar siswa meliputi:

1. Visual activities yaitu kegiatan yang ada kaitannya dengan melihat/memperhatikan, seperti: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain

dan sebagainya.

2. Oral activities yaitu kegiatan yang ada kaitannya dengan lisan, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi interupsi, dan lain-lain.
3. Listening activities yaitu kegiatan yang berhubungan dengan mendengarkan, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya.
4. Writing activities yaitu kegiatan yang ada hubungan dengan menulis, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, dan sebagainya.
5. Drawing activities yaitu kegiatan yang ada hubungannya dengan menggambar, seperti: membuat grafik, menggambar peta, menggambar atlas, membuat diagram, membuat bagan, dan sebagainya.
6. Motor activities yaitu kegiatan yang ada hubungannya dengan keterampilan, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, dan sebagainya.
7. Emotional activities yaitu kegiatan yang ada hubungan dengan emosi, seperti: menaruh kreativitas, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Kemandirian dalam belajar merupakan syarat mutlak bagi siswa guna mencapai hasil yang memuaskan, hal ini dapat dimengerti karena kegiatan belajar merupakan tanggung jawab dari siswa itu sendiri. Individu yang mandiri adalah yang berani mengambil keputusan dilandasi oleh pemahaman akan segala konsekuensi dari tindakannya (Ali dan Asrori, 2006). Kemandirian belajar tampak dalam usaha untuk menyadari serta memilih tujuan belajar, keteraturan dan kedisiplinan dalam belajar, mendalami bahan pelajaran, kritis dan taktis dalam metode serta saran, percaya diri dan optimis terhadap hasil yang dicapai, bersikap realistis serta tanggung jawab. Kemandirian dalam belajar memberikan landasan yang kuat bagi keberhasilan studi untuk meraih prestasi. Jika mengharapkan prestasi yang baik maka hendaknya faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa diperbaiki, segala hambatan harus dihilangkan karena akan menimbulkan suatu masalah pada diri siswa tersebut. Masalah-masalah yang banyak dihadapi siswa antara lain: menyangkut kesehatan jasmani dan rohani, keadaan ekonomi keluarga, dan persoalan-persoalan cara belajar. Kesehatan

jasmani yang kurang baik akan mempengaruhi prestasi belajar siswa, misalnya pada saat siswa sedang sakit, meskipun mempunyai minat belajar yang tinggi, tetapi tidak dapat belajar dengan baik karena kondisi fisiknya yang lemah tidak memungkinkan untuk belajar. Keadaan ekonomi merupakan masalah bagi siswa. Siswa berasal dari keluarga yang ekonominya cukup atau berlebihan tentu saja tidak merasakan bahwa keadaan ekonomi merupakan masalah dalam belajar karena siswa tersebut tidak perlu memikirkan cara mencari uang untuk biaya sekolah dan lain-lainnya, dengan demikian waktu dan pikirannya dapat dicurahkan sepenuhnya untuk belajar, sedangkan bagi siswa yang berasal dari keluarga yang ekonominya kurang atau lemah akan menjadi masalah dalam belajar. Disamping belajar, siswa juga harus berpikir bagaimana cara mencari uang untuk tambahan biaya sekolahnya bahkan mungkin juga siswa harus bekerja disamping sekolah dan belajar, sehingga waktu dan pikirannya harus dibagi untuk belajar dan bekerja.

Masalah pokok yang paling banyak dihadapi oleh siswa adalah masalah belajar. Biasanya siswa memperoleh kesulitan dalam metode yang tepat bagi dirinya, kesulitan dalam mengatur waktu belajar dan sulit dalam membangkitkan minat untuk belajar sendiri atau mandiri yang antara lain disebabkan kurangnya fasilitas belajar di rumah. Fasilitas belajar yaitu segala hal yang menyingkirkan hambatan dalam proses perubahan tingkah laku berkat adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan. Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) El Rahma Education Centre Bogor sebagai salah satu lembaga kursus dan pelatihan (LKP) membuka Program Pendidikan Multi Profesi 1Tahun yang dirancang untuk mencetak lulusan-lulusan yang siap berprofesi sesuai bidangnya. Salah satu bidang atau jurusan yang dipelajari dalam Program Pendidikan Multi Profesi 1Tahun adalah bidang komputer multimedia / Komputer Desain Grafis (KDG). Diantara beberapa materi pelatihan tersebut adalah Desain Grafis yang telah lama menjadi materi pelatihan andalan yang mewakili bidang komputer multimedia.

