

Kekuatan Multimedia, Kreativitas Mahasiswa dan Hasil Belajar Mahasiswa STAIN Sultan Qaimuddin Kendari

Aliwar¹

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar media pembelajaran pada mahasiswa STAIN Kendari. Desain yang digunakan adalah *treatment by level 2x2*. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan anava dua jalan untuk melihat efek utama dan interaksi, selanjutnya menggunakan uji Tukey untuk melihat efek sederhana. Penelitian ini dilaksanakan di STAIN Kendari yang melibatkan 108 sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran dengan multimedia lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapat media konvensional, (2) terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar media pembelajaran, dan (3) pada mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi, hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang diberi multimedia lebih tinggi dari pada mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan agar dalam proses pembelajaran mempertimbangkan aspek kreativitas dalam menggunakan penggunaan media pembelajaran, karena tidak ada satu penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk semua mata kuliah.

***Kata Kunci : Penggunaan Media Pembelajaran, Kreativitas, Hasil Belajar
Media Pembelajaran***

Abstract:

The purpose of this study to find out the effect of multimedia and creativity toward student's achievement at STAIN Kendari. The design used by treatment by level 2x2. Data analysis technique was use two way anava to look the main effect and the interaction, and than Tukey test to look simple effect. This research to held at STAIN Kendari with 108 sample. The result of this study showed: 1) the student achievement who used multimedia higher than the student who used conventional media. 2) there is an interaction between multimedia and creativity toward student achievement. 3) the student who has high creativity, the achievement of instructional media by multimedia higher than student was use conventional media. Beside of this research, the researcher suggest that all lecturer and teacher in the teaching learning to choose the best media.

***Keywords: Use of Instructional Media, Creativity, Learning Outcomes
Learning Media***

Pendahuluan

Salah satu komponen dalam sistem pendidikan yang sangat menentukan mutu pendidikan adalah sekolah atau lembaga pendidikan. Sekolah sebagai pusat pendidikan diharapkan menjadi pusat perubahan dari berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu komponen sekolah

¹ Dosen Jurusan Tarbiyah STAIN Sultan Qaimuddin Kendari

yang mempunyai peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan adalah guru. Guru merupakan penentu arah pendidikan terdepan memegang peranan penting dalam mencapai tujuan sekolah. Guru sebagai orang yang dipercaya untuk mengajar, mendidik, dan melatih berkewajiban melaksanakan kebijakan satuan pendidikan dan mampu menjabarkannya dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan. Sehingga tidak salah kalau dikatakan bahwa guru berada pada posisi sentral yang sangat strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan.²

Di STAIN Kendari khususnya Jurusan Tarbiyah, salah satu mata kuliah yang harus dipelajari oleh mahasiswa adalah mata kuliah Media Pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran media pembelajaran adalah agar peserta didik memiliki pengetahuan tentang dasar-dasar media pembelajaran dan mampu mengaplikasikannya. Melalui pembelajaran media pembelajaran, mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi dan kreativitas dalam memecahkan masalah pendidikan. Kompetensi pengetahuan yang aplikatif merupakan ciri dari mata kuliah ini. Oleh karena itu, pada tingkat pendidikan tinggi pembelajaran media pembelajaran difokuskan pada pencapaian kompetensi media pembelajaran yakni berpikir memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik terhadap media pembelajaran. Keseluruhan kompetensi di atas merupakan pengalaman atau hasil belajar.

Belajar menurut Morgan dkk, Belajar merupakan setiap perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman.³ Wina Sanjaya mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses mencoba berbagai kemungkinan. Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta akan tetapi belajar adalah proses berpikir, yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak, baik otak kanan maupun otak kiri.⁴ Robert yang dikutip oleh Muhibbin Syah membatasi belajar dengan dua macam definisi. Pertama, belajar adalah *The process of acquiring knowledge*, yakni proses memperoleh pengetahuan. Kedua, belajar adalah *A relatively permanent change in respons potentiality which occurs as a result of reinforced practise*, yaitu suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.⁵

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau peserta didik yang diharapkan dari belajar tersebut seseorang atau peserta

² Wahjosumija, 2003, h. 20.

³ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 127.

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2006), hh. 200-201.

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 91.

didik mengalami perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, dan meliputi segenap aspek pribadi.

Adkins dalam Sudjana mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan actual yang dapat diukur secara langsung dengan tes. Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami pengalaman belajar.⁶ Hasil belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi tiga gaya, yaitu gaya kognitif, gaya afektif dan gaya psikomotorik (Bloom).⁷ Dari pernyataan di atas, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan aktual yang dapat diukur baik secara langsung maupun tidak langsung berupa tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa itu sendiri. Hasil belajar dapat dimengerti sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi akibat proses belajar mengajar.

Berdasarkan data awal, setelah belajar media pembelajaran selama beberapa waktu mahasiswa belum menunjukkan kompetensi penggunaan media pembelajaran yang maksimal. Hal ini ditunjukkan oleh kurang terampilnya mahasiswa dalam mengaplikasikan media dan multimedia pembelajaran. Kecenderungan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi masih dalam kepentingan komunikasi biasa seperti: face book, Twiter dan lain-lain, yang tentu saja bukan untuk kepentingan pembelajaran. Tentu saja kenyataan tersebut berimplikasi pada rendahnya kemampuan, dan keterampilan mahasiswa dalam penggunaan multi media pembelajaran. Sebagai langkah positif, pemilihan multimedia merupakan sesuatu yang bisa mendukung perubahan iklim pembelajaran di dalam kelas. Dalam meningkatkan pembelajaran, manusia selalu menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran. Sumber belajar dan media ini ada yang dimanfaatkan dan ada pula yang direkayasa. Keduanya bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam tulisan ini akan dibahas secara garis besar bagaimana pemanfaatan perangkat multimedia dalam pembelajaran.

