

**PENGARUH KREATIVITAS TERHADAP KEMANDIRIAN  
BELAJAR PADA MAHASISWA TEKNIK ARSITEKTUR  
UNIVERSITAS RIAU**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Akademis  
Guna Menyelesaikan Jenjang Pendidikan Sarjana Satu (S1)  
Pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau



**OLEH :**

**SINDA PUTRI LIMAR SUNDARI**  
**158110025**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2020**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PENGARUH KREATIVITAS TERHADAP KEMANDIRIAN**  
**BELAJAR MAHASISWA TEKNIK ARSITEKTUR**  
**UNIVERSITAS RIAU**

**SINDA PUTRI LIMAR SUNDARI**  
**158110025**

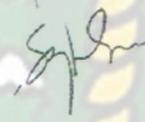
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Pada Tanggal  
**08 Oktober 2020**

**DEWAN PENGUJI**

Lisfarika Napitupulu, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Sigit Nugroho, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Yulia Herawati, S.Psi., MA.



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh  
**gelar Sarjana Psikologi**

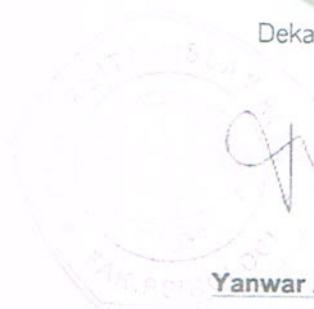
Pekanbaru, 17 November 2020

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi



**Yanwar Arief, M.Psi Psikolog**



## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sinda Putri Limar Sundari

NPM : 158110025

Judul Skripsi : Pengaruh Kreativitas Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknik Arsitektur Universitas Riau (UNRI)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan juga belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang Pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar saya dicabut.

Pekanbaru, 02 September 2020



yang menyatakan,

**Sinda Putri Limar Sundari**

158110025

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### *Bismillahirrahmanirrohim*

Sebagai wujud syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan khususnya kepada Bapak dan Mamak serta Abang tercinta. Semua ini adalah wujud syukur kepada mereka yang telah memberikan semangat, inspirasi, motivasi dan dukungan baik materil maupun moril serta doa yang tak putus kepada saya. Terima kasih atas segala kasih sayang, nasehat, kesabaran serta kepercayaan yang telah diberikan kepada saya.

## MOTTO

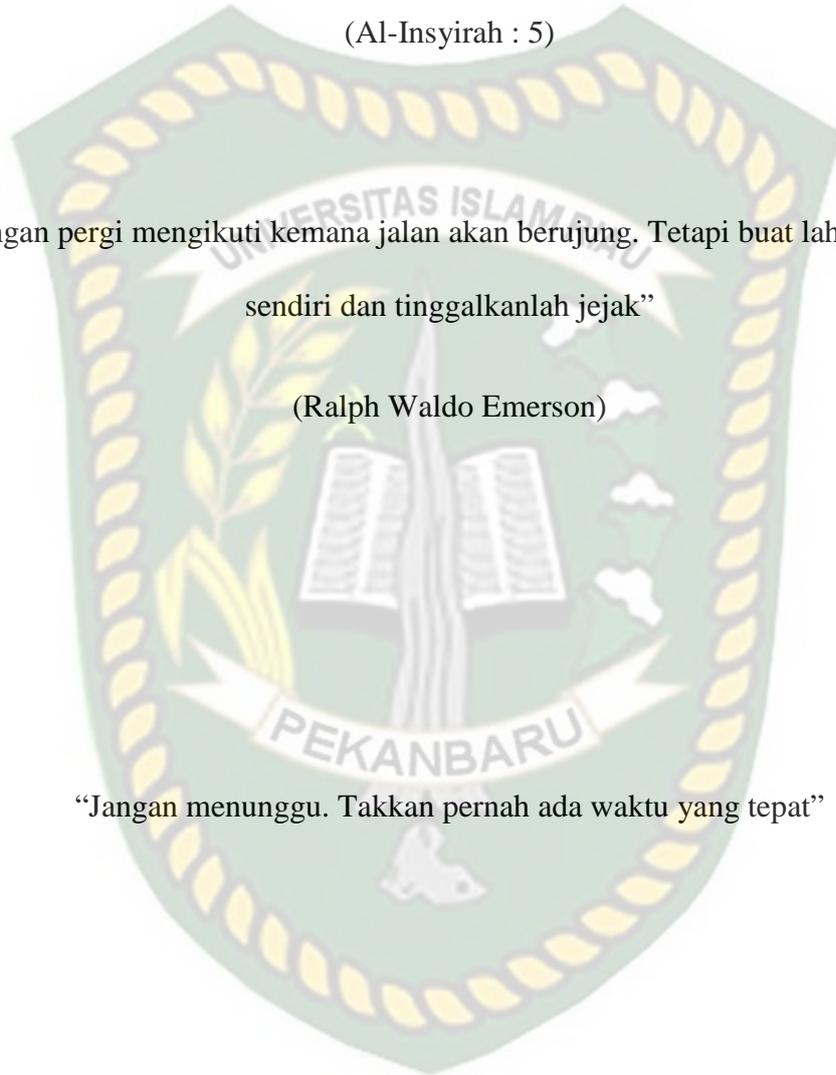
“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Al-Insyirah : 5)

“Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Tetapi buat lah jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak”

(Ralph Waldo Emerson)

“Jangan menunggu. Takkan pernah ada waktu yang tepat”



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum, Wr.Wb*

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan juga hidayah-Nya kepada penulis serta atas izin-Nya penulis dapat untuk menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kreativitas Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknik Arsitektur Universitas Riau”** Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana program studi sarata 1 (S1) pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Syafrinaldi, SH., MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2. Bapak Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. Fikri Idris, M.Si selaku wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
4. Ibu Lisfarika Napitupulu, M.Psi., Psikolog selaku wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau dan selaku pembimbing I yang telah

bersedia meluangkan waktu ditengah kesibukannya untuk memberikan bimbingan, motivasi arahan dan mendukung penulis.

5. Ibu Yulia Herawati, S.Psi., MA selaku wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
6. Ibu Juliarni Siregar, M.Psi., Psikolog selaku ketua program studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
7. Bapak Didik Widianoro, M.Psi., Psikolog selaku sekretaris program studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau
8. Bapak Sigit Nugroho, M.Psi., Psikolog selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu ditengah kesibukannya untuk memberikan bimbingan, motivasi arahan dan dukungan pada penulis.
9. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau Bapak Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog, Bapak Sigit Nugroho, M.Psi., Psikolog, Ibu Tengku Nila Fadhlia, M. Psi., Psikolog, Ibu Irma Kusuma Salim, M.Psi., Psikolog., Ibu Lisfarika Napitupulu, M.Psi., Psikolog., Ibu Yulia Herawati, S.Psi., MA, Bapak Ahmad Hidayat, S.Thi., M.Psi., Psikolog, Ibu Syarifah Faradina, S.Psi., MA, Bapak Dr Fikri Idris, M.Si, Ibu Juliarni Siregar, M.Psi., Psikolog, Ibu Leni Armyati, S.Psi., M.Si, Ibu Dr Raihanatu Binqolbi Ruzain, M.Kes, Bapak Didik Widianoro, M.Psi., Psikolog, Ibu Icha Herawati, S.Psi., M.Soc.,SC, Ibu Irfani Rizal, S.Psi., M.Psi yang pernah mengajar penulis dan juga membantu penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Terima kasih

atas ilmu dan dukungan yang diberikan selama ini sangat bermanfaat bagi penulis.

10. Seluruh staff dan karyawan Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau Bapak Ridho Lesmana S.T, Ibu Eka Mailina S.E, Bapak Wan Rahmad Maulana S.E, Ibu Masriva S.Kom, dan Ibu Liza Fahrani S.Psi yang telah membantu dalam proses administrasi perkuliahan.
11. Terima kasih kepada Kak Dina selaku Tata Usaha Fakultas Teknik Arsitektur yang sangat banyak membantu peneliti untuk menyebarkan Skala penelitian.
12. Terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Bapak Daryanto dan Ibu Sopiya yang telah memberikan dukungan serta doa yang tak putus, dorongan dengan penuh semangat, motivasi, kasih sayang serta kepercayaan yang telah diberikan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan .
13. Terima kasih kepada Abang ku Fiko Jun Prima Diansyah S.Kom yang selalu memberikan semangat dan selalu mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Terima kasih kepada M Deny Aris Efendy yang telah banyak membantu penulis dari mulai pendaftaran masuk Universitas Islam Riau hingga menyelesaikan skripsi.
15. Terima kasih kepada sahabatku tersayang Sarah Anggraini, S.Psi, Rani Ratika Maijoita, S,Psi yang sudah banyak membantu dimasa-masa sulitku dan untuk teman-temanku Emy Wahyuni Nasution, S.Psi, Vivin Dewi Safitri, S.Psi, Ramayana S.Psi, Anita Trisia dan Rismawati yang telah

memberikan semangat, menjadi teman seperjuangan dan juga membantu penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini.

16. Terima kasih kepada Resi Oktaviana, Ade Sanjaya, Evan Andrian, Riska Setiawan, Mpok Ellak dan semua teman-teman di kampung yang selalu memberikan semangat kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.
17. Terima kasih kepada teman-teman seangkatan dan juga adik-adik tingkat Fakultas Psikologi yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu yang telah membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
18. Terima Kasih kepada semua pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan, dukungan dan semangat nya kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini semoga menjadi amal yang baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menjadi acuan penulis supaya lebih baik lagi.

***Wassalamu'alaikum, Wr.Wb***

Pekanbaru, September 2020

Sinda Putri Limar Sundari

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
1. Manfaat Teoritis.....	9
2. Manfaat Praktis .....	9

<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Kemandirian Belajar .....	10
1. Pengertian Kemandirian Belajar .....	10
2. Aspek-aspek Kemandirian Belajar.....	13
3. Perkembangan Kemandirian Belajar.....	14
4. Strategi-strategi Kemandirian Belajar.....	15
B. Kreativitas .....	18
1. Pengertian Kreativitas .....	18
2. Aspek-aspek Kreativitas .....	20
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	23
4. Ciri-ciri Kreativitas .....	26
C. Pengaruh Kreativitas Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknik Arsitektur Universitas Riau (UNRI) .....	28
D. Hipotesis Penelitian.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Identifikasi Variabel Penelitian.....	32
B. Definisi Operasional.....	32
1. Kemandirian Belajar .....	32
2. Kreativitas .....	33
C. Subjek Penelitian.....	34
1. Populasi Penelitian .....	34
2. Sampel Penelitian.....	34

D. Metode Pengumpulan Data .....	35
1. Skala Kemandirian Belajar .....	36
2. Skala Kreativitas .....	39
E. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur .....	41
1. Validitas .....	41
2. Reliabilitas.....	41
F. Metode Analisis Data .....	42
1. Uji Asumsi Dasar .....	42
2. Uji Normalitas .....	43
3. Uji Linieritas .....	43
4. Uji Hipotesis .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Persiapan Penelitian .....	45
1. Orientasi Kancha Penelitian.....	45
2. Proses Perizinan .....	45
3. Pengembangan Alat Ukur .....	46
a. Skala Kemandirian Belajar .....	46
b. Skala Kreativitas .....	50
B. Pelaksanaan Penelitian.....	53
C. Deskripsi Penelitian .....	53
D. Hasil Analisis Data.....	58
1. Uji Asumsi .....	58
2. Uji Hipotesis .....	59

E. Pembahasan..... 61

**BAB V PENUTUP ..... 67**

A. Kesimpulan..... 67

B. Saran..... 67

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Halaman

<b>Tabel 3.1 <i>Blue Print</i> Skala Kemandirian Belajar Sebelum <i>Try Out</i>.....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Skala Kreativitas Sebelum <i>Try Out</i> .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 4.1 <i>Blue Print</i> Kemandirian Belajar Sesudah <i>Try Out</i>.....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4.2 <i>Blue Print</i> Kreativitas Sesudah <i>Try Out</i> .....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 4.3 Deskripsi Data Penelitian .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4.4 Rumus Kategorisasi .....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 4.5 Rentang Nilai Kategorisasi Subjek Skala KB.....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 4.6 Rentang Nilai Kategorisasi Subjek Skala Kreativitas .....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Skala KB dan Kreativitas.....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 4.8 Hasil Koefisien Determinan.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

