



Lentera

JURNAL ILMIAH KEPENDIDIKAN

PENGARUH PEMBELAJARAN DARING DAN MINAT BELAJAR TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN

Ni Luh Putu Yesy Anggreni^{1*}, Pande Komang Suparyana²

¹Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, ²Universitas Mataram

¹yesyanggreni2013@gmail.com*

How to cite (in APA Style): Anggreni, Ni Luh Putu Yesy; Suparyana, Pande Komang. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Minat Belajar terhadap Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah Kewirausahaan. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14 (1), pp. 151-162.

Abstrak: Pembelajaran daring memberikan solusi bagi dunia pendidikan pada masa pandemi covid-19. Namun ada banyak masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran secara daring, terutama bagi mahasiswa dalam menumbuhkan inovasi dan kreativitasnya pada mata kuliah Kewirausahaan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran daring dan minat belajar secara bersama-sama terhadap kreativitas mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan secara simultan dan parsial di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Data dianalisis dengan statistik analisis regresi linear berganda dua prediktor. Jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 94 mahasiswa. Berdasarkan analisis data dan temuan penelitian, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Kreativitas mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia dipengaruhi signifikan oleh variable pembelajaran daring dan minat belajar secara simultan; 2) Secara parsial pembelajaran daring dan minat belajar memberikan kontribusi signifikan terhadap Kreativitas mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Dengan demikian, temuan studi ini dapat dijadikan informasi yang positif bagi para dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan terkait faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kreativitas mahasiswa.

Kata kunci: pembelajaran daring; minat belajar; kreativitas

Abstract: Online learning provides solutions for the world of education during the Covid-19 pandemic. However, there are many problems faced in the online learning process, especially for students in promoting innovation and creativity in the Entrepreneurship course. This study aims to analyze the effect of online learning and interest in learning together on student creativity in entrepreneurship courses simultaneously and partially at the PGRI Mahadewa University of Indonesia. Data were analyzed by statistical analysis of multiple linear regression with two predictors. The number of samples in the study were 94 students. Based on data analysis and research findings, several things can be concluded as follows: 1) Student creativity in entrepreneurship courses at PGRI Mahadewa University Indonesia is significantly influenced by online learning

variables and interest in learning simultaneously; 2) Partially online learning and interest in learning make a significant contribution to student creativity in entrepreneurship courses at the PGRI Mahadewa University of Indonesia. Thus, the findings of this study can be used as positive information for lecturers who teach entrepreneurship subjects related to the factors that affect the level of student creativity.

Keywords: *Online Learning; Interest to learn; Creativity*

PENDAHULUAN

Beragamnya inovasi yang berkembang saat ini, jiwa kreatif sangatlah diperlukan. Banyak orang yang kurang percaya diri dengan merasa dirinya tidak kreatif sehingga ide-ide cemerlang yang mereka simpan tidak tersalurkan. Dimana kreativitas merupakan keterampilan yang bisa diasah. Jadi setiap orang bisa memilikinya. Selama pandemi yang berlangsung dari bulan Maret 2020, dunia pendidikan dilarang untuk melakukan tatap muka langsung di kelas. Sehingga pemerintah mengeluarkan Surat Edaran No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran CoronaVirus Disease (Covid-19). Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan agar mencapai hasil belajar yang baik. Untuk mencapai hasil ini diperlukan metode yang tepat. Saat wabah COVID-19 ini muncul dan melanda dunia seluruh aktivitas manusia dibatasi, termasuk kegiatan pembelajaran baik di sekolah dasar sampai perkuliahan. Sehingga menuntut pendidikan tinggi untuk bisa melakukan penyesuaian dalam penyelenggaraan pendidikan. Salah satunya mengubah metode pembelajaran tatap muka (luring) menjadi daring saat pandemi

Salah satu matakuliah yang terdampak akibat pembelajaran daring di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia adalah mata kuliah kewirausahaan. Pembelajaran kewirausahaan memerlukan kreativitas dalam membuat hal unik. Kreatif adalah suatu proses, aktivitas dan juga bukan hasil, akan tetapi sesuatu kegiatan yang mendatangkan hasil. Hasil tersebut sifatnya baru, berguna dan juga bisa dimengerti. Kreatif memiliki hubungan yang erat dengan kepribadian seseorang, pengembang kemampuan kreatif akan berpengaruh pada sikap mental atau kepribadian seseorang. Siswa yang kreatif mempunyai kepribadian yang lebih integratif, luwes, mandiri, percaya diri. Semua mahasiswa memiliki sesuatu potensi kreatif, namun potensi kreatif tersebut berbeda dari orang ke orang. Pembelajaran Kewirausahaan merupakan salah satu mata kuliah yang menggali tingkat kreativitas mahasiswa. Disini mahasiswa diarahkan untuk menuangkan kreativitasnya yang dibantu oleh dosen pengampu mata kuliah.