Pada prinsipnya multimedia merupakan perpaduan dari beberapa elemen informasi yang dapat berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video. Dalam dunia media dikenal istilah *hypertext*, *hypermedia* dan *multimedia*. Denise Tolhurst dalam Hackbart memberikan perbedaan ketiga istilah tersebut. Bentuk *hypermedia* digunakan mengacu pada tiap sistem berbasis computer yang memungkinkan hubungan interaktif dan dari sini perambatan informasi nonlinear yang ditunjukkan dalam bentuk ganda yang menyangkut teks, grafik diam atau bergerak, potongan film,

⁶ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), h. 2.

⁷ *Ibid.*, h. 53.

suara, dan music. *Hypertext* ditinjau sebagai informasi yang ditata secara nonlinear dan diakses dalam bentuk tekstual termasuk diagram, tabel dan gambar. Sedangkan *multimedia* memberi kesan sebagai pengertian penggunaan format media secara ganda untuk presentasi informasi. Saat dipresentasikan dengan sistem komputer, kenyataannya multimedia bisa melengkapi bentuk *hypermedia* dan *hypertext*, jika ia menyangkut hubungan interaktif nonlinear, maka multimedia tidak perlu mengikutsertakan penggunaan komputer.⁸

Senada dengan penjelasan di atas Steven Hackbarth menyatakan bahwa multimedia merupakan bentuk yang lebih umum, cakupan yang besar atas keduanya (*hypermedia & hypertext*) termasuk bentuk tulisan saja dalam *hypertext*. Program multimedia telah dipuji untuk *fleksibilitas*, *berpapasan langsung*, *kaya muatan*, dan *interaktif* untuk mempertemukan kebutuhan-kebutuhan para individu. *Fleksibilitas* menyinggung seleksi bijak dari judul yang membungkus semua mata pelajaran. Aspek lainnya adalah variasi arti berdasarkan informasi yang diinginkan bisa ditempatkan berdasarkan icon, menu, dan pencarian berdasarkan kata. Keistimewaan *berpapasan langsung* dari multimedia beberapa respek perwajahan melalui buku ajar. *Kaya muatan* dimaksudkan secara maya dapat dimasukkan bentuk-bentuk yang dapat didengar maupun dilihat ke dalam disk (cakram, seperti disket, CD) sehingga dapat disimpan dengan aman dan efisien. *Interaktif* di dalam kelas mengimplementasikan adanya kolaborasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Di sini guru dan siswa mencapai kesepakatan terhadap tujuan, aspirasi, kemampuan, aktivitas dan evaluasi.⁹

Robert Heinich menyatakan bahwa kegunaan sistem multimedia dalam kelas dan pusat pelatihan telah menerima dorongan yang amat kuat dari kecenderungan umum ke arah individualisasi pembelajaran dan dorongan aktif partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Sistem-sistem multimedia menggunakan beragam indra dan kemudian pembelajaran sebagaimana ia terjadi di dunia nyata di luar ruangan kelas.¹⁰ Belajar di dunia nyata benar-benar pembelajaran multimedia dan multisensori. Manusia belajar tetap melalui seluruh indera dan melalui banyak rangsangan, seperti Koran, buku, radio, TV, gambar dan lainnya. Umumnya sistem-sistem multimedia yang biasa dipakai di kelas adalah: kombinasi slide-gambar, sistem multi image, pemrograman gerak bervariasi, video interaktif, perangkat multimedia dan pusat belajar.

⁸ Steven Hackbarth, *The Educational Technology Handbook*, (New Jersey: Educational Technology Publications, 1996), h. 228.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Robert Heinich, *Instructional Media*. (New York: John Willey & Sons, 1982), h. 172.

Multimedia merupakan kombinasi dari teks, grafik, animasi, suara dan video. Perpaduan beberapa media sebelumnya dilakukan secara manual, misalnya slide projector dan tape. Saat ini perpaduan media ini telah ditekankan pada kendali computer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media tersebut. Dengan demikian arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah bermacam kombibasi grafik, teks, suara video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan dan isi pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa multimedia dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan tersebut. Jenis peralatan tersebut antara lain: Komputer, LCD video cassette recorder (VCR), overhead projector (OHP), multivision, CD player, dan keseluruhan komponen tersebut tersistem dalam memberikan informasi kepada peserta didik.

Di samping penggunaan multi media pembelajaran, hal lain yang menjadi yang perlu diperhatikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah perbedaan individual. Setiap peserta didik memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan ini terdapat pada karakteristik psikis dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual tersebut dapat mempengaruhi peserta didik untuk cepat atau lambat menguasai pelajaran, sehingga dapat menentukan seberapa banyak/lama ia belajar, bagaimana motivasi, minat, sikap, kreativitasnya serta kemampuan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Oleh karena itu, perbedaan individual ini perlu diperhatikan pula oleh pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu perbedaan individu yang juga berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik adalah kreativitas peserta didik. Dalam hal ini, kreativitas adalah cara mengapresiasi diri terhadap suatu masalah untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa dan melahirkan suatu solusi yang unik yang meliputi kelancaran, kelenturan atau keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir yang dioperasionalisasikan dalam tes berpikir divergen dan berani mengambil resiko, merasakan tantangan, rasa ingin tahu, sifat imajinatif/firasat, yang dioperasionalisasikan dalam tes sikap kreatif (afektif).