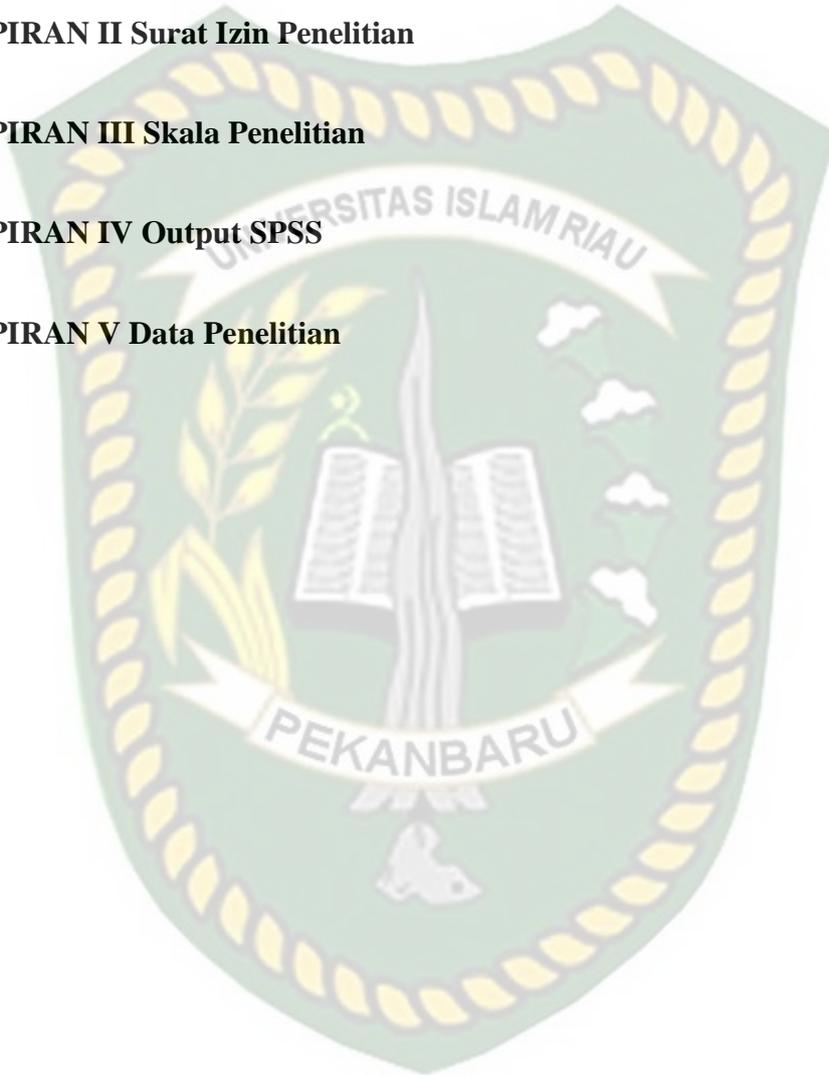
**LAMPIRAN 1** *Expert Judgement*

**LAMPIRAN II** Surat Izin Penelitian

**LAMPIRAN III** Skala Penelitian

**LAMPIRAN IV** Output SPSS

**LAMPIRAN V** Data Penelitian



**PENGARUH KREATIVITAS TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR  
MAHASISWA TEKNIK ARSITEKTUR UNIVERSITAS RIAU (UNRI)**

Sinda Putri Limar Sundari

(158110025)

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

**Abstrak**

Kemandirian belajar menjadi hal yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuannya secara optimal. Mahasiswa dapat belajar dengan mandiri tidak hanya pada saat tatap muka dengan dosen, tetapi mahasiswa juga harus melaksanakan tugas-tugas terstruktur dan mandiri yang harus dikerjakan diluar jam tatap muka tanpa pengawasan dosen. Oleh sebab itu, faktor kemandirian belajar menjadi hal yang sangat penting bagi mahasiswa teknik arsitektur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kreativitas terhadap kemandirian belajar mahasiswa Teknik Arsitektur Universitas Riau. Sampel pada penelitian ini adalah 150 mahasiswa UNRI. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan bantuan *SPSS 17.0 for windows* dan menggunakan teknik statistik analisis korelasi *pearson product moment*. Hasil analisis statistik menunjukkan korelasi sebesar -0,893 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dengan arah yang negatif antara kemandirian belajar dan dengan kreativitas mahasiswa teknik arsitektur Universitas Riau. Artinya, kreativitas sangat mempengaruhi kemandirian belajar mahasiswa teknik arsitek, ketiadaan kreativitas pada mahasiswa dapat menghambat kemandirian belajar mahasiswa tersebut. Sumbangan efektif variabel kreativitas terhadap kemandirian belajar sebesar 16,9% sedangkan sisanya 83,1% dipengaruhi oleh variabel lain.

**Kata kunci: Kreativitas, Kemandirian Belajar, Mahasiswa dimiringkan**

**THE EFFECT OF CREATIVITY ON LEARNING INDEPENDENCY OF  
ARCHITECTURE ENGINEERING STUDENTS OF UNIVERSITY RIAU  
(UNRI)**

Sinda Putri Limar Sundari

(158110025)

**FAKULTY OF PSYCHOLOGY**

**ISLAMIC UNIVERSITY OF RIAU**

**Abstract**

Learning independency becomes a very important thing to develop an ability optimally. The students can learn independently not only during face to face meeting with the lecturer, but also doing the structured and independent assignment which must be done outside the face to face meeting without any supervision from the lecturer. Therefore, learning independency factor becomes a very important thing for students of Architecture Engineering. This research aims to know the effect of creativity on learning independency of Architecture Engineering Students at Universitas Riau. The samples of this research were 150 students of UNRI. The method used in this research was quantitative with the assistance of SPSS 17.0 for windows and using statistics technique of pearson product moment correlation analysis. The statistics analysis results show correlation in the amount of -0,893 with significance value in the amount of 0,000 ( $p < 0,105$ ). This shows that there is significant effect with negative direction between learning independency and creativity of Architecture Engineering students at Universitas Riau. In other words, creativity really influences learning independency of Architecture Engineering students, the absence of creativity on students can inhibit their learning independency. The effective contribution of creativity variable on learning independency is in the amount of 16,9% while the rest 83,1% is affected by other variables.

**Keyword:** Creativity, Learning Independency, Students

## لدى طلاب قسم هندسة العمارة بالجامعة الريوية (UNRI)

سيندا فوتري سونداري

158110025

كلية علم النفس  
الجامعة الإسلامية الريوية

استقلال التعلم صار أمرًا مهمًا جدًا لتطير القدرة على الوجه الأمثل . والطالب الجامعي يستطيع التعلم ليس فقط عند المقابلة بينه وبين المحاضر في الجامعة ، بل يجب عليه أيضًا أن يقوم بالواجب المنزلي المنظم وغير المنظم ، في غير أوقات المقابلة بينهما وبلا مراقبة المحاضر . فلذلك ، إن عامل التعلم المستقل صار أمرًا مهمًا جدًا بالنسبة للطالب في قسم هندسة العمارة . وهذا البحث استهدف إلى معرفة ارتباط الابتكار باستقلال التعلم لدى طلاب قسم هندسة العمارة في الجامعة الريوية . وعينات هذا البحث تتكون من 150 معة الريوية نفسها . والطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة كمية ؛ وذلك مع (SPSS) 17.0 للويندوز . وأسلوب التحليل الإحصائي المستخدم في البحث هو أسلوب تحليل ارتباط بيرسون (pearson product moment) . ونتيجة التحليل الإحصائي تدل على الارتباط بتقدير : -0.893 : (p 0,05) 0 000 . وهذه الحالة تدل على وجود ارتباط الابتكار ارتباطًا بارزًا سلبياً باستقلال التعلم لدى طلاب قسم هندسة العمارة بالجامعة الريوية . وهذا يعني أن الابتكار يؤثر جدًا في استقلال طلاب هندسة العمارة ، وانتفاء الابتكار يحول دون استقلال التعلم لديهم . والمساهمة الفعالة من متغير الابتكار في استقلال التعلم ؛ بلغ تقديرها : 16.9% ، والباقي من التقدير البالغ : 83.1% يؤثر فيه متغير آخر .

الكلمات الرئيسية : الابتكار ، استقلال التعلم ، طالب جامعي.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan di perguruan tinggi berbeda dengan pendidikan sebelumnya, di perguruan tinggi mahasiswa dituntut untuk belajar lebih aktif, kreatif baik kreatif dalam belajar maupun berpikir, mampu mengatur waktu, mampu memecahkan suatu permasalahan, lebih mandiri untuk menyelesaikan tugas, dan diminta untuk berfikir dalam tataran yang lebih tinggi. Tugas akademik di perguruan tinggi bisa saja lebih sulit dibandingkan ketika masih menjadi murid di sekolah.

Murid di sekolah biasanya dilatih hanya untuk mencari satu jawaban dari suatu persoalan dan jawaban tersebut bersifat tunggal atau seragam sesuai yang diinginkan guru. Dalam proses pembelajaran guru harus memiliki metode belajar yang menarik agar murid-murid di sekolah dapat termotivasi dalam mengembangkan potensi-potensi menjadi kemampuan yang nyata, memiliki wawasan yang luas, memiliki pola pikir yang baik, serta dapat menuntun muridnya menjadi mandiri. Biasanya siswa juga lebih pasif, lebih banyak berperan sebagai penerima ilmu pengetahuan yang telah diberikan oleh guru. Oleh karena itu, murid atau mahasiswa dalam proses pembelajaran tidak hanya dituntut untuk dapat memahami saja tetapi dapat menguasai materi pembelajaran, dapat mandiri dalam belajar, dan memiliki keterampilan yang dapat diterapkan.

Menurut Willis (2012), menjelaskan kemandirian belajar sebagai kebutuhan Individu selama mengalami proses dalam belajar, untuk menghasilkan motif dalam proses belajar. Hal tersebut dapat menimbulkan dorongan untuk mencari metode yang sesuai dengan kemampuan individu sendiri, melalui usaha dan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan. Kurangnya kemandirian belajar mahasiswa ini akan berdampak pada lamanya mahasiswa menyelesaikan tugas akhir atau skripsi dan akan merasakan ketika mahasiswa tersebut sudah tamat kuliah, baik ketika ingin mencari pekerjaan, maupun dalam menghadapi tantangan ditempat kerjanya.

Kemandirian belajar memberikan peran pada mahasiswa dalam mengembangkan diri, namun mahasiswa terkadang kurang memperhatikan tempat belajar, waktu belajar, cara belajar, manfaat belajar dan tujuan belajar yang semestinya. Mahasiswa yang ingin mempunyai kemandirian dalam belajar harus bisa bersikap kreatif, karena dengan mempunyai kreativitas maka seseorang itu dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki sehingga mahasiswa tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh dosen saat belajar. Tetapi dapat mengembangkan ilmu yang diberikan, sehingga dapat menimbulkan umpan balik yang membangun (Elizabeth, 2004). Jika mahasiswa memiliki kreativitas yang tinggi maka akan dapat mandiri dalam belajar.

Proses pembelajaran di perguruan tinggi begitu sangat berbeda dengan pembelajaran tingkat sekolah menengah, karena mahasiswa harus lebih mandiri dan juga bisa mengembangkan sendiri strategi belajarnya agar dapat mencapai keberhasilan. Mahasiswa dianggap sebagai orang yang sudah dewasa yang

harus menyadari berbagai hal tanggung jawabnya termasuk dalam hal belajar. Kemandirian belajar menjadi hal yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuannya secara optimal. Mahasiswa dapat belajar dengan mandiri tidak hanya pada saat tatap muka dengan dosen, tetapi mahasiswa juga harus melaksanakan tugas-tugas terstruktur dan mandiri yang harus dikerjakan diluar jam tatap muka tanpa pengawasan dosen. Oleh sebab itu, faktor kemandirian belajar menjadi hal yang sangat penting bagi para mahasiswa teknik arsitektur. Pentingnya kemandirian belajar mahasiswa tidak hanya untuk mencapai prestasi yang baik pada saat semasa kuliah, tetapi kemandirian belajar juga merupakan kemampuan yang sangat diperlukan dalam berkompetisi. Adapun mahasiswa teknik yang tidak mandiri dalam belajar dengan melibatkan orang lain demi tuntasnya tugas yang diberikan dosen, sehingga sulit untuk menyelesaikan tugas tersebut apabila tidak melibatkan orang lain.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada hari Rabu, tanggal 18 dan 20 Desember 2019 terhadap 6 (enam) subjek mahasiswa teknik arsitektur di Universitas Riau. Subjek merasa kesulitan ketika mendapatkan tugas dari dosen, sehingga beberapa diantara mereka memerlukan orang lain demi untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan dosen, tanpa subjek sadari dengan membayar oranglain untuk membuat tugas ini justru membuat subjek menjadi lebih tidak mandiri. Penyebab rendahnya kualitas diri subjek dapat terjadi karena kurangnya kemandirian belajar yang didorong oleh gairah dan semangat yang seharusnya ada dalam diri pribadi seseorang. Peningkatan mutu pendidikan mahasiswa dalam dunia perkuliahan berkaitan langsung dengan mahasiswa itu

sendiri, dimana mahasiswa tersebut berperan sebagai peserta didik. Kemandirian belajar mahasiswa teknik arsitektur dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor dari mahasiswa itu sendiri salah satunya adalah kreativitas, bahwa ketiadaan kreativitas pada mahasiswa dapat menghambat tingkat kemandirian dalam belajarnya.

Kemandirian ditandai dengan kualitas pribadi pada seseorang seperti penguasaan kompetensi tertentu, bertanggung jawab, kreatif dalam berpikir dan bertindak, mampu mengendalikan dirinya dan memiliki komitmen yang kuat dalam berbagai hal. Ketika mahasiswa memiliki kreativitas dan juga kemandirian, maka proses pembelajaran akan lebih baik dan lebih mudah untuk dipahami dalam diri mahasiswa (Isnaniah, 2017).