Sayangnya, materi pelatihan ini memiliki indikasi penurunan kualitas pembelajaran. Diantara indikator tersebut adalah; turunnya nilai peserta pelatihan pada 3 tahun terakhir (2014, 2015, 2016). Berbagai faktor dikaji untuk mencari solusi kenaikan hasil belajar siswa dari mulai profesionalisme instruktur, masukan siswa (potensi, keahlian awal), fasilitas (sarana, media

pembelajaran), dan lainnya. Pada 2 tahun terakhir, profesionalisme instruktur telah dikembangkan sedemikian rupa melalui berbagai pelatihan para instruktur, rapat, TOT, pengayaan, uji kompetensi dan lainnya. Fasilitas berupa sarana dan media pembelajaran telah dikembangkan agar mencukupi dan memadai baik jumlah maupun kualitas sehingga sudah tidak lagi menjadi masalah.

Sementara, masukan siswa baik berupa potensi siswa, keahlian awal, gaya belajar, preferensi dalam Kreativitas internal belajar, kemandirian belajar belum dapat digali. Bertolak dari latar belakang tersebut di atas dapat peneliti ingin mengetahui Hubungan Kreativitas Belajar dan Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Desain Grafis di LKP El Rahma Education Centre Bogor. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menemukan faktor penurunan nilai dari aspek siswa atau peserta pelatihan, juga untuk mengkaji faktor yang berhubungan dengan naik atau turunnya hasil belajar materi kursus Desain Grafis.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik analisis berjenis korelasional yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hubungan antara dua variabel bebas yaitu; 1) Kreativitas Belajar (X_1) dan, 2) kemandirian belajar siswa (X_2) dengan variabel terikat yaitu hasil belajar materi kursus Desain Grafis (Y). Penelitian ini dilaksanakan di LKP El Rahma Education Center di alamat Jl. Dr Semeru No 21 G Bogor pada materi kursus Desain Grafis. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kursus Semester pertama LKP El Rahma Education Center semester aktif tahun pelajaran dan aktif pada materi kursus Desain Grafis yang jumlah populasi adalah 61 orang yang hanya ada pada dua kelas.

Instrument Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis dengan tes objektif pilihan ganda. Jumlah butir soal ini sebanyak 40 butir. Jawaban benar akan diberi skor 1, apabila jawaban salah diberi skor 0. Teknik yang digunakan untuk menguji validitas instrumen dengan rumus korelasi Point Biserial (r_{pbis}). Uji validitas dilakukan terhadap butir dengan rumus korelasi point biserial. Kreteria yang digunakan untuk uji validitas butir adalah perbandingan antara koefisien korelasi Point Biserial (r_{pbis}) dengan tabel r_{tabel} pada $\alpha=0,05$. Dimana jika r_{pbis} lebih besar dari r_{tabel} maka butir dianggap valid. Sedangkan jika r_{pbis} kecil atau sama dengan r_{tabel} maka butir dianggap tidak valid dan selanjutnya didrop atau tidak digunakan dalam penelitian.

Butir soal dinyatakan valid apabila mempunyai koefisien korelasi Point Biserial lebih besar dari 0.44 pada tabel Product Moment dengan $\alpha=0,05$. Berdasarkan perhitungan tes butir 1, diperoleh koefisien korelasi point biserial sebesar 0.80. Karena $0.80 > 0.44$ maka butir soal 1 dinyatakan valid. Instrumen hasil belajar siswa dikembangkan dengan menyusun instrumen berbentuk tes pilihan ganda dengan lima opsi yaitu a, b, c, d, e dengan 40 butir soal yang mengarah pada indikator hasil belajar siswa, diperoleh 28 butir valid dan 12 butir tidak valid. Instrumen selanjutnya dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan KR-20. Dari hasil perhitungan maka diperoleh koefisien reliabilitas $r_i = 0.98$. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa tes memiliki reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat ukur variable.