Kreativitas dapat dilihat dari berbagai sisi yang saling berkaitan tetapi penekanannya beragam, menyebabkan munculnya berbagai definisi kreativitas. Drevdahl sebagaimana dikutip oleh Hurlock mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya (Semia. Guilford yang dikutip

Munandar menyatakan bahwa ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi kelancaran, kelenturan atau keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berpikir, dan ciri-ciri ini dioperasionalkan dalam tes berpikir divergen dan sejauh mana seseorang mampu menghasilkan prestasi kreatif ikut ditentukan oleh ciri-ciri *non-aptitude* (afektif).¹¹ Semiawan mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas terletak pada kemampuan untuk membuat asosiasi antara hal-hal atau obyek yang sebelumnya tidak ada atau tidak tampak hubungannya. Kreativitas dalam hal ini merupakan proses berpikir dimana seseorang berusaha menemukan hubungan-hubungan baru, mendapatkan jawaban, metoda atau cara baru dalam memecahkan suatu masalah.¹²

Dengan mencermati permasalahan di atas, maka fokus dalam tulisan ini adalah Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Media pembelajaran pada Mahasiswa STAIN Kendari ditinjau dari Kreativitas Mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Media pembelajaran pada Mahasiswa STAIN Kendari ditinjau dari Kreativitas Mahasiswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di STAIN Kendari Sulawesi Tenggara, pada semester IV (Empat) tahun pelajaran 2012/2013. Selanjutnya akan dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan. Mulai bulan Maret 2013 sampai Mei 2013. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Semester IV (empat) jurusan Tarbiyah STAIN Kendari yang terdiri dari 8 (delapan) kelas yang keseluruhan berjumlah 243 orang. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *sample random sampling* (pengambilan random sampel sederhana). Dengan mengambil semester IV (empat) sebagai sampel yang kemudian dirandom dari 8 kelas tersebut (Kelas PAI A, PAI B, PAI C, PAI D, PAI E, KI A, KI B, dan kelas KI C) hingga didapat dua kelas yaitu satu kelas sebagai kelas kontrol dan satu kelas lainnya sebagai kelas eksperimen yaitu kelas PAI A&B (eksperimen) sejumlah 27 orang dan PAI C&D (kontrol) sejumlah 27 orang. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain *treatment by level 2 X 2 (two way level design)*. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut

¹¹ Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan* (Jakarta: Gramedia, 1999), h. 12.

¹² Conny Semiawan, AS. Munandar, dan S.C.U. Munandar, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah: Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua* (Jakarta: PT Gramedia, 1984), hh. 8-9.

Tabel 1 Desain penelitian

B (Kreativitas)	A (Penggunaan Media Pembelajaran)	
	A ₁ (Multimedia)	A ₂ (Media konvensional)
B ₁ (Aktif)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
B ₂ (Rendah)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Validitas internal menunjukkan bahwa perbedaan dalam variabel terikat benar-benar merupakan hasil langsung dari manipulasi variabel bebas, bukan pengaruh variabel-variabel lainnya. Variabel internal dapat ditingkatkan dengan mengontrol variabel-variabel luar (*extraneous variables*) yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen. Beberapa variabel dimaksud adalah:

1. Pengaruh kehilangan subyek dikontrol dengan meniadakan data dan subyek-subyek yang tidak mengikuti sejumlah perlakuan.
2. Pengaruh lokasi penelitian dikontrol dengan menggunakan satu kampus yang memiliki karakteristik sama, seperti fasilitas, kondisi ruang belajar, dan lingkungan geografis.
3. Pengaruh pengujian dikontrol dengan tidak mengadakan tes awal dengan penggunaan tes yang sama pada kedua kelompok perlakuan.
4. Pengaruh kematangan dikontrol melalui pemberian perlakuan pada periode waktu yang sama dan metode pembelajaran yang sama, pemberian motivasi yang sama, dan tidak memberitahukan status mahasiswa sebagai subyek eksperimen.

Sedangkan Validitas eksternal berhubungan dengan sejauhmana hasil eksperimen dapat digeneralisasikan terhadap populasi, waktu, dan situasi lain di luar latar perlakuan. Validitas eksternal dikendalikan melalui pengontrolan terhadap validitas populasi dan validitas ekologis.

1. Validitas populasi yaitu kemungkinan untuk menggeneralisasikan hasil perlakuan kepada populasi target. Untuk mengontrol hal itu maka dilakukan pemilihan secara acak sehingga karakteristik populasi dapat terwakili.
2. Validitas ekologis, yaitu kemungkinan hasil perlakuan dari suatu kondisi ke kondisi lainnya, meliputi (a) pengaruh perlakuan ganda, dikontrol dengan cara hanya memberikan satu perlakuan kepada masing-masing subyek, (b) pengaruh pelaksana perlakuan, dikontrol dengan menggunakan satu dosen dan tidak memberitahukan peranan dosen sebagai pelaksana perlakuan, dan (c) pengaruh interaksi antara

perlakuan dan waktu pengukuran dikontrol dengan mengukur hasil perlakuan segera setelah perlakuan selesai.

Dalam penelitian ini diperlukan dua macam data pokok yang dikumpulkan melalui instrumen penelitian, yang meliputi: (1) Instrumen untuk mengukur hasil belajar media pembelajaran, dan (2) Instrumen untuk mengukur kreativitas mahasiswa. Berdasarkan perhitungan diperoleh reliabilitas KR-20 sebesar 0,94. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen tes hasil belajar media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,94 yang tergolong sangat baik. Berarti instrumen media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kemandapan, sehingga dapat dijadikan sebagai alat ukur.

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan reliabilitas sekor komposit instrumen kreativitas mahasiswa sebesar 0.94. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen kreativitas mahasiswa yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0.94 yang tergolong sangat baik. Berarti instrumen kreativitas mahasiswa ini telah memenuhi syarat kemandapan, sehingga dapat dijadikan sebagai alat ukur variabel kreativitas mahasiswa.