Faktanya seseorang yang tidak mempunyai kemandirian pasti tidak akan bisa berdiri sendiri dan tidak memiliki kepercayaan diri dalam menghadapi kehidupan khususnya dalam kehidupan didunia pendidikan. Menurut Mujiman (2007) belajar mandiri merupakan kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh motivasi mengenai suatu kompetensi yang dimiliki. Pada hakikatnya pendidikan merupakan proses penyadaran akan kemampuan dan kelemahan murid maupun mahasiswa dalam upaya mengembangkan kreativitas dan kemandirian belajar. Di perguruan tinggi ini sesuai dengan jurusan yang diminati dan dipilih, maka mahasiswa harus mampu menjalankan dan bisa terus lebih kreatif dan mandiri dalam belajar, menyelesaikan pendidikan diperguruan tinggi serta mampu berusaha untuk memperluas pengetahuan untuk menemukan ide-ide baru yang lebih membangun. Seperti mahasiswa jurusan arsitektur yang mempelajari

progres-progres bangunan, seni bangunan diwajibkan memiliki kemampuan yang kreatif serta mampu mengeluarkan ide yang menarik dalam progresnya.

Menurut Munandar (dalam Mulyadi, 2017) kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal yang bermanfaat. Kreativitas merupakan unsur kekuatan sumber daya kemanusiaan yang andal untuk menggerakkan kemajuan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan. Kreativitas penting untuk dikembangkan, karena mahasiswa akan mudah memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam upaya mencapai suatu tujuan.

Kreativitas mahasiswa sangat dituntut dalam proses pembelajaran karena dapat menciptakan situasi yang baru, tidak berulang-ulang dan menarik. Sehingga mahasiswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran dipandang dalam proses mental, menunjukkan pada kemampuan berpikir yang lebih menarik dibandingkan dengan kebanyakan orang lain. Kreativitas dapat dipengaruhi oleh kemampuan kognitif, disiplin, motivasi intrinsik, lingkungan sosial (Krisnanto, 2013).

Idealnya mahasiswa diharapkan kreatif, tetapi kenyataannya tidak semua demikian, pada beberapa situasi mahasiswa itu menjadi tidak kreatif karena kurangnya semangat mahasiswa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, menemukan ide-ide baru yang membangun. Hal ini bisa saja disebabkan karena faktor lingkungan, faktor kepribadian dan faktor berpikir, serta kurangnya kemandirian. Kreativitas ini mempunyai peran sebagai kemampuan untuk melihat,

menemukan, mengkolaborasikan dan membuat hal-hal baru yang biasa menjadi sesuatu yang luar biasa, yang tentunya akan berguna bagi diri sendiri dan orang lain. Kreativitas dalam kehidupan sehari-hari dapat dikaitkan dalam prestasi istimewa untuk menciptakan sesuatu yang baru maupun ide baru yang tidak dapat ditemukan oleh banyak orang (Sukarti, 2016).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurfitriyanti (2014), yang juga melakukan penelitian mengenai kreativitas mahasiswa program studi pendidikan matematika dengan jumlah 92 mahasiswa. Terdapat pengaruh antara kreativitas mahasiswa terhadap hasil belajar sebesar 46,6% dengan nilai korelasi 0,695. Pengaruh ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Supardi (2012) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara berpikir kreatif terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Fakta lain menunjukkan bahwa mahasiswa tidak memandang penting pengalaman berarsitektur diluar perkuliahan, untuk menunjang kreativitas desain pada tugas kuliah. Sebagai mahasiswa masih beranggapan bahwa kesuksesan akademik perkuliahan cukup ditunjang dengan materi kuliah yang diberikan oleh dosen. Sudah menjadi keharusan mahasiswa arsitektur mengembangkan potensi dan kreativitas desain, dengan cara menggali dan juga mengeksplorasi pengalaman berarsitektur (Marlinda, 2013).

Kebutuhan kompetensi kreatif dibidang Arsitektur membawa pada suatu pemikiran bahwa harus ada tolak ukur yang jelas mengenai tercapai atau tidaknya kompetensi kreatif pada mahasiswa Arsitektur. Pemetaan potensi mereka ketika memulai studi diperguruan tinggi dalam bidang Arsitektur juga menjadi

kebutuhan penting agar dosen dapat mengarahkan, menstimulasi dan mengembangkan potensi-potensi kreatif tersebut secara tepat. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas dapat didefinisikan secara berbeda ketika berada pada domain keilmuan yang berbeda, sehingga dapat diketahui indikator-indikator dari kreativitas dibidang Arsitektur, (Pratitis, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fairuzah (2015), menyatakan bahwa kreativitas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemandirian mahasiswa. Hasil tersebut dapat dilihat 0,320 dengan nilai *Critical Ratio* sebesar 2,032 > 1,96. Hal ini berarti semakin meningkat kreativitas mahasiswa jurusan manajemen Fakultas Ekonomi UNIM, maka akan semakin baik pula tingkat kemandirian mahasiswa dalam berwirausaha.

Mahasiswa cenderung memiliki waktu yang cukup untuk belajar atau mengulang materi yang didapat pada saat perkuliahan, serta dapat meningkatkan kecerdasan spiritual dalam diri mereka sendiri sehingga dapat menghasilkan ide atau pengetahuan yang dapat mengembangkan kreativitas dalam dirinya. Oleh karena itu mahasiswa diharapkan untuk mengembangkan serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan dan dapat lebih mandiri dalam menyelesaikan pekerjaan.

Fenomena umum yang terjadi pada pelajar saat ini seperti lebih banyak menghabiskan banyak waktu hanya untuk urusan hiburan semata dibandingkan dengan urusan akademik. Hal ini terlihat dari kebiasaan mahasiswa suka begadang, jalan-jalan, bermain *game* yang mengakibatkan tidak mudah fokus dalam menyelesaikan pekerjaan. Pada dasarnya mahasiswa saat ini kebanyakan

hanya berfikir belajar saat dijam kuliah saja, sehingga kurangnya pengetahuan baru untuk meningkatkan kreativitas, ataupun ide-ide baru. Jika kreativitas mahasiswa tidak dapat ditingkatkan maka mahasiswa itu sendiri akan merasa kesulitan untuk mandiri dalam menyelesaikan tugas kuliah (Fitri & Suharsono (dalam Putri, 2018)).

Realitanya dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Marlinda (2013), mahasiswa tidak memandang penting pengalaman dalam berarsitektur diluar perkuliahan, guna menunjang kreativitas desain pada tugas matakuliah. Sebagian besar para mahasiswa masih beranggapan bahwa kesuksesan akademik perkuliahan cukup ditunjang dengan materi kuliah yang diberikan dosen.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan diatas, hal ini memberikan ketertarikan tersendiri bagi penulis untuk meneliti tentang “Kreativitas dengan Kemandirian Belajar Mahasiswa Jurusan Arsitektur”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini dengan rumusan masalah sebagai berikut; Apakah terdapat pengaruh kreativitas dengan kemandirian belajar pada mahasiswa Teknik Arsitektur Universitas Riau (UNRI) ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan mengetahui Pengaruh kreativitas dan kemandirian belajar mahasiswa Teknik Arsitektur Universitas Riau (UNRI).

### D. Manfaat Penelitian

Beberapa tujuan diadakannya penelitian ini dapat diambil beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian kali ini adalah untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi ilmu psikologi. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk keperluan bagi peneliti selanjutnya bagi siapa saja yang tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan Kreativitas dan Kemandirian Belajar mahasiswa.

#### 2. Manfaat Praktis

Dapat memberikan penjelasan dan informasi yang berguna tentang Kemandirian Belajar dengan Kreativitas Mahasiswa Arsitektur. Selain itu, kiranya pengetahuan ini dapat membantu mahasiswa khususnya Psikologi UIR untuk menambah pengetahuan tentang Pengaruh kreativitas terhadap Kemandirian Belajar Pada Mahasiswa Jurusan Arsitektur.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kemandirian Belajar

##### 1. Pengertian Kemandirian Belajar

Menurut Zimmerman (dalam Mulyadi, dkk, 2017) kemandirian belajar merupakan tindakan atau proses untuk menguasai informasi dan keterampilan yang meliputi cara, tujuan dan persepsi mahasiswa yang bersifat instrumental. Bandura (dalam Mulyadi, dkk, 2017) mendefinisikan kemandirian belajar sebagai suatu keadaan dimana individu yang belajar pengendalian aktivitas belajar sendiri, memonitor motivasi dan tujuan akademik.

Pembelajaran yang menggunakan kemandirian belajar menghasilkan dan mengarahkan pengalaman belajar mereka sendiri dari pada bertindak sebagai respon atas kontrol eksternal. Mereka memiliki inisiatif sendiri dengan menjalankan pilihan pribadi dan mengontrol cara yang diinginkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan untuk diri sendiri Mulyadi (2017).

Menurut Slavin (2003) kemandirian belajar merupakan bentuk orientasi pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran metakognisi untuk memperoleh kompetensi, pengetahuan dan peningkatan diri dibidang kemampuan yang diajarkan sehingga ketika mahasiswa

menghadapi rintangan mereka terus mencoba dan juga memiliki motivasi agar mengalami peningkatan yang baik dalam belajar.

Santrock (2007) mengatakan bahwa kemandirian belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk dapat memunculkan atau memonitor sendiri pikiran, perasaan, dan perilaku untuk dapat meningkatkan atau mencapai suatu tujuan tertentu. Tujuan ini berupa tujuan akademik meningkatkan pemahaman dalam membaca, menjadi penulis yang baik, belajar perkalian, mengajukan pertanyaan yang relevansi atau tujuan sosioemosional (mengontrol kemarahan, belajar akrab dengan teman sebaya).

Zimmerman (2002) Individu disebut menggunakan kemandirian belajar apabila memiliki strategi untuk mengaktifkan metakognisi, motivasi dan tingkah laku dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Mahasiswa yang telah memiliki kemandirian dalam proses belajarnya memulai dan mengarahkan usahanya untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari pada bergantung pada orang lain dalam proses menyelesaikan pembelajaran atau permasalahan.

Menurut Sadi dan Uyar (2013), kemandirian belajar juga mengatur cara belajar dan sikap individu dimana didalamnya termasuk manajemen waktu terkait dengan segala aktivitas belajar individu itu sendiri, dan juga akan mempengaruhi ketepatan belajar untuk mencapai prestasi akademik. Kemandirian belajar merupakan salah satu hal yang sangat berperan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, banyak studi telah membuktikan bahwa

kemandirian belajar memiliki peran krusial dalam prestasi akademik dimana semakin bagus kemampuan yang dimiliki maka individu itu sendiri akan lebih mandiri dalam belajar (Banarjee & Kumar, 2014).

Zimmerman (2002) kemandirian belajar mampu mengatur kinerja dan prestasi akademis, mengintegrasikan banyak hal tentang belajar efektif. Pengetahuan, motivasi dan disiplin diri atau kemauan diri merupakan faktor-faktor penting yang dapat mempengaruhi kemandirian belajar. Pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan tentang dirinya sendiri, strategi untuk belajar dan konteks-konteks pembelajaran yang akan digunakan.

Menurut Carver dan Scheier (Chairani & Subandi, 2010) mendefinisikan regulasi diri sebagai upaya yang dilakukan seseorang untuk mengatur pikiran, perasaan, dorongan dan tindakannya guna mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini regulasi diri merupakan perantara utama dalam mengambil keputusan.

Berdasarkan pengertian dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar merupakan suatu yang mengarah dalam bentuk perasaan dan perencanaan serta penyesuaian untuk memperoleh tujuan perseorangan. Pembelajaran dengan pengaturan diri yang terdiri atas pembangkitan diri dan pemantauan diri atas pikiran, perasaan, dan perilaku dengan tujuan untuk mencapai suatu sasaran.

## 2. Aspek-aspek Kemandirian Belajar

Menurut Zimmerman (dalam Kristiyani, 2016) kemandirian belajar terdiri atas buah tiga aspek umum yang berperan penting dalam proses pembelajaran, ketiga aspek tersebut adalah metakognitif, motivasi dan perilaku. Adapun penjelasan dari setiap aspek tersebut antara lain yaitu;

### a. Metakognitif

Dalam belajar metakognitif bisa diartikan sebagai kemampuan mahasiswa merencanakan, menetapkan tujuan, mengatur, memonitor diri dan juga mengevaluasi diri pada berbagai sisi selama proses penerimaan. Proses ini memungkinkan mereka untuk dapat menyadari diri, banyak mengetahui dan menentukan pendekatan dalam belajar. Metakognitif merupakan kesadaran individu tentang kelebihan dan kelemahannya dalam bidang akademik, secara umum metakognitif juga diartikan sebagai pengetahuan dan juga keterampilan individu mengenai bagaimana kemampuannya didalam menyelesaikan tugas untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar.

### b. Motivasi

Motivasi merupakan keinginan atau dorongan individu untuk terlibat dan berusaha komit untuk menyelesaikan tugas akademik. Motivasi mengacu pada pilihan individu untuk terlibat dalam aktivitas yang mendorong individu terlibat pada tugas untuk mengejar tujuan

dalam belajar, intensitas dari usaha dan ketekunan diri terhadap aktivitas tersebut.

c. Perilaku

Perilaku dalam kemandirian belajar merupakan upaya mahasiswa untuk memilih, menstruktur dan menciptakan lingkungan yang mengoptimalkan belajar. Mereka mencari nasihat, informasi dan tempat dimana yang paling memungkinkan untuk belajar. Dalam mengontrol perilakunya dalam belajar seperti kemampuan dalam mengatur waktu, mengatur lingkungan fisik dan juga mampu meningkatkan keterampilan dalam belajar.