Teknik uji validitas pada instrumen X_1 menggunakan uji Product Moment dari Pearson. Berdasarkan perhitungan uji validitas menggunakan uji Product Moment dengan tingkat kepercayaan 95% atau $\alpha 5\%$ dihasilkan 27 butir instrumen yang valid dari 40 butir soal yang ada. Butir soal dinyatakan valid apabila mempunyai koefisien korelasi Product Moment lebih besar dari 0.44 pada $\alpha=0,05$. Uji reliabilitas Instrumen X_1 yang digunakan menggunakan Alfa Croanbach. Dari hasil perhitungan diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 1.0. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa tes memiliki reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat ukur variabel.

1. Instrument Kemandirian Belajar Siswa (X_2)
2. Uji validitas instrumen X_2 dilakukan seperti uji validitas X_1 yaitu Product Moment dari Pearson.
3. Berdasarkan perhitungan uji validitas menggunakan uji Product Moment dengan tingkat kepercayaan 95% dihasilkan 24 butir instrumen yang valid dari 30 butir soal yang ada.

Dari 30 butir soal yang diujicobakan diperoleh soal 24 butir valid dan 6 butir drop. Uji reliabilitas instrumen X_2 dilakukan seperti uji reliabilitas X_1 yaitu dengan Alfa Croanbach. Instrumen dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan Alfa Croanbach. Dari hasil perhitungan diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0.947. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa tes memiliki reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat ukur variabel hasil belajar materi kursus Desain Grafis. Pengujian norma-

litas pada penelitian ini menggunakan uji Lilliefors pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Uji homogenitas, atau homogenitas varians untuk mengetahui kepemilikan varians yang sama pada sampel data atau menguji homogenitas varians antar kelompok skor variabel terikat (Y) yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan nilai variabel bebas (X) atau untuk mengetahui apakah varians data berasal dari populasi yang sama (homogen). Uji ini digunakan uji Barlet.

Uji Linearitas, untuk melihat hubungan linear antar variabel bebas dengan terikat. Pengujian hipotesis dilakukan sebagai berikut: (1) Regresi sederhana untuk mencari persamaan regresi sederhana dari variabel bebas atas variabel terikat, dengan tujuan untuk melihat kecenderungan antara variabel terikat dengan variabel bebas. (2) Uji linearitas regresi bertujuan untuk melihat apakah data yang digunakan untuk menganalisis variabel-variabel bersifat linear, sebagai syarat untuk melakukan analisis korelasi. (3) Korelasi antar variabel digunakan untuk mengetahui koefisien korelasi antara variabel-variabel bebas dengan variabel terikat. (4) Korelasi parsial bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara salah satu variabel bebas dengan variabel terikat apabila variabel bebas lainnya dalam keadaan konstan. (5) Regresi ganda bertujuan untuk mengetahui kecenderungan hubungan variabel terikat dengan variabel bebas secara bersama-sama.

Hipotesis yang diajukan dalam pengujian linearitas sebagai berikut:

1. H_0 : data antar variabel memenuhi syarat linearitas
2. H_1 : data antar variabel tidak memenuhi syarat linearitas
3. Adapun kriteria pengujian linearitas data antar variabel pada taraf signifikansi 0,05 dalam penelitian ini sebagai berikut:
4. Jika nilai F hitung $< F$ tabel: maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
5. Jika nilai F hitung $> F$ tabel: maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Teknik pengolahan data dengan menggunakan statistik inferensial Product Moment. Teknik analisis data penelitian menggunakan regresi sederhana dan berganda guna mengetahui hubungan secara mandiri variabel penyebab masing-masing variabel bebas (X) dengan variabel akibat (Y), dan hubungan secara bersama-sama kedua variabel X dengan variabel Y menggunakan uji t dan uji F.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada siswa untuk masing-masing variabel Kreativitas Belajar (X_1) berjumlah 40 butir dan Kemandirian Belajar (X_2) berjumlah 30 butir kuesioner. Masing-masing variabel berbentuk pernyataan positif dalam penilaian skala sikap (skala Likert) dengan rentang nilai 1-4. Sedangkan untuk variabel Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis (Y), dilakukan dengan memberi tes pilihan berganda dengan jumlah 40 soal. Data valid dan reliabel untuk masing masing variabel adalah: X_1 27 butir (13 gugur), X_2 24 butir (6 gugur) dan Y 28 butir (12 gugur). Total populasi adalah 61 orang. 20 darinya dijadikan responden uji coba untuk mengukur validitas dan reliabilitas dan sisanya 41 orang dijadikan responden penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hubungan antara Kreativitas Belajar (X_1) dengan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis (Y)

Hasil perhitungan koefisien korelasi Pearson dan koefisien determinasi antara X_1 dengan Y diperoleh koefisien korelasi sebesar $r_{YX_1} = 0.90$. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan X_1 dengan Y tergolong sangat kuat. Selain itu, dari tabel di atas diperoleh angka koefisien determinasi sebesar $0.82 \times 100\% = 82\%$ yang berarti bahwa besar hubungan kreativitas belajar dengan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis sebesar 82%, sedangkan 18% dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan hasil perhitungan uji t didapatkan nilai t hitung 13.54 lebih besar dari nilai t tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ adalah 4.93. Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan menolak H_1
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan menerima H_1

Artinya hipotesis alternatif diterima dengan simpulan bahwa terdapat hubungan antara Kreativitas Belajar (X_1) dengan hasil belajar materi kursus Desain Grafis (Y). Persamaan regresi sederhana hipotesis yaitu $\hat{Y} = a + b(X_1)$. Berdasarkan hasil perhitungan, bentuk model regresi sederhana yang dibentuk untuk menggambarkan hasil belajar materi kursus Desain Grafis berdasarkan kreativitas belajar adalah $Y = 13.21 + 0.36X_1$. Arti dari model tersebut adalah ketika tidak dipengaruhi oleh kreativitas belajar, maka

hasil belajar materi kursus Desain Grafis meningkat sebesar 13.21. Penambahan kreativitas belajar akan meningkatkan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis sebesar 0.36.

2. Hubungan antara Kemandirian Belajar Siswa (X_2) dengan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis (Y)

Hasil perhitungan koefisien korelasi Pearson dan koefisien determinasi antara X_2 dengan Y diperoleh koefisien korelasi antara X_2 dengan Y sebesar $r_{YX_2} = 0.81$. Yang mengartikan bahwa hubungan antara X_2 dengan Y memiliki hubungan yang positif sangat kuat, semakin besar kemandirian belajar siswa maka hasil belajar materi kursus Desain Grafis akan meningkat. Hubungan dua faktor tersebut tergolong sangat tinggi, hal ini juga ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi yang cukup besar. Selain itu, dari tabel di atas diperoleh angka koefisien determinasi sebesar $0.65 \times 100\% = 65\%$ yang berarti bahwa besar hubungan Kemandirian Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis sebesar 65%, sedangkan 35% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

Persamaan regresi sederhana yang dapat dibentuk yaitu $\hat{Y} = a + b(X_2)$. Diperoleh nilai a sebesar 5.70 dan nilai b sebesar 0.35 Yang menghasilkan persamaan $Y = 5.70 + 0.35X_2$. Arti dari persamaan tersebut yaitu bahwa ketika tidak dipengaruhi oleh kemandirian belajar siswa, maka hasil belajar materi kursus Desain Grafis meningkat sebesar 5.70. Penambahan kemandirian belajar siswa akan meningkatkan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis sebesar 0,35. Selain itu, dari tabel di atas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8.64. Sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 1.99 Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan menolak H_1
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan menerima H_1

Dari perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8.64 > 1.99$), dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat hubungan antara Kemandirian Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis.