Uji persyaratan analisis dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian persyaratan analisis data melalui uji normalitas dengan menggunakan uji Lilliefors. Teknik ini bertujuan untuk melihat apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang berdistribusi normal tersebut berasal dari populasi yang variansinya homogen. Uji homogenitas menggunakan uji Bartlett.¹³

Sedangkan analisis data dilakukan mencakup dua hal, yaitu analisis deskriptif, dan analisis pengujian hipotesis. Analisis data dengan statistika deskriptif disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan histogram. Untuk menguji hipotesis pertama digunakan analisis statistik, yaitu Analisis Varians yang lebih dikenal dengan nama ANAVA, sedangkan untuk menguji hipotesis kedua digunakan analisis uji beda rata-rata. Hipotesis ketiga dan keempat digunakan analisis uji beda rata-rata satu pihak, pihak kanan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Data

Bagian ini mendeskripsikan data yang berhubungan dengan variabel-variabel yang diteliti. Variabel terikat adalah hasil belajar media pembelajaran mahasiswa, variabel bebas yang terdiri dari penggunaan media pembelajaran multimedia dan konvensional. Deskripsi data

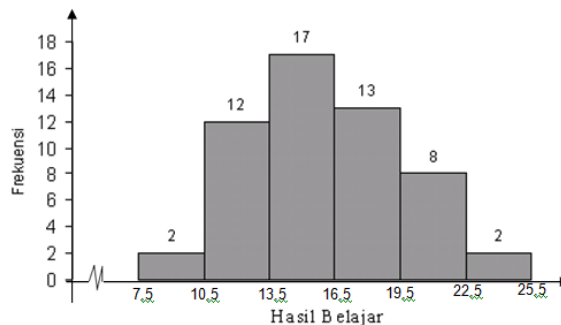
¹³ *Ibid.*, h. 261.

penelitian variabel tersebut akan dinyatakan bentuk ukuran pemusatan data, seperti rata-rata (*mean*), dan simpangan baku (*standar deviasi*). Sebaran data yang akan dideskripsikan dalam tabel meliputi rentang sekor (*range*) dan frekuensi. Secara teoritik skor Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa berkisar antara 0 sampai 26. Berdasarkan rancangan penelitian, terdapat 6 kelompok data yang akan dideskripsikan. Deskripsi data dari masing-masing kelompok data diuraikan secara berturut-turut sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Mahasiswa yang Diajar dengan Multimedia (A₁)

Deskripsi data Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang belajar dengan multimedia diperoleh: total data 869; rerata 16,09; skor tertinggi 24; skor terendah 10, rentangan (*range*) 14, dan simpangan baku 3,53. Pada penyajian data melalui tabel distribusi frekuensi dengan banyak kelas 6 dan interval kelas 3 diperoleh frekuensi absolut tertinggi sebesar 17, dan frekuensi absolut terendah 2.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa modus sebesar 15,16, dan median sebesar 15,79. Secara visual, distribusi skor Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa disajikan dalam histogram berikut.

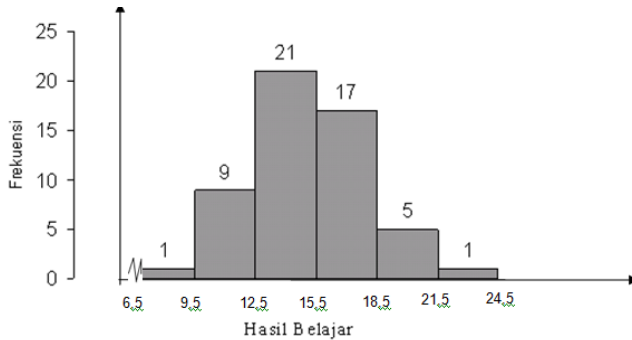


Gambar 1 Histogram Hasil Belajar Mahasiswa yang Diajar dengan Multimedia

2. Hasil Belajar Mahasiswa yang Diajar dengan Media Konvensional (A₂)

Deskripsi data hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional diperoleh: total data 810; rerata 15,00; skor tertinggi 22; skor terendah 9, rentangan (*range*) 13, dan simpangan baku 2,88. Pada penyajian data melalui tabel distribusi frekuensi dengan banyak kelas 6 dan interval kelas 3 diperoleh frekuensi absolut tertinggi sebesar 21, dan frekuensi absolut terendah 1. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa rerata sekor adalah 15,00, modus sebesar 14,75, dan median sebesar 14,93. Secara visual, distribusi skor Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang mendapat

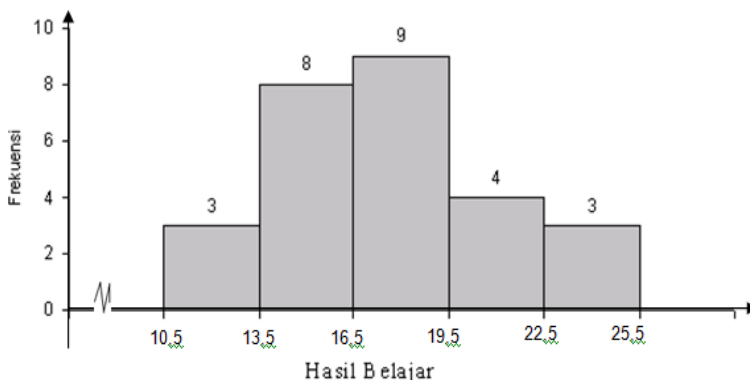
penggunaan media pembelajaran konvensional disajikan dalam histogram berikut.



Gambar 2 Histogram Data Hasil belajar Mahasiswa yang Diajar dengan Media konvensional

3. Hasil Belajar Media Pembelajaran yang Diajar dengan Multimedia pada Mahasiswa yang Memiliki Kreativitas Tinggi (A_1B_1)

Deskripsi data hasil belajar media pembelajaran yang belajar dengan menggunakan multimedia yang memiliki kreativitas tinggi diperoleh: total data 495; rerata 18,33; skor tertinggi 24; skor terendah 11, rentangan (*range*) 13, dan simpangan baku 3,15. Pada penyajian data melalui tabel distribusi frekuensi dengan banyak kelas 5 dan interval kelas 3 diperoleh frekuensi absolut tertinggi sebesar 10, dan frekuensi absolut terendah 2. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa modus adalah 18,37, dan median sebesar 18,45. Distribusi skor Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang mendapat penggunaan media pembelajaran multimedia mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi disajikan dalam histogram berikut.