Berdasarkan aspek-aspek diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa, aspek kemandirian belajar yang digunakan dalam penelitian ini yang bertujuan mengungkap perilaku yang termasuk dalam kemandirian belajar yang dikemukakan oleh Zimmerman terdiri dari aspek metakognitif, motivasi dan perilaku.

### 3. Perkembangan Kemandirian Belajar

Zimmerman (1989) memaparkan model perkembangan kemandirian belajar dengan kompetensi antarlain sebagai berikut;

- a. Pengaruh sumber sosial, yaitu; berkaitan dengan informasi akademik yang diperoleh melalui lingkungan teman sebaya.

- b. Pengaruh lingkungan; yaitu; berkaitan dengan orangtua dan lingkungan sekitar, sehingga dapat peserta didik dapat menentukan rencana dengan pencapaian tujuan akademik yang maksimal.
- c. Pengaruh personal atau diri sendiri, yaitu; berkaitan dengan diri sendiri peserta didik yang memiliki kemampuan sendiri untuk mengatur dan memunculkan dorongan dalam dirinya untuk mencapai tujuan akademik.

#### 4. Strategi-strategi Kemandirian Belajar

- a. Evaluasi terhadap diri (*Self-evaluating*)

Merupakan inisiatif untuk mengevaluasi kualitas atau kemajuan pekerjaannya dalam belajar secara mandiri. Individu yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi akan mempelajari umpan balik yang diberikan oleh guru atau dosen untuk mengidentifikasi materi apa saja yang sudah dipahami dan yang belum dipahami.

- b. Mengatur dan mengubah materi pelajaran (*organizing & transforming*)

Merupakan inisiatif peserta didik untuk mengatur materi yang dipelajari dengan tujuan meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran dan dapat mengorganisasikan materi pembelajaran. Individu dengan kemandirian yang tinggi akan membuat klasifikasi terlebih dahulu untuk memudahkan pada saat mempelajari materi.

- c. Membuat rencana dan tujuan belajar (*goal setting & planning*)

Strategi ini merupakan pengaturan waktu belajar, penetapan tujuan belajar, perencanaan terkait konsekuensi dan menyelesaikan kegiatan yang berhubungan dengan tujuan yang ditetapkan. Terlebih dahulu di tetapkan target dan tujuan yang akan dicapai untuk tujuan akademik.

- d. Mencari informasi (*seeking information*)

Merupakan usaha peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut terkait dengan tugas-tugas belajar, melalui berbagai sumber-sumber sosial, maupun melalui sumber seperti buku, internet dan lain sebagainya yang dapat bermanfaat menambah pengetahuan dan pendalaman materi yang mungkin belum di pahami.

- e. Mencatat hal penting (*keeping record & monitoring*)

Merupakan usaha untuk mencatat hal-hal penting dan hasil belajar yang berhubungan tujuan belajar untuk mengetahui kemajuan belajarnya.

- f. Mengatur lingkungan belajar (*environmental structuring*)

Merupakan usaha peserta didik untuk mengatur lingkungan belajar secara fisik dengan cara tertentu sehingga proses belajar menjadi lebih baik. Lingkungan belajar merupakan bagian terpenting yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Apabila lingkungan kondusif maka akan mendukung proses belajar.

- g. Konsekuensi setelah mengerjakan tugas (*self consequating*)

Merupakan upaya untuk mengatur atau membayangkan *reward* (hadiah) dan *Punishment* (hukuman) atas keberhasilan dan kegagalan yang dialami pada saat belajar. Hal ini dapat menjadi suatu pengalaman atau pembelajaran yang akan terus diingat, karna setiap hasil perlu diberi konsekuensi.

- h. Mengulang dan mengingat (*rehearsing and memorizing*)

Merupakan usaha untuk mengingat materi dengan cara mempraktekkan, baik dalam bentuk perilaku terbuka maupun tertutup. Supaya dapat dipanggil kembali apabila diperlukan, materi pelajaran yang perlu disimpan dalam ingatan individu tersebut.

- i. Meminta bantuan teman sebaya (*seeking social assistance*)

Merupakan usaha individu untuk meminta bantuan teman sebaya, guru/dosen, dan orang dewasa. Bertanya merupakan hal yang tidak pantang dilakukan juga oleh individu dengan kemandirian belajar yang tinggi.

- j. Mengulang tugas atau tes sebelumnya (*review records*)

Merupakan usaha untuk mengulang atau membaca kembali materi yang pernah dipelajari, seperti membaca catatan, hasil ujian, atau *text book*, untuk menyiapkan ujian yang akan dilaksanakan.

## B. Kreativitas

### 1. Pengertian Kreativitas

Menurut Sternberg (dalam Afifa, 2007) seseorang yang kreatif adalah seseorang yang dapat berfikir secara sintesis, artinya dapat melihat hubungan-hubungan dimana orang lain tidak mampu melihatnya, dan mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai atau kualitas karya pribadinya. Mampu menerjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide yang lebih praktis yang lebih mudah untuk dipahami oleh orang lain. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, mengelola informasi dan mampu bervariasi untuk menciptakan sesuatu yang menarik (Basuki, 2010).

Sukarti (dalam Ghufron dan Risnawati 2016) berpendapat bahwa kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara untuk memecahkan suatu masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, dan menciptakan ide-ide baru. Individu yang kreatif dapat menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, melainkan mencakup pembentukan pola-pola baru, gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pembentukan korelasi baru.

Munandar (2015) mendefinisikan kreativitas sebagai sikap tidak bergantung pada orang lain, kemampuan untuk bereksperimen, cepat tanggap dalam menerima pelajaran, mampu memanfaatkan peluang untuk belajar serta berani untuk mengeluarkan pendapat. Kreativitas ini merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan kemandirian dalam belajar. Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk membuat karya-karya baru yang dapat dikombinasikan, asosiasi baru berdasarkan bahan atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya dan menjadikan hal yang lebih bermanfaat. Kreativitas merupakan unsur kekuatan sumber daya kemanusiaan yang andal untuk bisa menggerakkan kemajuan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan. Kreativitas penting untuk dikembangkan, karena mahasiswa akan mudah memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam upaya mencapai suatu tujuan Munandar (dalam Mulyadi, dkk, 2017).

Sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan dirinya (Munandar, 2015). Kreativitas memiliki makna yang baik untuk pengembangan diri mahasiswa maupun individu lain, dan juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, seperti kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan pokok paling tinggi bagi manusia (Maslow, 1999).

Menurut Gallagher (dalam Rachmawati & Kurniati, 2017) kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat dalam dirinya. Sementara menurut Supriadi (dalam Racmawati & Kurniati, 2017) mengutarakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang realita berbeda dengan apa yang telah ada.

Kreativitas ini memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan, kesejahteraan, dan keberhasilan untuk menyelesaikan atau menciptakan sesuatu yang baru dengan bentuk pemikiran yang baik seperti menciptakan penemuan baru, desain karya yang menarik, perilaku kreatif harus di pupuk sejak usia dini, Munandar (dalam Racmawati & Kurniati, 2017).

## 2. **Aspek-aspek Kreativitas**

Menurut Guildford (dalam Mulyadi, dkk, 2017), mengemukakan beberapa aspek dari kreativitas, antara lain:

### a. Kelancaran Berpikir (*fluency*)

Kemampuan untuk memproduksi banyak gagasan. Menurut munandar (dalam Mulyadi, 2017 ) kelancaran berpikir merupakan kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan, menghasilkan ide-ide, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal dan selalu

memikirkan lebih dari satu jawaban. Torrance (dalam Mulyadi, 2017), menjelaskan cara berpikir sebagai banyaknya respons yang dibuat terhadap stimulus. Dalam hal kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan yaitu kuantitas bukan kualitas.

Menurut Munandar (dalam Mulyadi, 2017) mengasumsikan bahwa keterampilan berpikir lancar dapat dilihat dari perilaku, seperti suka mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah, lancar dalam mengemukakan gagasan dan dapat melihat dengan cepat kesalahan atau kekurangan yang ada. Kelancaran dalam berpikir ini dapat juga diartikan sebagai kemampuan untuk mengemukakan banyak ide atau gagasan secara lancar.

b. Keluwesan Berpikir (*flexibility*)

Kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan atau bermacam-macam jalan pemecahan terhadap masalah. Orang yang memiliki keluwesan dalam berpikir akan dapat melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak cara alternatif atau arah yang berbeda-beda, mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. jadi, orang yang kreatif merupakan orang yang luwes didalam berpikir dan juga dapat meninggalkan cara berpikir lama untuk menggantikannya dengan cara pikir baru. Keluwesan yang bersifat spontan dan juga keluwesan yang bersifat

adaptif. keluwesan yang bersifat spontan merupakan kemampuan untuk mengembangkan ide-ide yang sudah ada melalui berbagai variasi.

c. Keaslian Berpikir (*Originality*)

Kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli, menurut Torrance (dalam Mulyadi, 2017), keaslian berpikir adalah kemampuan memberikan respons yang secara statistik langka, relevan dan mampu menghasilkan respons yang tepat.

d. Elaborasi (memerinci)

Elaborasi atau kemampuan untuk dapat memperkaya dan juga mengembangkan suatu gagasan atau produk dan kemampuan untuk menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga akan lebih menarik. Elaborasi adalah kemampuan memperkaya dan juga mengembangkan ide-ide serta kemampuan memerinci ide sampai ke hal-hal yang sekecil-kecilnya.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Ambalie (1983), mengemukakan beberapa faktor penting yang mempengaruhi kreativitas, diantaranya sebagai berikut;

a. Kemampuan Kognitif

Kemampuan Kognitif meliputi pendidikan formal dan yang informal, faktor ini akan mempengaruhi keterampilan sesuai dengan bidang dan masalah yang dihadapi individu yang bersangkutan.

b. Disiplin

Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustrasi dan juga kemandirian. Faktor-faktor ini akan mempengaruhi individu dalam menghadapi masalah dan menemukan ide-ide kreatif untuk memecahkan masalah.

c. Motivasi Intrinsik

Sangat mempengaruhi kreativitas seseorang karena motivasi intrinsik dapat membangkitkan semangat individu untuk belajar sebanyak mungkin guna menambah pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi. Dengan demikian individu dapat mengemukakan ide secara lancar, dapat memecahkan masalah dengan mudah dan mampu mencetuskan ide-ide yang orisinal.

d. Lingkungan Sosial

Kreativitas juga dipengaruhi lingkungan sosial, yaitu tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial. Seperti pengawasan, penilaian maupun pembatasan-pembatasan dari pihak luar.

Rogers (dalam Ali & Ansori, 2006) lebih menilai kreativitas sebagai gerakan humanistik, yaitu kecenderungan manusia untuk mengaktualisasikan diri dan potensi. Oleh karena itu, faktor atau kondisi yang memungkinkan bagi seseorang untuk mengaktualisasikan diri merupakan faktor yang menentukan kreativitas seseorang.

Berikut ini adalah kondisi-kondisi yang dapat mempengaruhi kreativitas seseorang. Kuwanto (1993) secara umum menguraikan tiga faktor yang mempengaruhi kreativitas, antara lain:

a. Faktor Inteligensi

Faktor kemampuan berpikir yang mencakup inteligensi dan pemerayaan bahan berpikir, inteligensi merupakan petunjuk kualitas kemampuan dalam berpikir, sedangkan pemerayaan bahan berpikir dibedakan atas perluasan dan juga pendalaman dalam bidangnya dan bidang lain disekitarnya. Inteligensi merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi kreativitas (Sternberg, 1996).

b. Faktor Kepribadian

Munandar (1985) menjelaskan bahwa sejauh mana seseorang menunjukkan kreativitasnya tidak hanya tergantung pada sisi aspek intelektualnya saja, akan tetapi juga ditentukan oleh faktor-faktor kepribadiannya seperti imajinatif, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, penuh dengan semangat, energik, percaya diri, berani mengambil resiko serta berani dalam berpendapat.

c. Faktor Lingkungan

Dapat berupa suasana dan juga fasilitas yang memberikan rasa aman. Kreativitas dapat berkembang apa bila lingkungan memberi dukungan dan kebebasan yang mendukung perkembangan kreativitas. Kebebasan yang diperlukan adalah kebebasan yang tetap mengacu pada norma yang berlaku dan juga sikap saling menghargai sehingga dapat menciptakan rasa aman yang dinamis yang akan memberikan kesempatan untuk memunculkan kreativitas (Munandar, 1997).