3. Hubungan antara Kreatifitas Belajar (X_1) dan Kemandirian Belajar (X_2) dengan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis (Y)

Hasil perhitungan mengenai koefisien korelasi berganda dan koefisien determinasi antara kedua variabel bebas secara bersama-sama dengan variabel terikat diperoleh koefisien korelasi $r_{YX_2X_1}$. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara X_1 dan X_2 secara bersama-sama dengan Y tergolong sangat kuat. Selain itu, dari tabel di atas diperoleh angka koefisien determinasi sebesar $0.84 \times 100\% = 84\%$ yang berarti bahwa besar hubungan kreatifitas belajar dan Kemandirian Belajar Siswa secara bersama-sama dengan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis sebesar 84%, sedangkan 16% dipengaruhi oleh faktor lain.

Persamaan regresi berganda pada hipotesis ketiga yaitu $\hat{Y} = a + b_1 (X_1) + b_2 (X_2)$. Dari tabel di atas diperoleh nilai a sebesar 14.62 dengan nilai b_1 sebesar 0.53 dan b_2 sebesar 0.18. Dengan demikian, persamaan regresi berganda untuk hipotesis yaitu $Y = 14.62 + 0.53X_1 + 0.18X_2$. Arti model tersebut adalah ketika tidak dipengaruhi oleh kreatifitas belajar dan kemandirian belajar siswa, maka hasil belajar materi kursus Desain Grafis meningkat sebesar 14.62. Penambahan kreatifitas belajar akan meningkatkan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis sebesar 0.53 pada saat tidak dipengaruhi adanya penambahan kemandirian belajar siswa. Penambahan kemandirian belajar siswa akan meningkatkan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis sebesar 0.18 pada saat tidak dipengaruhi adanya penambahan kreatifitas belajar. Selain itu, diperoleh nilai f_{hitung} sebesar 103.51 lebih besar dari f_{tabel} 3.252. Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

- Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$, maka H_0 diterima dan menolak H_1
- Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan menerima H_1

Dari perhitungan diperoleh nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($103.51 < 3.252$), dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat hubungan antara kreatifitas belajar dan Kemandirian Belajar Siswa secara bersama-sama dengan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis. Mendasarkan perhitungan hipotesis di atas, dapat dijelaskan bahwa seluruh hipotesis dengan taraf signifikansi 0.05 memiliki hubungan kuat dan signifikan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian diatas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Kreatifitas Belajar dengan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa setiap peningkatan Kreatifitas Belajar Siswa meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi kursus Desain Grafis.
- Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa setiap peningkatan Kemandirian Belajar Siswa meningkatkan atau memperbaiki Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis.
- Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Kreatifitas belajar dan juga Kemandirian Belajar Siswa secara bersama-sama dengan Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa setiap kenaikan kreatifitas belajar dan peningkatan kemandirian belajar siswa secara bersama-sama berperan dalam meningkatkan atau memperbaiki Hasil Belajar Materi Kursus Desain Grafis siswa LKP El Rahma Education Center.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Hubungan antara Kreativitas Belajar dan Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Desain Grafis di LKP El Rahma Education Centre Bogor.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Hurlock. *Child Development* diterjemahkan oleh Tjandrasa, Meitasari dan Zarkasih, Muslichah. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga. Ihsan 1990.
- Nasution, *Membina Kreativitas Siswa dalam Belajar*. Jakarta: Balaipustaka, 1994
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006

- Setiawan, Made Putrawan, Semiawan R. Conny. *Dimensi Kreatif Dalam Filsafat Ilmu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003.
- Supriyadi, *Kreativitas*. Bandung: Alfabeta. 1994
- Utami, S. C. Munandar, *Kreativitas dan keberbakatan: Strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Jakarta: Gramedia, 1999
- Yusufhadi, Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014