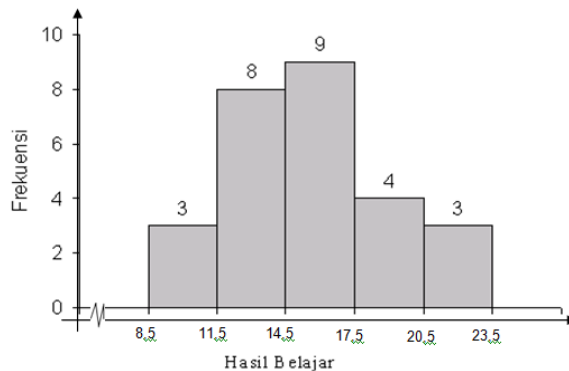


Gambar 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Media Pembelajaran yang Diajar dengan Multimedia pada Mahasiswa yang Memiliki Kreativitas Tinggi

4. Hasil Belajar Media Pembelajaran yang Diajar dengan Media Konvensional yang Memiliki Kreativitas Tinggi (A_2B_1)

Deskripsi data Hasil belajar media pembelajaran, dari 27 mahasiswa yang mendapatkan penggunaan media pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas tinggi diperoleh total data 418; rerata 15,48; skor tertinggi 22; skor terendah 9, rentangan (*range*) 13, dan simpangan baku 3,344. Pada penyajian data melalui tabel distribusi frekuensi dengan banyak kelas 5 dan interval kelas 3 diperoleh frekuensi absolut tertinggi sebesar 9, dan frekuensi absolut terendah 3.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa modus adalah 15,00, dan median sebesar 15,33. Secara visual, distribusi skor Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang mendapat media konvensional pada mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi disajikan dalam histogram berikut.

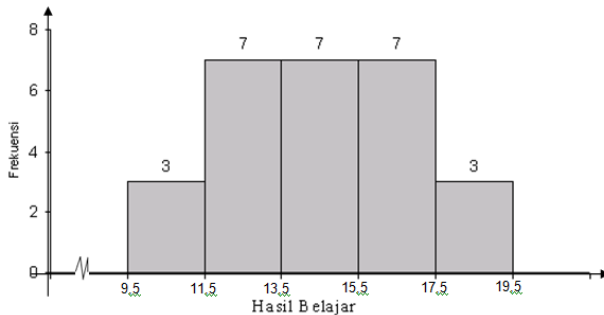


Gambar 4. Histogram Hasil Belajar Media Pembelajaran yang Diajar dengan Media Konvensional pada Mahasiswa yang Memiliki Kreativitas Tinggi

5. Hasil Belajar Media Pembelajaran yang Diajar dengan Multimedia pada Mahasiswa yang Memiliki Kreativitas Rendah (A_1B_2)

Deskripsi data hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang mendapatkan multimedia yang memiliki kreativitas rendah diperoleh total data 374; rerata 13,85; skor tertinggi 18; skor terendah 10, rentangan (*range*) 8, dan simpangan baku 2,24. Pada penyajian data melalui tabel distribusi frekuensi dengan banyak kelas 5 dan interval kelas 2 diperoleh frekuensi absolut tertinggi sebesar 7, dan frekuensi absolut terendah 1. Secara jelas distribusi frekuensi disajikan sebagai berikut:

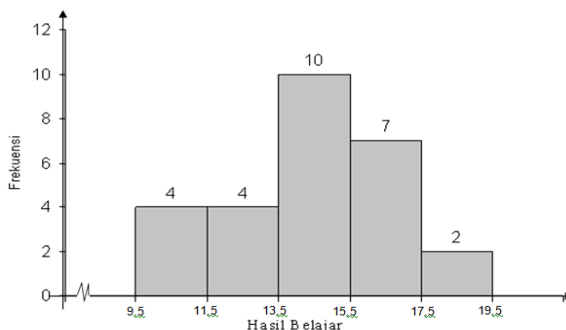
Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa modus adalah 13,5, dan median sebesar 13,92. Secara visual, distribusi skor Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang mendapat multimedia mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi disajikan dalam histogram berikut.



Gambar 5. Histogram Hasil belajar media pembelajaran yang Diajar dengan Media konvensional pada Mahasiswa yang Memiliki Kreativitas Rendah

6. Hasil Belajar Media Pembelajaran yang Diajar dengan Media konvensional pada Mahasiswa yang Memiliki Kreativitas Rendah (A_2B_2)

Deskripsi data hasil belajar media pembelajaran yang mendapatkan media konvensional pada mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah diperoleh total data 392; rerata 14,51; skor tertinggi 19; skor terendah 10, rentangan (*range*) 9, dan simpangan baku 2,29. Pada penyajian data melalui tabel distribusi frekuensi dengan banyak kelas 5 dan interval kelas 2 diperoleh frekuensi absolut tertinggi sebesar 10, dan frekuensi absolut terendah 2. Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa modus adalah 14,83, dan median sebesar 14,6. Secara visual, distribusi skor Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang mendapat media konvensional pada mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi disajikan dalam histogram berikut.



Gambar 6. Histogram Hasil Belajar Media Pembelajaran yang Diajar dengan Media Konvensional pada Mahasiswa yang Memiliki Kreativitas Rendah

Hasil Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini diuji menggunakan Analisis Varians (ANOVA) dua jalan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan satu variabel kriteria. Variabel bebas adalah (1) penggunaan media pembelajaran meliputi multimedia dan media konvensional, dan (2)

kreativitas, meliputi tinggi dan rendah. Sedangkan variabel kriteria adalah Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa. Hasil analisis varians dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Varians Dua Jalan

Sumber Varians	JK	Db	RJK	F _{hit}	F _{tab}
					$\alpha = 0,05$
Antar Kolom	32,23	1	32,23	4,11*	3,93
Antar Baris	200,08	1	200,08	25,47**	3,93
Interaksi (AxB)	83,56	1	83,56	10,63**	3,93
Dalam Kelompok	816,89	104	7,85	-	-
Total Direduksi	1132,77	107	-	-	-

Selanjutnya, hasil-hasil perhitungan di atas dibahas secara berturut-turut sebagai berikut.