#### 4. Ciri-ciri Kreativitas

Munandar (dalam Mulyadi, 2017) menjelaskan dengan ciri-ciri afektif dari kreativitas. Berikut ini adalah penjelasannya:

a. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan suatu wujud sikap mental yang membuat seseorang selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, selalu mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek dan juga situasi serta peka dalam pengamatan. Ciri-ciri ini dimanifestasikan dalam perilaku berupa; (1) mempertanyakan segala sesuatu; (2) senang menjajaki buku-buku, peta-peta dan gambar-gambar untuk mencari gagasan-gagasan baru; (3) tidak membutuhkan dorongan untuk mencoba sesuatu yang belum dikenal; (4) menggunakan semua pancaindra untuk mengenal; (5) tidak takut untuk mencoba hal-hal baru; (6) ingin mengamati perubahan-perubahan dari hal-hal atau kejadian.

b. Bersifat Imajinatif

Merupakan bentuk kemampuan untuk bisa membayangkan atau mengkhayalkan hal yang belum pernah terjadi. Meskipun demikian, tetap mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan. Ciri-ciri ini dapat dilihat pada perilaku, berupa; (1) memikirkan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi; (2) memikirkan bagaimana jika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan orang lain; (3) meramalkan apa yang akan dikatakan dan dilakukan

oleh orang lain; (4) mempunyai firasat tentang sesuatu yang belum terjadi.

c. Merasa Tertantang Oleh Kemajemukan

Merupakan sikap mental yang mendorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit. Ciri ini dapat dilihat pada perilaku mahasiswa berupa; (1) menggunakan gagasan atau masalah-masalah yang sulit; (2) melibatkan diri dalam tugas-tugas majemuk; (3) mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain; (4) tidak cenderung mencari jalan yang paling mudah untuk suatu masalah; (5) berusaha terus menerus agar berhasil.

d. Berani Mengambil Resiko

Merupakan sikap mental yang mendorong seseorang untuk berani memberi jawaban, meskipun belum tentu benar. Individu yang berani mengambil risiko tidak takut gagal dan tidak takut jika mendapatkan kritikan dari orang lain. Ciri ini dapat dilihat dari perilaku-perilaku berupa; (1) berani mempertahankan gagasan atau pendapat, walaupun mendapatkan tantangan atau kritik; (2) bersedia mengakui kesalahan; (3) berani dalam menerima tugas yang sulit, meskipun ada kemungkinan untuk gagal; (4) berani mengemukakan pertanyaan atau mengajukan masalah yang tidak bisa dikemukakan oleh orang lain; (5) tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain; (6)

melakukan hal-hal yang diyakini, meskipun tidak disetujui sebagian orang

e. Sifat Menghargai

Merupakan sikap mental yang dapat menghargai bimbingan dan pengarahan serta menghargai kemampuan dan bakat sendiri yang sedang berkembang. Ciri seperti ini dapat dilihat dari perilaku mahasiswa berupa; (1) menghargai hak-hak sendiri dan orang lain; (2) menghargai diri sendiri dan prestasi sendiri; (3) menghargai kebebasan, tetapi tahu bahwa kebebasan menuntut tanggung jawab; (4) menghargai kesempatan-kesempatan yang diberikan dan senang menerima penghargaan.

**C. Pengaruh Kreativitas Terhadap Kemandirian Belajar**

Mahasiswa sebagai pelaku pendidikan dalam lembaga pendidikan tinggi dituntut untuk memiliki kemampuan dalam berbagai bidang. Kemampuan individu biasanya diukur melalui hasil belajar yang didapat, maka dari itu mahasiswa harus bertindak dan berpikir secara mandiri dan kreatif dalam kegiatan belajarnya untuk menghasilkan prestasi yang maksimal.

Menurut Slavin (2003) kemandirian belajar merupakan bentuk orientasi pembelajaran yang mempergunakan strategi pembelajaran metakognisi untuk memperoleh kompetensi, pengetahuan dan peningkatan diri dibidang kemampuan yang diajarkan sehingga ketika mahasiswa menghadapi rintangan mereka terus mencoba dan memiliki motivasi agar mengalami peningkatan yang baik dalam

belajar. Proses pembelajaran di perguruan tinggi sangatlah berbeda dengan pembelajaran tingkat sekolah menengah, karena mahasiswa harus lebih mandiri dan juga bisa mengembangkan sendiri strategi belajarnya agar dapat mencapai keberhasilan. Mahasiswa dianggap orang yang sudah dewasa yang harus bisa menyadari berbagai hal dan tanggung jawabnya termasuk dalam hal belajar. Kemandirian belajar menjadi hal yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuannya secara optimal. Mahasiswa dapat belajar dengan mandiri tidak hanya pada saat tatap muka dengan dosen, akan tetapi mahasiswa juga harus melaksanakan tugas-tugas terstruktur dan mandiri yang harus dikerjakan diluar jam tatap muka tanpa pengawasan dosen. Oleh sebab itu, faktor kemandirian belajar menjadi hal yang sangat penting bagi mahasiswa teknik arsitektur.

Faktanya seseorang yang tidak mempunyai kemandirian pasti tidak akan bisa berdiri sendiri dan tidak memiliki kepercayaan diri dalam menghadapi kehidupan khususnya dalam kehidupan didunia pendidikan. Menurut Mujiman (2007) belajar mandiri merupakan kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh motivasi mengenai suatu kompetensi yang dimiliki.

Menurut Suharman (2005), kreativitas tidak hanya dikerjakan oleh individu yang memang pekerjaannya menuntut pemikiran kreatif. Dapat dikatakan sebagai mahasiswa kreatif apabila mampu mewujudkan sesuatu yang baru dalam bentuk nyata, seperti dapat menyelesaikan tugas dengan baik, dan mampu membuat suatu miniatur yang dapat menarik perhatian orang lain yang melihatnya. Sebagai mahasiswa harus mampu menciptakan sesuatu yang lebih menarik dengan memecahkan suatu permasalahan dengan menjadikan hal baru.

Munandar (20165) mendefinisikan kreativitas sebagai sikap tidak bergantung pada orang lain, kemampuan untuk bereksperimen, cepat tanggap dalam menerima pelajaran, mampu memanfaatkan peluang untuk belajar serta berani untuk mengeluarkan pendapat. Kreativitas ini merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan kemandirian dalam belajar.

Mahasiswa diharapkan kreatif, tetapi kenyataannya tidak semua demikian, pada beberapa situasi mahasiswa itu menjadi tidak kreatif karena kurangnya semangat mahasiswa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, menemukan ide-ide baru yang membangun. Hal ini bisa saja disebabkan karena faktor lingkungan, faktor kepribadian dan faktor berpikir, serta kurangnya kemandirian. Kreativitas ini mempunyai peran sebagai kemampuan untuk melihat, menemukan, mengkolaborasikan dan membuat hal-hal baru yang biasa menjadi sesuatu yang luar biasa.

Beberapa mahasiswa tidak memandang penting pengalaman berarsitektur diluar jam perkuliahan, untuk menunjang kreativitas desain pada tugas kuliah. Sebagai mahasiswa masih beranggapan bahwa kesuksesan akademik perkuliahan cukup ditunjang dengan materi perkuliahan yang diberikan oleh dosen. Sudah menjadi keharusan mahasiswa arsitektur mengembangkan potensi kreativitas desain, dengan cara menggali dan juga mengeksplorasi pengalaman berarsitektur (Marlinda, 2013).

Strategi pemrosesan kognisi (*cognitive processing strategies*) adalah aktivitas berpikir yang digunakan siswa untuk pemrosesan isi materi yang dipelajari dan untuk mencapai tujuan belajar dengan kegiatan belajarnya.

Aktivitas berpikir tersebut diarahkan langsung untuk mencapai hasil belajar. Seperti; pengetahuan, pemahaman dan keterampilan. Contoh strategi pemrosesan adalah aktivitas berpikir untuk mencari hubungan diantara bagian-bagian materi pelajaran, mengingat dan mengulang materi yang dipelajari, memikirkan tugas untuk mencapai tujuan akademik. Menurut Sadi dan Uyar (2013), kemandirian belajar juga mengatur cara belajar dan sikap individu dimana didalamnya termasuk manajemen waktu terkait dengan segala aktivitas belajar individu itu sendiri, dan juga akan mempengaruhi ketepatan belajar untuk mencapai prestasi akademik.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu “terdapat pengaruh kreativitas terhadap kemandirian belajar mahasiswa”. Hal ini berarti semakin tinggi kreativitas mahasiswa, maka mahasiswa akan lebih dapat mandiri dalam belajar, dan sebaliknya jika semakin rendah kreativitas maka mahasiswa semakin sulit untuk mandiri.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2006), variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik suatu kesimpulannya. Dalam penelitian kuantitatif umumnya dijumpai *independent variabel* (variabel bebas) dan juga *dependent variabel* (variabel terikat). Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (X) : Kreativitas
2. Variabel Terikat (Y) : Kemandirian Belajar

#### B. Definisi Operasional

##### 1. Skala Kemandirian Belajar (Bahasanya bukan skala tetapi definisi)

Kemandirian belajar merupakan salah satu yang harus dilakukan oleh mahasiswa untuk belajar mandiri secara aktif yang didorong oleh motif menguasai kompetensi, mengembangkan cara belajar aktif dan meningkatkan keterampilan dalam proses belajar dengan melibatkan kemampuan metakognitif seperti kemampuan untuk merencanakan belajar dan mengatur strategi dalam belajar, menetapkan pencapaian tujuan akademik, mampu menginstruksi diri dalam belajar, mampu memonitor aktivitas dan melakukan evaluasi dalam belajar, dengan adanya motivasi seperti memiliki dorongan atau keinginan untuk meraih kesuksesan,

berusaha meningkatkan keinginan belajar, dan memiliki harapan untuk mencapai tujuan, memiliki perilaku mandiri dengan mampu mengontrol perilaku, dapat mengatur waktu dan lingkungan fisik untuk mengoptimalkan waktu belajar, dan mencari bantuan teman sebaya, dosen, ataupun orang lain.

2. **Skala Kreativitas (Bahasanya bukan skala tetapi definisi)**

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia untuk menciptakan sesuatu yang baru serta memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan kelancaran berpikir yaitu mampu memberikan gagasan yang bervariasi, mampu memberikan pertanyaan dan dapat menghasilkan jawaban, memiliki banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai hal, sementara keluwesan berpikir yaitu mampu mencari banyak alternatif yang berbeda, dan mampu mengubah cara berpikir, sedangkan keaslian berpikir ini seperti memiliki kemampuan keras untuk menyelesaikan tugas, dan mampu menghasilkan ide-ide baru, dengan memerinci (menguraikan) seperti memiliki kemampuan menguraikan ide-ide, dan dapat menguraikan suatu objek.

## C. Subjek Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2007) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Sebagai suatu populasi, kelompok subjek ini harus memiliki ciri-ciri ataupun karakteristik yang menjadi pembedanya dengan kelompok subjek lainnya. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif Teknik Arsitektur Universitas Riau.

### 2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012) sampel adalah objek atau subjek yang berasal dari bagian populasi yang terpilih menjadi sasaran penelitian. Penentuannya dilakukan dengan melakukan keterlibatan baik menentukan keterwakilan yang sesuai dengan karakteristik maupun sifatnya. Analisis suatu penelitian ini akan dilakukan pada data sampel, karena sangatlah penting untuk mendapatkan sampel yang representative untuk populasi sehingga menjadikannya akurat (Azwar, 2011).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Teknik *sample random sampling* merupakan teknik pengambilan anggota sampel populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada didalam populasi tersebut. Cara demikian dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2017).

#### D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu bagian penting dari pengumpulan data yang menjadi penentu berhasil atau tidaknya suatu penelitian (Bungin, 2010). Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa skala. Metode ini digunakan untuk mengukur kreativitas dan kemandirian belajar pada mahasiswa teknik arsitektur. Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kreativitas dan skala kemandirian belajar pada mahasiswa. Model skala dalam penelitian ini adalah model skala likert. Menurut Sugiyono (2012), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial.

Penilaian skala likert ini terdiri dari lima alternatif jawaban untuk setiap aitem dan mempunyai gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif. Subjek dipersilahkan untuk memilih salah satu dari lima alternatif jawaban yang tersedia, yang paling menggambarkan diri subjek itu sendiri. Skala ini disajikan dalam bentuk pernyataan mendukung (*favorable*) dan tidak mendukung (*unfavorable*). Skor yang diberikan mulai nilai dari 1 sampai 5. Skala *Likert* berisikan aitem pernyataan harus dijawab oleh para partisipan dengan memilih salah satu dari beberapa alternatif jawaban, seperti; Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), antara sesuai dan tidak sesuai atau Netral (N), Tidak Sesuai (TS), Sangat tidak Sesuai (STS).

Skala yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 4 respon, antara lain; sangat setuju (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), sangat tidak sesuai (STS) (Supratika, 2004). Masing-masing jawaban memiliki nilai skor yang berbeda-

beda, skor untuk respon pernyataan *favorabel* sangat sesuai = 4, sesuai = 3, tidak sesuai = 2, dan sangat tidak sesuai = 1. Sedangkan yang *unfavorable* sangat tidak sesuai = 4, tidak sesuai = 3, sesuai = 2, dan sangat sesuai = 1.

### 1. Skala Kemandirian Belajar

Skala kemandirian belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan aspek kemandirian belajar yang dikemukakan oleh Zimmerman (dalam Kristiyani, 2016), yaitu; (1) aspek metakognitif, (2) aspek motivasi dan (3) aspek perilaku. Aspek-aspek diatas dijabarkan dalam bentuk aitem yang terdiri dari beberapa pernyataan. Skala kemandirian belajar sebelum diuji coba terdiri dari 72 pernyataan dengan *favorable* sebanyak 36 pernyataan dan *unfavorable* 36 pernyataan.

Tabel 3.1

Tabel *Blue Print* Kemandirian Belajar Sebelum *Try Out*

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Metakognisi	- Kemampuan untuk merencanakan belajar dan mengatur strategi	1, 30, 40, 59	8, 39, 68, 72	8
		- Mampu menetapkan pencapaian tujuan akademik	9, 16, 48	23, 60, 55	6
		- Mampu menginstruksi diri dalam belajar	2, 11, 17, 24, 66, 69	10, 32, 41, 49, 61, 65	12
		- Mampu memonitor	3, 31, 42, 62	12, 25, 50, 51	8

		aktivitas dan melakukan evaluasi dalam belajar			
2.	Motivasi	- Memiliki dorongan atau keinginan untuk meraih kesuksesan	26, 34, 63	18, 52, 70	6
		- Berusaha meningkatkan keinginan untuk belajar	13, 27, 43, 71	4, 33, 53, 54	8
		- Memiliki harapan untuk mencapai tujuan	5, 19, 45	36, 44, 64	6
3.	Perilaku	- Mampu mengontrol perilaku	14, 20, 46	6, 28, 58	6
		- Mengatur waktu dan	7, 29, 35	21, 56, 67	6

		lingkungan fisik untuk mengoptimalkan belajar			
		- Mencari bantuan dari teman sebaya, dosen, ataupun orang lain	15, 38, 47	22, 37, 57	6
		<b>Jumlah</b>			<b>72</b>

## 2. Skala Kreativitas

Skala kreativitas dalam penelitian ini disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Guilford (dalam Mulyadi, dkk, 2017), antara lain; (1) aspek kelancaran berpikir, (2) aspek keluwesan berpikir, (3) aspek keaslian berpikir, (4) aspek memerinci. Aspek-aspek diatas dijabarkan dalam bentuk aitem yang terdiri dari beberapa pernyataan. Skala kreativitas sebelum diuji coba terdiri dari 42 pernyataan dengan *favorable* sebanyak 21 pernyataan dan *unfavorable* 21 pernyataan.

Tabel 3.2

Tabel *Blue Print* Kreativitas Sebelum *Try Out*

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Kelancaran Berpikir	- Mampu memberikan gagasan yang bervariasi	1, 18, 32	24, 30, 41	6
		- Mampu memberikan pertanyaan dan dapat menghasilkan jawaban	6, 29, 38	2, 36, 42	6
		- Memiliki banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai hal	12, 17, 37, 39	5, 28, 33, 35	8
2.	Keluwesannya Berpikir	- Mampu mencari banyak alternatif yang berbeda	13, 25	7, 31	4
		- Mampu mengubah cara berpikir	19, 34	16, 40	4
3.	Keaslian Berpikir	- Memiliki kemampuan keras untuk menyelesaikan tugas	11	20	2
		- Memiliki kemampuan menghasilkan ide-ide baru	14, 21	8, 26	4
4.	Memerinci (menguraikan)	- Memiliki kemampuan merinci ide-ide	3, 23	9, 15	4
		- Dapat	4, 27	10, 22	4

		memerinci (menguraikan) detail suatu objek			
<b>Jumlah</b>					<b>42</b>

## E. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti ketepatan atau keepatan alat ukur yang sesuai dengan tujuan dan fungsi pada penelitian. Suatu pengukuran dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila menghasilkan data data yang akurat dapat memberikan gambaran mengenai variabel yang telah diukur (Azwar, 2013). Sedangkan tes yang mempunyai validitas rendah apabila menghasilkan data yang tidak relevan dengan hasil pengukuran. Dalam penelitian ini penguji menggunakan validitas isi (*content validity*) yaitu validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes analisis rasional atau *expert judgment*. Aitem tes harus mewakili komponen-komponen dalam keseluruhan isi objek yang akan diukur.

### 2. Reliabilitas

Menurut Azwar (2012), uji reliabilitas merupakan kepercayaan atau konsistensi hasil ukur yang mengandung makna seberapa tinggi keepatan suatu pengukuran. Koefisien reliabilitas berada dalam rentang angka 0 sampai 1,00 sekalipun bila koefisien relibilitas semakin tinggi hingga mendekati 1,00 berarti pengukuran akan semakin reliabel. Dalam penelitian

ini uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Alpha Cronbach* dengan *SPSS 17.0 for windows*.

Untuk meningkatkan reliabilitas pada skala dilakukan seleksi butiran aitem dengan cara menghitung koefisien korelasi antara skor subjek pada butir aitem yang bersangkutan dengan skor total skala.

#### **F. Metode Analisis Data**

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian analisis statistik deskriptif korelasional, dimana dalam penelitian ini ingin mengetahui pengaruh antara kreativitas terhadap kemandirian belajar mahasiswa. Pada penelitian kuantitatif, analisis data meliputi kegiatan mengelompokkan data yang berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2010).

##### **1. Uji Asumsi Dasar**

Data dalam penelitian ini merupakan data yang bersifat kuantitatif, untuk itu data tersebut akan dianalisis dengan pendekatan statistik. Ada dua hal yang harus dilakukan dalam menganalisis data kuantitatif dalam penelitian ini, yaitu; 1) uji asumsi data, yang meliputi uji normalitas sebaran dan uji linieritas hubungan, 2) uji hipotesis penelitian.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data pada penelitian yang dapat dilihat dari kurva normal. Pada hitungan uji normalitas dihitung dengan menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) 17.0 for windows. Untuk dapat melihat normal atau tidaknya suatu sebaran data penelitian dengan ketentuan, jika  $p > 0,05$  maka sebaran data normal dan sebaliknya, jika  $p < 0,05$  maka sebaran data tidak normal.

## 3. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk melihat arah, bentuk dan kekuatan hubungan antara variabel  $x$  dan  $y$ . Data dikatakan linier apabila besarnya signifikan lebih kecil dari 0,05. perhitungan uji linieritas menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) 17.0 for windows. Adapun ketentuan untuk melihat linier atau tidaknya data dengan hasil, jika  $p > 0,05$  maka hubungan antara kedua variabel linier dan sebaliknya, jika  $p < 0,05$  maka hubungan kedua variabel tidak linier.

## 4. Uji Hipotesis

Setelah uji asumsi normalitas dan juga linieritas, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Penelitian kali ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh Kreativitas terhadap Kemandirian Belajar pada mahasiswa Teknik Arsitektur. Teknik statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis korelasi *pearson product moment*, untuk menguji hipotesis hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen.

Semua analisis data pada penelitian ini dibantu juga dengan program komputer *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 17.0 for windows*.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Persiapan Penelitian

##### 1. Orientasi Kanchah Penelitian

Salah satu tahap yang harus dilakukan sebelum penelitian adalah perlunya menentukan lokasi, memahami tempat penelitian dan mempersiapkan keperluan penelitian. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Penelitian dilaksanakan di Kampus Bina Widya Simpangbaru, kota Pekanbaru. Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa Teknik Arsitektur Universitas Riau. Mahasiswa aktif Teknik Arsitektur terdiri dari 290 mahasiswa, yang dimana data tersebut diperoleh dari Kepala Jurusan Arsitek.

##### 2. Proses Perizinan

Sebelum peneliti melakukan penelitian adapun tahapan yang harus dipersiapkan, seperti menentukan tempat dimana penelitian akan dilakukan dan memenuhi berbagai syarat yang sudah ditetapkan sebelum penelitian berlangsung. Peneliti juga mengurus surat permohonan penelitian yang dikeluarkan oleh Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Memberikan surat tersebut pada pengurus Fakultas Teknik UNRI pada tanggal 12 November 2019, yang kemudian surat tersebut berproses satu minggu. Setelah satu minggu peneliti datang lagi ke Fakultas Teknik UNRI dan menghadap Bapak Wiranto selaku Wakil Dekan II di Fakultas Teknik yang

kemudian membantu peneliti sehingga mendapatkan izin dari Dekan dan Kepala Jurusan Arsitektur.

### 3. Pengembangan Alat Ukur

Tahapan yang harus dilakukan sebelum memulai penelitian yaitu mempersiapkan alat ukur yang dibutuhkan dalam suatu penelitian, seperti penulisan aitem, uji validitas isi, uji coba skala (*try out*), analisis daya beda aitem dan reliabilitas.

#### a. Skala Kemandirian Belajar

Tahapan sebelum melakukan suatu penelitian yaitu harus mempersiapkan alat ukur kemandirian belajar seperti ; penulisan aitem, validitas isi, uji coba skala (*try out*), analisis daya beda aitem dan reliabilitas skala.

##### 1) Penulisan aitem

Penulisan aitem berdasarkan teori yang digunakan dalam penelitian, dimulai dari mencari aspek melalui teori yang digunakan kemudian peneliti membuat indikator perilaku dari setiap aspek yang digunakan. Setelah membuat indikator dari masing-masing aspek peneliti kemudian membuat aitem yang sesuai dengan indikator yang telah ditentukan sesuai dengan teori yang digunakan. Penulisan aitem dibagi menjadi dua tipe yakni *favorable* dan *unfavorable*.

2) Uji coba (*try out*)

Uji coba skala dilakukan pada tanggal 16 dan 17 Desember 2019, di hari Senin dan Selasa dengan jumlah 80 mahasiswa Arsitektur di Universitas Riau yang dilakukan selama 2 hari. Proses penyebaran skala dilakukan oleh peneliti dengan cara membagikan skala pada mahasiswa yang sudah ditentukan oleh dosen arsitektur dan diambil pada hari yang sama.

3) Analisis daya beda aitem dan reliabilitas skala

Analisis data beda aitem bertujuan untuk dapat melihat kemampuan aitem yang membedakan subjek *trait* tinggi dan rendah suatu penelitian. Menurut Azwar (2014) aitem yang baik memiliki koefisien daya beda 0,25. Daya beda aitem dan juga reliabilitas alat ukur diketahui dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan dari perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 17.0 for windows*.

Berdasarkan hasil analisis skala Kemandirian Belajar sebelum dilakukan analisis daya beda aitem, reliabilitas skala Kemandirian Belajar adalah 0,887. Setelah dilakukan analisis daya beda, terdapat 33 butir aitem yang dibuang dari 72 butir aitem. Aitem yang dibuang yaitu aitem; 1, 2, 3, 5, 7, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 19, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 37, 38, 39, 43, 44, 47, 50, 53, 55, 57, 58, 61, 63, 64. Setelah

peneliti membuang aitem tersebut, maka indeks koefisien reliabilitas meningkat menjadi 0,904. Aitem yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 39 butir aitem. Distribusi penyebaran hasil seleksi aitem sesudah diuji coba dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini :

**Tabel 4.1**

**Tabel *Blue Print* Kemandirian Belajar Sesudah *Try Out***

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Metakognisi	- Kemampuan untuk merencanakan belajar dan mengatur strategi	<u>1, 30</u> , 40, 59	8, <u>39</u> , 68, 72	8
		- Mampu menetapkan pencapaian tujuan akademik	<u>9, 16</u> , 48	<u>23</u> , 60, 65	6
		- Mampu menginstruksi diri dalam belajar	<u>2, 11, 17, 24</u> , 66, 69	10, 32, 41, 49, <u>55, 61</u>	12
		- Mampu memonitor aktivitas dan melakukan evaluasi dalam belajar	<u>3, 31</u> , 42, 62	12, 25, <u>50</u> , 51	8
2.	Motivasi	- Memiliki dorongan atau keinginan untuk meraih kesuksesan	<u>26</u> , 34, <u>63</u>	18, 52, 70	6
		- Berusaha meningkatkan keinginan	13, <u>27, 43</u> , 71	4, 33, <u>53</u> , 54	8

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- untuk belajar</li> <li>- Memiliki harapan untuk mencapai tujuan</li> </ul>	<u>5, 19</u> , 45	36, <u>44, 64</u>	6
3.	Perilaku	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu mengontrol perilaku</li> </ul>	<u>14</u> , 20, 46	6, <u>28, 58</u>	6
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengatur waktu dan lingkungan fisik untuk mengoptimalkan belajar</li> </ul>	<u>7</u> , 29, 35	21, 56, 67	6
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari bantuan dari teman sebaya, dosen, ataupun orang lain</li> </ul>	<u>15, 38, 47</u>	22, <u>37, 57</u>	6
		<b>Jumlah</b>	<b>74</b>		

**Keterangan :** aitem yang ditebalkan (**bold**) dan diberi garis bawah (**underline**)

adalah aitem yang gugur.

Berdasarkan dari tabel diatas, telah diketahui bahwa setelah dilakukan *try out* terdapat beberapa nomor aitem yang gugur yaitu 1, 2, 3, 5, 7, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 19, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 37, 38, 39, 43, 44, 47, 50, 53, 55, 57, 58, 61, 63, 64. Sehingga aitem yang gugur tersebut tidak dimasukkan kedalam *blue print* skala kemandirian belajar untuk penelitian menjadi 39 aitem.