1. Perbedaan Hasil Belajar Media Pembelajaran Mahasiswa yang Mendapat Penggunaan Multimedia dan Media Konvensional

Hasil analisis varians (ANOVA) diperoleh nilai $F_{hitung} = 4,10 > F_{tabel} (\alpha=0,05)_{(1;104)} = 3,93$. Dengan demikian, menolak hipotesis nol yang berarti ada perbedaan yang signifikansi rerata Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang diajar dengan multimedia (A_1) dan media konvensional (A_2). Untuk mendukung kebenaran hipotesis yang menyatakan bahwa Hasil belajar media pembelajaran kelompok mahasiswa yang diajar dengan multimedia lebih tinggi dari pada kelompok mahasiswa yang diajar dengan media konvensional, maka dilakukan uji Tukey.

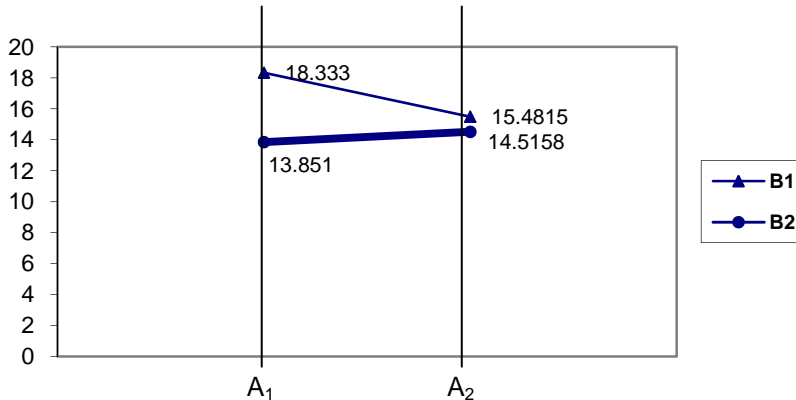
Hasil analisis menunjukkan bahwa Q_{hitung} sebesar 2,86 lebih kecil dari nilai $Q_{tabel(0,05;4;54)}$ sebesar 3,76. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa data tidak mendukung hipotesis, yang berarti rerata hasil belajar media pembelajaran kelompok mahasiswa yang diajar dengan multimedia lebih tinggi dari pada konvensional tidak signifikan.

2. Terdapat Pengaruh Interaksi Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil belajar Media Pembelajaran Mahasiswa

Hasil analisis pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas memberikan nilai $F_{hitung} = 10,64 > F_{tabel} (\alpha=0,01)_{(1;104)} = 6,86$. Hal ini berarti bahwa kombinasi antara penggunaan media pembelajaran dengan kreativitas mahasiswa memberikan perbedaan Hasil belajar media pembelajaran yang sangat signifikan, atau dapat berarti pula bahwa pemberian teknik penggunaan media pembelajaran tergantung pada perbedaan kreativitas mahasiswa. Dengan demikian maka, menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif, yang berarti bahwa terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan media

pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar media pembelajaran mahasiswa.

Terjadinya pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan kreativitas, secara visual disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 7. Grafik Pengaruh Interaksi Penggunaan Media Pembelajaran dengan Kreativitas Mahasiswa

Keterangan:

- A₁ = Penggunaan media pembelajaran multimedia
 A₂ = Penggunaan media pembelajaran konvensional
 B₁ = Kreativitas tinggi
 B₂ = Kreativitas rendah

3. Perbedaan Hasil Belajar Media Pembelajaran Mahasiswa yang Mendapat Multimedia dan Media Konvensional pada Mahasiswa yang Memiliki Kreativitas Tinggi

Perbedaan Hasil belajar media pembelajaran kelompok mahasiswa yang diajar dengan multimedia dengan kelompok mahasiswa yang diajar dengan media konvensional pada kelompok mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi, dianalisis menggunakan Analisis Varians (ANAVA) Satu Jalan.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Varians Satu Jalan

Sumber Varians	JK	Db	RJK	F _{hit}	F _{tab}
					$\alpha = 0,05$
Antar	109,80	1	109,80	10,41**	4,03
Dalam	548,74	52	10,55		
Total	658,54	53	-		

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} = 10,41 > F_{tabel(1,52)} = 4,03$ pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, maka H_0 ditolak, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang diajar dengan multimedia dan kelompok

mahasiswa yang diajar dengan media konvensional. Untuk mendukung kebenaran hipotesis, maka dilakukan uji Tukey.

Hasil perhitungan uji Tukey menunjukkan bahwa Q_{hitung} sebesar $5,29 > Q_{tabel(0,01; 4;27)}$ sebesar 4,86. Dengan demikian maka menolak hipotesis nol yang berarti bahwa pada mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi, rerata Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang diajar dengan multimedia lebih (A_1B_1) lebih tinggi dari pada kelompok mahasiswa yang diajar dengan media konvensional (A_1B_1).

4. Perbedaan Hasil Belajar Media Pembelajaran Mahasiswa yang Mendapat Penggunaan dan Media konvensional pada Mahasiswa yang Memiliki Kreativitas Rendah

Perbedaan hasil belajar media pembelajaran kelompok mahasiswa yang diajar dengan multimedia dengan kelompok mahasiswa yang diajar dengan media konvensional pada kelompok mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah dianalisis menggunakan Analisis Varians (ANAVA) Satu Jalan.

Tabel 3 Rangkuman Hasil Analisis Varians Satu Jalan

Sumber Varians	JK	Db	RJK	F_{hit}	F_{tab}
					$\alpha = 0,05$
Antar	6,00	1	6,00	1,16 ^{ns}	4,03
Dalam	268,15	52	5,16		
Total	274,15	53			

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} = 1,16 < F_{tabel(1,52)} = 4,03$ pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, maka menerima H_0 , yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang diajar dengan multimedia dan kelompok mahasiswa yang diajar dengan media konvensional pada kelompok mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah. Untuk mendukung kebenaran hipotesis, maka dilakukan uji Tukey.