## b. Skala Kreativitas

Tahapan sebelum melakukan penelitian yaitu harus mempersiapkan alat ukur kemandirian belajar seperti ; penulisan aitem, validitas isi, uji coba skala (*try out*), analisis daya beda aitem dan reliabilitas skala.

### 1) Penulisan aitem

Penulisan aitem berdasarkan teori yang dipergunakan dalam penelitian, dimulai dari mencari aspek melalui teori yang digunakan dan kemudian peneliti membuat indikator perilaku dari setiap aspek yang dipergunakan. Setelah membuat indikator dari masing-masing aspek peneliti kemudian membuat aitem-aitem yang sesuai dengan indikator yang telah ditentukan sesuai dengan teori yang digunakan. Penulisan aitem dibagi menjadi dua tipe yakni *favorable* dan juga *unfavorable*.

### 2) Uji coba (*try out*)

Uji coba skala dilakukan pada tanggal 16 dan 17 Desember 2019, dihari Senin dan Selasa dengan jumlah 80 mahasiswa Arsitektur di Universitas Riau yang dilakukan selama 2 hari. Proses penyebaran skala dilakukan oleh peneliti dengan cara membagikan skala pada mahasiswa yang sudah ditentukan oleh dosen arsitektur dan diambil pada hari yang sama.

### 3) Analisis daya beda aitem dan reliabilitas skala

Analisis daya beda aitem bertujuan untuk melihat kemampuan aitem yang membedakan subjek *trait* tinggi dan juga rendah suatu

penelitian. Menurut Azwar (2014) aitem yang baik akan memiliki koefisien daya beda 0,25. Daya beda aitem dan reliabilitas alat ukur diketahui dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) 17.0 for windows.

Berdasarkan dari hasil analisis Kreativitas sebelum dilakukan analisis daya beda aitem, reliabilitas skala Kreativitas adalah 0,877. Setelah dilakukan analisis daya beda, terdapat 10 butir aitem yang dibuang dari 42 butir aitem. Aitem yang dibuang terdiri dari aitem; 2, 5, 14, 19, 20, 21, 34, 38, 40, 41. Setelah peneliti membuang aitem tersebut, maka indeks koefisien reliabilitas meningkat menjadi 0,889. Distribusi penyebaran hasil seleksi aitem sesudah dilakukan uji coba dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini :

**Tabel 4.2**

***Blue Print Kreativitas Sesudah Try Out***

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Kelancaran Berpikir	- Mampu memberikan gagasan yang bervariasi	1, 18, 32	24, 30, <b>41</b>	6
		- Mampu memberikan pertanyaan dan dapat menghasilkan jawaban	6, 29, <b>38</b>	<b>2</b> , 36, 42	6

		- Memiliki banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai hal	12, 17, 37, 39	<u>5</u> , 28, 33, 35	8
2.	Keluwesan Berpikir	- Mampu mencari banyak alternatif yang berbeda	13, 25	7, 18	4
		- Mampu mengubah cara berpikir	<u>19, 34</u>	16, <u>40</u>	4
3.	Keaslian Berpikir	- Memiliki kemampuan keras untuk menyelesaikan tugas	11	<u>20</u>	2
		- Memiliki kemampuan menghasilkan ide-ide baru	<u>14, 21</u>	8, 26	4
4.	Memerinci (menguraikan)	- Memiliki kemampuan merinci ide-ide	3, 23	9, 25	4
		- Dapat memerinci (menguraikan) detail suatu objek	4, 27	22, 10	4
<b>Jumlah</b>			<b>42</b>		

**Keterangan :** aitem yang ditebalkan (*bold*) dan diberi garis bawah (*underline*)

adalah aitem yang gugur.

Berdasarkan dari tabel diatas, telah diketahui bahwa setelah dilakukan *try out* terdapat beberapa aitem yang gugur yaitu; 2, 5, 14, 19, 20, 21, 34, 38, 40, 41. Sehingga aitem yang gugur tersebut tidak dimasukkan kedalam *blue print* skala kreativitas untuk penelitian menjadi 32 aitem.

### **B. Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian dilakukan pada tanggal 21 Maret sampai 15 April 2020 dengan jumlah sampel 150 mahasiswa Teknik Arsitek yang ada di Universitas Riau. Skala dibagikan melalui whatsapp grup kelas mahasiswa teknik arsitektur, dikarenakan sedang adanya wabah *covid-19*, sehingga penelitian dilakukan dengan membagikan link skala yang sudah dibuat melalui *google form*. Sebelumnya peneliti juga sudah mendapatkan banyak bantuan dari staf tatausaha dan ketua kelas yang akan membantu untuk membagikan link skala yang harus diisi.

### **C. Deskripsi Penelitian**

Deskripsi data pada penelitian ini adalah tentang pengaruh kreativitas dengan kemandirian belajar mahasiswa teknik arsitektur Universitas Riau. Hasil data penelitian mengenai pengaruh kreativitas terhadap kemandirian belajar mahasiswa teknik arsitektur Universitas Riau, kemudian data yang diperoleh dimasukkan kedalam *excel* setelah itu dilakukan skoring dan diolah dengan program *SPSS 17.0 for windows* telah diperoleh gambaran hasil seperti yang disajikan dalam tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.3

## Deskripsi Data Penelitian

Variabel Penelitian	Skor x yang diperoleh (empirik)				Skor x yang dimungkinkan (hipotetik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
	Kemandirian Belajar	96	135	118.30	7.243	39	156	3.042
Kreativitas	93	122	106.18	4.513	32	128	2.048	16

Berdasarkan data diatas bahwa dapat dilihat data hipotetik nilai *mean* (rata-rata) untuk kemandirian belajar adalah 3,042 dengan standar deviasi sebesar 19,5, sedangkan nilai *mean* yang diperoleh dari variabel kreativitas adalah 2,048 dengan standar deviasi 16. Dilihat dari data empirik dengan menggunakan bantuan program *SPSS 17.0 for windows* diperoleh *mean* untuk kemandirian belajar adalah 118,30 dengan standar deviasi 7,243. Sedangkan untuk variabel kreativitas diperoleh nilai *mean* sebesar 106.18 dengan standar deviasi 4,513.

Dari hasil tabel diatas, skor kemandirian belajar dengan kreativitas dibuat dengan rumus kategorisasi. Kategorisasi dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengelompokkan kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang dengan menggunakan aspek yang akan diukur. Pengelompokan dilakukan berdasarkan

data empirik dari tabel 4.3 rumus kategorisasi pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel 4.4 di bawah ini.

**Tabel 4.4**

**Rumus Kategorisasi**

<b>Kategorisasi</b>	<b>Rumus</b>
<b>Sangat Tinggi</b>	$X \geq M + 1,5 \cdot SD$
<b>Tinggi</b>	$M + 0,5 \cdot SD \leq X < M + 1,5 \cdot SD$
<b>Sedang</b>	$M - 0,5 \cdot SD \leq X < M + 0,5 \cdot SD$
<b>Rendah</b>	$M - 1,5 \cdot SD \leq X < M - 0,5 \cdot SD$
<b>Sangat Rendah</b>	$X < M - 1,5 \cdot SD$

*Keterangan :*

*M : Mean*

*SD : Standar Deviasi*

Dilihat dari tabel diatas, maka untuk variabel kemandirian belajar dalam penelitian ini terbagi menjadi 5 bagian yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan juga sangat rendah. Kategori skor kemandirian belajar dapat dilihat dari tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5

## Rentang Nilai Kategorisasi Subjek Skala Kemandirian Belajar

Kategorisasi	Rentang Nilai	<i>f</i>	%
Sangat Tinggi	X 129	12	8
Tinggi	122 X 129	36	24
Sedang	114 X 122	61	41
Rendah	107 X 114	32	21
Sangat Rendah	X 107	9	6
<b>Jumlah</b>		150	100

Berdasarkan kategori variabel kemandirian belajar pada tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa ebagian besar subjek penelitian memiliki skor kemandirian belajar pada kategori sedang sebanyak 61 dari 290 mahasiswa yang menjadi subjek dengan persentasenya sebesar 41%. Selanjutnya kategorisasi skor pada variabel kreativitas dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 4.6

## Rentang Nilai Kategorisasi Subjek Skala Kreativitas

Kategorisasi	Rentang Nilai	<i>f</i>	%
Sangat Tinggi	X 113	13	9
Tinggi	108 X 113	42	28
Sedang	104 X 108	47	31
Rendah	99 X 104	39	26
Sangat Rendah	X 99	9	6
<b>Jumlah</b>		150	100

Berdasarkan tabel kategorisasi variabel kreativitas pada tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa sebagian besar dari subjek penelitian memiliki skor pada kategori sedang sebanyak 47 dari 290 mahasiswa yang menjadi subjek dengan persentase sebesar 31%.

Dari hasil yang telah diperoleh, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa mahasiswa Teknik Arsitektur Universitas Riau secara keseluruhan yang memiliki skor sedang pada variabel kemandirian belajar dan juga variabel kreativitas.

## D. Hasil Analisis Data

### 1. Uji Asumsi

Sebelum melakukan uji hipotesis telah dilakukan terlebih dahulu uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat data yang diteliti telah mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada kedua variabel yaitu variabel kemandirian belajar dan kreativitas dengan bantuan program *SPSS 17.0 for Windows*. Jika data yang didapatkan normal itu artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara subjek yang diamati dengan jumlah subjek menggunakan teoritis kurva. Seharusnya,  $p$  dari  $Z$  (*Kilmogrov-Smirnov*)  $> 0,5$  maka sebaran normal, sebaliknya jika  $p < 0,05$  maka sebaran tidak normal (Hadi, 2000).

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan cara *one sample kilomogrov-smirnov test* maka telah mendapatkan hasil seperti pada tabel 4.7.

**Tabel 4.7**

#### Hasil Uji Normalitas Skala Kemandirian Belajar dan Kreativitas

Variabel	Signifikansi	Keterangan
Kemandirian Belajar	0,200	Normal
Kreativitas	0,078	Normal

Hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa variabel kemandirian belajar memiliki nilai signifikan sebesar 0,200 ( $p > 0,05$ ) dan variabel kreativitas sebesar 0,078 ( $p > 0,05$ ). Artinya kedua data dari variabel kemandirian belajar dan kreativitas berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk melihat bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas akan cenderung diikuti oleh variabel terikat apabila  $p < 0,05$  maka kedua variabel dikatakan tidak linier, sebaliknya jika  $p > 0,05$  maka kedua variabel dapat dikatakan linier (Hadi, 2000). Berdasarkan hasil uji linieritas yang telah dilakukan, nilai perhitungan untuk variabel kemandirian belajar dan kreativitas telah menghasilkan  $F (deviation) = 1,615$  dengan  $p = 0,883$  ( $p > 0,05$ ).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar dan kreativitas adalah linier.

2. **Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang negatif antara kemandirian belajar dengan kreativitas pada mahasiswa. Analisis yang dilakukan menggunakan teknik korelasi *Pearson product Moment*. Berdasarkan dari hasil uji korelasi antara kemandirian belajar dengan kreativitas, maka diperoleh nilai korelasi ( $r$ ) = -0,090 dan nilai signifikan 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwasanya telah terdapat korelasi negatif yang cukup signifikan antara kemandirian belajar dengan

kegiatan pada mahasiswa Arsitektur Universitas Riau. Semakin tinggi kemandirian belajar mahasiswa maka semakin rendah tingkat kreativitas yang dilakukan mahasiswa, begitu juga sebaliknya jika semakin rendah kemandirian belajar pada mahasiswa maka akan semakin tinggi tingkat kreativitas pada mahasiswa. Dengan demikian hasil uji analisis data ini menyatakan dapat diterima.

Pada tabel 4.8 dibawah ini dapat dilihat variabel X (Kreativitas) memberikan kontribusi dalam mempengaruhi variabel Y (Kemandirian Belajar) yaitu :

**Tabel 4.8**  
**Hasil Koefisien Determinan**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Kemandirian Belajar	- 0,090	0,008	0,293	0,086
Kreativitas				

Berdasarkan hasil uji determinan nilai koefisien (*r-squared*) dalam penelitian ini sebesar 0,008 artinya kreativitas memberikan sumbangan efektif sebesar 0,8% terhadap kemandirian belajar, sedangkan sisanya 99,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## E. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* diketahui bahwa ada terdapat pengaruh kreativitas terhadap kemandirian belajar pada mahasiswa jurusan teknik arsitektur universitas Riau. Berdasarkan dari hasil uji korelasi antara kemandirian belajar dengan kreativitas, maka diperoleh nilai korelasi ( $r$ ) = -0,008 dan nilai signifikan 0,000 ( $p < 0,05$ ). Koefisien bertanda negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi kemandirian belajar yang dilakukan mahasiswa maka semakin rendah tingkat kreativitas pada mahasiswa, dan begitu juga sebaliknya jika semakin rendah kemandirian belajar mahasiswa maka akan semakin tinggi pula kreativitas pada mahasiswa. dengan demikian hasil uji analisis data ini menyatakan bahwa hipotesis dalam penelitian dapat diterima.

Diterimanya hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa dapat dianggap sebagai salah satu faktor yang ikut mempengaruhi kemandirian belajar pada mahasiswa arsitek. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fairuzah (2015), menyatakan bahwa kreativitas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemandirian mahasiswa. Hasil tersebut dapat dilihat 0,320 dengan nilai *Critical Ratio* sebesar 2,032 > 1,96. Hal ini berarti semakin meningkat kreativitas mahasiswa jurusan manajemen Fakultas Ekonomi UNIM, maka akan semakin baik pula tingkat kemandirian mahasiswa dalam berwirausaha. Sedangkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti terdapat pengaruh yang negatif antara kreativitas dengan kemandirian belajar. Dengan hasil yang diperoleh dari penelitian mengenai pengaruh kreativitas

terhadap kemandirian mahasiswa sebesar  $-0,008$ , sementara penelitian terdahulu dari beberapa jurnal mendapatkan hasil yang positif seperti penelitian yang dilakukan oleh Fairuzah (2015).

Deskripsi data pada penelitian ini menunjukkan bahwa dari 150 subjek yang telah diambil berdasarkan kategorisasi pada variabel kemandirian belajar dapat diketahui bahwa sebanyak 9 atau 6% berada pada kategori sangat rendah, 32 atau 21% subjek berada pada kategori rendah, 61 atau 41% subjek berada pada kategori sedang, 36 atau 24% subjek berada pada kategori tinggi, 12 atau 8% subjek berada pada kategori sangat tinggi. Dapat diketahui dari hasil kategorisasi skor variabel kemandirian belajar cenderung berada pada taraf sedang berdasarkan dari perhitungan data statistik. Akan tetapi berdasarkan hasil observasi yang didapat masih banyak mahasiswa yang kurang mandiri dalam belajar. Sedangkan pada variabel kreativitas diketahui bahwa sebanyak 9 atau 6% subjek berada pada kategori sangat rendah, 39 atau 26% subjek berada pada kategori rendah, 47 atau 31% subjek berada pada kategori sedang, 42 atau 28% subjek berada pada kategori tinggi, 13 atau 9% subjek berada pada kategori sangat tinggi. Dari hasil tersebut dapat dilihat dalam variabel kreativitas mahasiswa cenderung pada taraf sedang berdasarkan dari hasil perhitungan yang diperoleh.

Dari hasil uji determinan nilai koefisien (*r-squared*) dalam penelitian ini sebesar  $0,008$  yang artinya kreativitas memberikan sumbangan efektif sebesar  $0,8\%$  terhadap kemandirian belajar, sedangkan sisanya  $99,2\%$  dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti faktor fisik, faktor ekonomi dan kontrol diri.

Berdasarkan hasil dari data deskriptif diatas terdapat 150 subjek, pada variabel kemandirian belajar kategori sangat rendah sebanyak 9 individu yang memiliki kemandirian dalam belajar akan dapat lebih berperilaku disiplin, memiliki kemampuan berinisiatif sendiri, berani menyelesaikan konflik sendiri, dan mampu berpartisipasi dengan baik dalam belajar. Mahasiswa yang memiliki kemandirian dalam belajar tidak tergantung pada orang lain, memiliki perencanaan belajar sendiri, memiliki rasa tanggung jawab yang besar dalam dirinya.

Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti (2010) yang menjelaskan bahwa mahasiswa yang kreatif mampu dalam mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam belajar dan juga mampu dalam mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya sehingga tidak bergantung dengan orang lain. Mahasiswa diharapkan kreatif, tetapi kenyataannya tidak semua demikian, pada beberapa situasi mahasiswa itu menjadi tidak kreatif karena kurangnya semangat mahasiswa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, menemukan ide-ide baru yang membangun. Hal ini bisa saja disebabkan karena faktor lingkungan, faktor kepribadian dan faktor berpikir, serta kurangnya kemandirian. Kreativitas ini mempunyai peran sebagai kemampuan untuk melihat, menemukan, mengkolaborasikan dan membuat hal-hal baru yang biasa menjadi sesuatu yang luar biasa. Dan Sudah menjadi keharusan mahasiswa arsitektur mengembangkan potensi kreativitas desain, dengan cara menggali dan juga mengeksplorasi pengalaman berarsitektur dengan belajar mandiri (Marlinda, 2013).

Penelitian yang dilakukan oleh Firuzah (2016) menunjukkan bahwa kreativitas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemandirian mahasiswa. Hal ini berarti semakin meningkat kreativitas mahasiswa maka akan semakin baik pula tingkat kemandirian mahasiswa dalam berwirausaha. Hasil penelitian ini mendukung pernyataan Thomas (2003), yang menyatakan bahwa kreativitas mampu menghasilkan ide-ide baru dan berguna untuk usaha bisnis. Dari berbagai penjelasan menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa kreativitas dapat berpengaruh pada kemandirian karena mahasiswa yang dapat kreatif akan mampu menyelesaikan tugas atau permasalahan secara mandiri, dapat bertanggung jawab dengan apa yang telah dilakukan. Karena saat ini sangat dibutuhkan mahasiswa yang kreatif, dengan dapat menata, menumbuhkan, dan mengembangkan pendidikan yang semakin lama akan lebih baik. Kreativitas dapat membantu untuk bersikap mandiri, jadi kreativitas mahasiswa bersifat positif juga terhadap tumbuhnya sebuah kemandirian belajar dalam diri setiap mahasiswa (Isnawati, 2010).

Proses perancangan dalam arsitektur, pada dasarnya merupakan proses pengolahan gagasan untuk memecahkan masalah. Pengolahan ide dapat berjalan baik dengan adanya kreativitas. Oleh sebab itu proses perancangan arsitektur, membutuhkan kreativitas dalam merumuskan dan juga mengolah gagasan guna memecahkan persoalan yang ada. Mahasiswa sebagai pembelajar orang dewasa, dituntut untuk dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang dipelajari, tanpa harus selalu bergantung serta dibatasi oleh materi yang diberikan oleh dosen didalam proses perkuliahan. Oleh karena itu, sudah seharusnya mahasiswa

arsitektur mengembangkan potensi dan juga kreativitas desain arsitektur dengan cara menggali ide-ide dan pengetahuan dalam dirinya. Arsitektur bukan hanya sekedar menyangkut produk jadi, tetapi merupakan sebuah proses yang tidak mudah. Sedangkan, menurut Salura (2011), mengidentifikasi empat kegiatan yang saling terkait, yaitu; membuat, menggunakan, mengalami dan memahami arsitektur. Proses pembuatan arsitektur ini melalui prosedur perancangan untuk menjawab permasalahan dan juga kebutuhan pemakai, dalam proses desain itu biasanya menggunakan majinasinya untuk menggali pengalaman.

Kreativitas merupakan faktor yang sangat penting dalam proses desain arsitektur. karena itu, kreativitas perlu terus digali dan dikembangkan dalam memecahkan suatu masalah atau ide. Proses kreatif ini yang membuat suatu karya arsitektur seseorang berbeda dengan hasil karya orang lain. Pada umumnya mahasiswa hanya terlibat pada proses perancangan saja, belum sampai mewujudkan desain dalam bangunan yang nyata secara fungsional (Marlinda, 2013). Pengalaman berarsitektur, baik melalui tugas formal dan terstruktur dari dosen, maupun pengalaman informal mahasiswa tampaknya belum menjadi kebutuhan yang sangat tinggi bagi mahasiswa. Pengalaman berarsitektur seperti kuliah kerja lapangan, observasi arsitektur, dan lingkungan, maupun dalam interaksi keseharian mahasiswa dengan produk arsitektur belum menjadi kegiatan yang eksploratif. Menurut Mangunwijaya (2009), arsitektur berarti berbahasa dengan ruang dan gatra, garis dan bidang, dengan bahan material serta suasana tempat.

Hasil dari penelitian dan pembahasan-pembahasan diatas menunjukkan bahwa kreativitas mempunyai pengaruh pada kemandirian belajar mahasiswa. Apabila mahasiswa memiliki kreativitas yang tinggi maka mahasiswa tersebut akan lebih mudah dalam menyelesaikan tugas-tugas arsitekturnya dan lebih merasa mudah dalam berpikir mengembangkan suatu ide.

Kelemahan pada penelitian ini adalah peneliti kesulitan dalam meminta bantuan subjek dalam mengisi angket dikarenakan pengisian angket dilakukan secara online tidak seperti pada saat melakukan *Try Out*. Pembagian angket secara *online* dikarenakan adanya hambatan yang tidak diharapkan dengan adanya wabah *COVID-19*. Keterbatasan pada penelitian ini adalah keterbatasan jurnal-jurnal yang didapat mengenai hasil penelitian kedua variabel tersebut.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara kreativitas dengan kemandirian belajar mahasiswa teknik arsitektur di Universitas Riau. Adapun hasil yang diperoleh dalam penelitian ini mengenai kreativitas terhadap kemandirian belajar, memperoleh hasil yang negatif. Semakin tinggi tingkat kreativitas mahasiswa, maka semakin rendah kemandirian belajarnya, dengan nilai ( $r$ ) sebesar  $-0,008$  dan nilai  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ).

#### B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang diberikan, yaitu:

1. Bagi Mahasiswa

Kepada mahasiswa Arsitektur untuk lebih meningkatkan kreativitas agar lebih dapat dengan mudah untuk menghasilkan atau memecahkan suatu masalah dan ide dalam membuat tugas desain arsitektur.

2. Bagi Peneliti

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk memperluas kajian mengenai variabel kreativitas dan kemandirian belajar, untuk memperkaya ilmu kajian psikologi dan untuk lebih banyak mencari referensi supaya dapat mengungkapkan secara mendalam permasalahan yang akan diteliti, sehingga dapat lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2011). *Reliabilitas dan validitas*. [Edisi 4]. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan skala psikologi*. [Edisi 2]. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Banarjee, P., & Kumar, K. (2014). *A Study of Self-Regulated Learning and Academic Achievement Among the Science Graduate Students. International Journal of Multidisciplinary Approach and Studies*, 1, 329-342.
- Bungin. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Edisi Kedua*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Bungin. (2006). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Edisi Kedua*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Chairani, L. Subandi, A.M. (2010). *Psikologi Penghafal Al-Qur'an: Peranan Regulasi Diri*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Elizabeth, B. Hurlock. (2004). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fairuzah, S. (2016). *Pengaruh kreativitas dan kecerdasan spiritual terhadap efikasi diri dan kemandirian mahasiswa*. Fakultas Ekonomi (UNIM) Mojokerto. *Jurnal Ekonomi dan Dakwah Islam*, volume I (01) 26-37.
- Gallanger, J. J. (1985). *Teaching the gifted child*. Boston: Al-Lyn and Bacon, Inc.

Ghufron, M. Nur & Rismawati,R. (2016). *Teori-teori Psikologi*.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Guilford, J. D. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw Hill.

Hadi, S. (2000). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Isnaniah. (2017). *Peningkatan Kreativitas dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Perkuliahan*. Fakultas Matematika IAIN Bukit tinggi. *Journal of Mathematics Education*. Vol. 3, No. 2.

Kristiyani, Titik. (2016). *Self Regulated Learning (Konsep, Implikasi dan Tantangannya Bagi Siswa Di Indonesia)*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

Mangunwijaya. (2009). *Wastu Citra*. Jakarta : Gramedia

Marlinda, S. E. Berliana, S. M. Krisnanto, E. (2013). *Hubungan pengalaman berarsitektur dengan kreativitas desain mahasiswa*. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia. Volume IX, No 1.

Mujiman, H. (2006). *Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Munandar, S.C.U. (2015). *Pengembangan kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Gramedia.

- Rachmawati, Yeni. & Euis Kurniati, (2017). *Strategi pengembangan Kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rogers, C.R. (1975). *Toward a Theory of Creativity*. New York: John Wiley & Sons. Inc.
- Sadi, O., & Uyar, M. (2013). *The Relationship Between Self Efficacy, Self Regulated Learning Strategies and Achievement: A Path Model*. *Journal of Baltic Science Education*, 12, 21-33.
- Salura, Purnama. (2001). *Ber-arsitektur; membuat, menggunakan, mengalami dan memahami arsitektur*. Bandung: *Architecture & Communication*.
- Santrock, J. W. (2001). *Education Psychology*. New York: McGraw Hill Companies. Nasional.
- Santrock, J. W (2009). *Psikologi Pendidikan* (edisi tiga). Jakarta: Salemba Humanika.
- Slavin, R. E. (1991). *Educational Psychology Theory Into Practic*. New Jersey: Engelwood Cliff Printice Hall.
- Slavin, R. E. (2003). *Educational psychology: Theory and practice (7th Ed)*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Sternberg, R. J. & Lubart, T. L. (1996). *Investing in Creativity*. *American Psychologist*, Vol.51, No.7, 677-688.

- Stenberg, R. J. (1991). *Handbook of Creativity*. Cambridge University Press.
- Sudarma, M. (2013). *Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif*. [Edisi 1]. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif & rnd*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : Al Fabet.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sukarti. (1989). *Penyusunan skala Kreativitas. Laporan Penelitian*. Jogjakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.
- Supriadi, D. (1994). *Kreativita, kebudayaan,dan perkembangan iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Willis, S. S. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Zimmerman, B. J. (1989). *A Social Cognitive View of Self Regulated Academic Learning. Journal of Education Psychology*, 3. 329-339.
- Zimmerman, B. J. & Shuck, D. H. (Eds). (1989). *Self Regulated Learning annd Academic Achiebement*. New York: Spinger.