Hasil perhitungan uji Tukey menunjukkan bahwa Q_{hitung} sebesar $1,24 < Q_{tabel(4;27)}$ pada $\alpha = 0,05$ sebesar 4,86. Dengan demikian maka menerima hipotesis nol yang berarti bahwa pada mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi, tidak terdapat perbedaan rerata Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang diajar dengan multimedia lebih (A_1B_2) dan media konvensional (A_2B_2).

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil-hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa hasil belajar media pembelajaran mahasiswa pada kedua perlakuan memberikan perbedaan yang signifikan. Penggunaan media pembelajaran multimedia lebih efektif bagi mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah. Hasil

pengujian juga menunjukkan adanya pengaruh interaksi antara teknik penggunaan media pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar media pembelajaran.

1. Perbedaan Hasil Belajar Media Pembelajaran Mahasiswa yang Mendapat Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia dan Media konvensional

Hasil pengujian hipotesis pertama yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan Hasil belajar media pembelajaran pada mahasiswa yang mendapat penggunaan multimedia dari pada media konvensional terbukti. Tingginya skor mahasiswa yang mendapat penggunaan multimedia disebabkan oleh ketika pembelajaran mahasiswa dituntut untuk menguasai tulisan yang dibuat. Mahasiswa mempresentasikan hasil tulisannya di depan kelas. Media pembelajaran ini menuntut mahasiswa untuk lebih menguasai pembelajaran.

Hasil belajar merupakan performa terakhir diajarkan dalam pembelajaran. Banyak orang menganggap bahwa keterampilan hasil belajar merupakan keterampilan yang sulit dipelajari karena hasil belajar dalam media pembelajaran memerlukan sejumlah kemampuan seperti penguasaan media. Penerapan multimedia menuntut mahasiswa untuk mempresentasikan cermat dan terampil menggunakan media. Hal ini menuntut beberapa kemampuan mahasiswa, seperti kemampuan mengingat, memahami dan kemampuan langsung mengaplikasikan media. Hal ini meningkatkan daya ingat terhadap suatu pelajaran. Melalui multimedia juga, mahasiswa langsung dapat melakukan refleksi terhadap belajarnya dan dapat mengidentifikasi kekurangan-kekurangannya untuk perbaikan pada aktivitas hasil belajar berikutnya. Berbeda dengan media konvensional, mahasiswa hanya mengandalkan kemampuan mengingat dan menghafal materi, sehingga kemampuan menghafal materi sebagai bahan baku utama dalam hasil belajar media pembelajaran berbeda dengan mahasiswa yang diberikan multimedia.

2. Terdapat Pengaruh Interaksi antara Penggunaan Media Pembelajaran dengan Kreativitas terhadap Hasil belajar media pembelajaran Mahasiswa

Hasil pengujian hipotesis kedua membuktikan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan kreativitas terhadap Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa. Penerapan media pembelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar media pembelajaran mahasiswa. Namun, penggunaan media pembelajaran multimedia dan media konvensional memiliki efektivitas pada level yang berbeda. Pada mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi, multimedia lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional, sebaliknya pada mahasiswa yang memiliki kreativitas

rendah media konvensional lebih efektif dibandingkan bentuk multimedia. Pada gambar interaksi, garis B_1 merupakan garis Hasil belajar media pembelajaran yang mendapatkan multimedia, dimana rerata skor hasil belajar mahasiswa sebesar 18,33 lebih tinggi dibandingkan dengan dengan media konvensional dengan rerata sebesar 15,48. Sedangkan pada garis B_2 menunjukkan bahwa pada mahasiswa dengan kreativitas rendah rerata skor hasil belajar sebesar 13,85 lebih rendah dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah sebesar 14,51. Jika garis B_1 dan B_2 diperpanjang maka akan membentuk garis yang saling berpotongan, hal ini menunjukkan terjadinya interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan kreativitas mahasiswa terhadap hasil belajar media pembelajaran mahasiswa.

Sehubungan dengan aktivitas hasil belajar, pada mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi menganggap hasil belajar sebagai aktivitas yang menantang. Setiap hambatan dianggap sebagai suatu tantangan yang harus dicari jalan keluarnya. Mahasiswa dengan kreativitas tinggi melakukan evaluasi terhadap terhadap setiap aktivitas hasil belajarnya, serta menemukan faktor-faktor yang dapat mendukung hasil belajar. Keadaan ini sangat efektif dan sesuai untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran multimedia, karena multimedia menuntut mahasiswa untuk aktif dalam penggunaan media. Berbeda dengan mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah, penerapan penggunaan multimedia akan menjadi hambatan baru dalam hasil belajar. Tugas hasil belajar yang mengharuskan mahasiswa untuk mempresentasikan tulisannya di hadapan teman-teman dan dosen di depan kelas akan menjadi sesuatu yang menakutkan. Oleh karena itu, perlu media lain yang tidak menimbulkan persoalan baru secara psikologis bagi mahasiswa. Media pembelajaran yang tepat adalah media konvensional.

Berdasarkan paparan di atas, maka terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan kreativitas terhadap Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa.

3. Pada Mahasiswa yang Memiliki Kreativitas tinggi, Skor Hasil belajar Media Pembelajaran Mahasiswa Lebih Tinggi yang Mendapat Multimedia dari pada Media Konvensional

Hipotesis penelitian ketiga yang menyatakan bahwa pada mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi, Hasil belajar media pembelajaran lebih tinggi jika mendapatkan multimedia dari pada konvensional diterima. Hasil penelitian ini juga ditunjukkan dengan perbedaan rerata skor hasil belajar mahasiswa, pada mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi memiliki rerata skor sebesar 18,33 lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapatkan media konvensional yang memiliki rerata skor sebesar 15,48.

Mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi memiliki inisiatif dalam mengelola kegiatan belajarnya secara personal, mengevaluasi kelemahan dan kekuatan diri sehubungan dengan tugas belajar, termasuk di dalamnya dalam melakukan aktivitas hasil belajar. Penerapan multimedia, menuntut mahasiswa untuk memahami dan menggunakan media di depan kelas mendorong mahasiswa untuk lebih mempersiapkan diri tampil secara optimal di hadapan teman-teman, dan menampilkan presentasi tulisan dengan baik. Presentase tugas dalam multimedia, meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa untuk belajar, lebih kuat dalam menguasai materi pembelajaran.

Berbeda dengan media konvensional, mahasiswa cenderung kurang aktif dan materi yang diberikan kurang tersampaikan pesannya. Sehingga media pembelajaran ini membuat mahasiswa kurang mendapatkan pesan belajar dari media konvensional tersebut. Dengan demikian, maka cukup logis penerapan multimedia lebih efektif jika dibandingkan dengan konvensional terhadap hasil belajar media pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil riset yang dilakukan oleh Anita Mursyidawati, bahwa ada hubungan yang positif antara kreativitas dalam belajar dengan perilaku mencari bantuan akademik dalam pelajaran matematika pada peserta didik. Hubungan positif ini memberikan makna bahwa semakin tinggi kreativitas mahasiswa semakin tinggi perilaku mencari bantuan akademiknya. Hasil penelitian ini juga mempertegas kesimpulan riset yang dilakukan oleh Hurlock bahwa faktor kreativitas belajar mahasiswa berkontribusi terhadap skor penguasaan verbal.

Oleh karena itu, aspek kreativitas mahasiswa perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran mahasiswa melalui penciptaan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong mahasiswa untuk belajar tentang belajar sehingga mahasiswa dapat belajar dan menikmati kegiatan belajar, yang pada akhirnya akan tercipta kebiasaan-kebiasaan baru dalam melakukan kreativitas. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas mahasiswa harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan.

4. Pada Mahasiswa yang Memiliki Kreativitas Rendah, Skor Hasil belajar Media Pembelajaran Mahasiswa Lebih Rendah yang Mendapat Pembelajaran dengan Multimedia dari pada Media Konvensional

Hipotesis keempat yang menyatakan bahwa pada mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah, skor hasil belajar media pembelajaran melalui multimedia lebih rendah dibandingkan dengan penggunaan multimedia tidak diterima secara statistik. Pada mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah yang mendapat penggunaan multimedia (A_1B_2) rerata skor Hasil belajar media pembelajaran sebesar 13,85 lebih rendah

dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapat media konvensional sebesar 14,59. Namun, secara statistika berdasarkan uji Tukey menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan, yang berarti bahwa hipotesis penelitian ditolak.

Meskipun perbedaan rerata dari kedua kelompok tersebut relatif tidak signifikan, namun dapat diduga bahwa pada kedua kelompok mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah tidak memiliki inisiatif personal untuk melakukan aktivitas belajar atau menyelesaikan tugas-tugas hasil belajar. Hal ini berimplikasi dengan hasil belajar media pembelajaran. Hasil belajar dalam media pembelajaran memerlukan sejumlah kemampuan seperti penguasaan pemahaman dan pengaplikasian media. Di satu sisi, dosen dalam mengelola pembelajarannya perlu memilih media pembelajaran yang dapat mendukung penguasaan-penguasaan pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Hasil belajar media pembelajaran mahasiswa yang mendapat media bentuk multimedia lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapat media konvensional. 2) Terdapat pengaruh interaksi antara media dengan kreativitas terhadap hasil belajar media pembelajaran. Dengan demikian maka pada mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih efektif menerapkan media pembelajaran bentuk multimedia, sedangkan mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah lebih baik memberikan media konvensional. 3) Pada mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi, penggunaan media bentuk multimedia lebih efektif dari pada media konvensional untuk meningkatkan hasil belajar media pembelajaran. 4) Pada mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah, media konvensional lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar media pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media efektif untuk meningkatkan hasil belajar media pembelajaran mahasiswa. Di samping itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaksi penerapan media dengan kreativitas terhadap hasil belajar media pembelajaran mahasiswa. Pengaruh interaksi ini berarti bahwa penerapan media bentuk multimedia tergantung pada kreativitas mahasiswa. Hasil-hasil penelitian ini dapat memberikan implikasi strategis terhadap penyempurnaan penggunaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar media pembelajaran mahasiswa, yaitu upaya pembelajaran. Hasil belajar merupakan produk setelah proses belajar dilalui. Di satu sisi, hasil belajar merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh seorang mahasiswa. Upaya peningkatan kemampuan hasil belajar harus

dimulai sejak dini, dengan menciptakan pembelajaran Hasil belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa, seperti kreativitas. Aspek kreativitas merupakan aspek psikologis yang mendukung proses pembelajaran. Mahasiswa yang memiliki kreativitas diri tinggi memiliki respon yang positif terhadap kegiatan belajar, memiliki inisiatif dalam mengelola pembelajarannya dan melakukan evaluasi diri terhadap aktivitasnya. Berbeda dengan mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah yang menanggapi tugas sebagai suatu hambatan. Pada kasus mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah perlu penanganannya ekstra dari seorang dosen sehingga mahasiswa secara aktif dalam berpartisipasi dalam pembelajaran dan menikmati kegiatan belajarnya. Disamping itu seorang dosen harus memperhatikan aspek pemilihan media pembelajaran, agar informasi atau pesan pembelajaran sampai kepada mahasiswa. Media dipilih berdasarkan karakteristik peserta didik. Dengan cara demikian maka peserta didik memiliki pengalaman belajar yang baik.

Daftar Pustaka

- Anderson, R.H., *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pengajaran*. (Penerjemah: Yusufhadi Miarso, dkk.), Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1994.
- Djaali dan Pudji Mulyono. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo, 2007.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Hackbarth, S., *The Educational Technology Handbook*, New Jersey: Educational Technology Publications, 1996.
- Heinich, R., *Instructional Media*. New York: John Willey & Sons, 1982.
- Mulyasa, E., *Manajemen Berbasis Sekolah*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- Semiawan, Conny, *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*, Jakarta: Grasindo, 1997.
- Sudjana. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2005.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Pernada Media Group, 2006.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007).
- Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999.