Faktor pertama yang mempengaruhi kreativitas mahasiswa selama pandemi adalah dilaksanakannya pembelajaran berbasis daring. Dalam buku Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Munir, 2012), dijelaskan bahwa penyelenggaraan pembelajaran daring adalah pelayanan pembelajaran pengembangan materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan penilaian hasil belajar kepada pembelajar yang dirancang secara khusus untuk

melayani pembelajar. Dalam penyajian materi perkuliahan secara memerlukan keterampilan yang baik, sehingga peserta didik mudah memahami maksud dari pembelajaran. Pembelajaran daring sebenarnya memiliki prospek yang bagus. Namun ada beberapa pihak yang menganggap pembelajaran daring ini sulit diterapkan, sebab interaksi pendidik dan peserta didik menjadi terbatas. Selain itu pembelajaran daring dirasakan pada sumber daya yang tidak terpenuhi seperti tidak ada adanya teknologi atau jaringan koneksi. Hal ini bisa menjadi ancaman bagi sumber daya manusia dalam tuntutan keberhasilan pembelajaran daring, sebab tidak semua mahasiswa dapat mengikuti dengan baik.

Sedangkan faktor kedua adalah Minat Belajar. Menurut Ahmadi (2009), minat adalah sikap jiwa seseorang termasuk kedaan dalam tiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi dan emosi), yang tetuju pada sesuatu dan dalam unsur hubungan itu unsur perasaan yang kuat". Sedangkan menurut Djaali (2008), minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Minat belajar merupakan kecendrungan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan rasa senang dan tanpa paksaan yang menyebabkan adanya perubahan pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan. Minat belajar biasanya tumbuh secara natural dalam diri seseorang. Ketika mahasiswa merasa nyaman dengan proses pembelajaran, maka minat belajar akan meningkat, begitu sebaliknya.

Dalam kaitannya dengan Hasil Belajar, Pembelajaran Jarak Jauh masih menjadi Polemik dikalangan Stakeholder dan masyarakat. Dikarenakan Pembelajaran Jarak Jauh ini masih di anggap tidak lebih baik daripada Pembelajaran luring (tatap muka) terutama dalam Pembelajaran kewirausahaan. Hal di disebabkan karena Dalam mempelajari kewirausahaan orang harus berpikir agar ia mampu memahami konsep- konsep kreatifitas dalam kewirausahaan yang dipelajari serta mampu menggunakan konsep-konsep tersebut secara tepat saat mengimplementasikannya di dunia usaha. Sehingga penting untuk diketahui oleh seorang pengajar sebagai gambaran factor yang mempengaruhi kreativitas mahasiswa terhadap mata kuliah yang telah dipelajarinya. Dengan mengetahui kreativitas mahasiswa, maka dosen bisa melakukan upaya perbaikan dalam memberikan perkuliahan yang inovatif pada mahasiswa khususnya di era pandemi covid19 dalam pembelajaran daring dan minat mahasiswa.

Permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, sehingga perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh pembelajaran berbasis daring dan minat belajar terhadap kreativitas mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Faktor yang mempengaruhi kreativitas mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan sangat penting untuk diketahui, sehingga dapat meningkatkan keinginan belajar mahasiswa di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh pembelajaran daring dan minat belajar secara bersama-sama terhadap kreativitas

mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan secara simultan dan parsial di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

KAJIAN TEORI

Hakikat Pembelajaran Daring

Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata *online* yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial.

Dalam Buku Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Munir, 2012), disebutkan bahwa pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang biasa dilakukan dalam sebuah kelas secara live namun virtual. Karakteristik dan manfaat pembelajaran daring antara lain: (1) memanfaatkan jasa teknologi elektronik; (2) memanfaatkan media computer; (3) menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri; (4) materi pembelajaran dapat disimpan di computer; (5) memanfaatkan computer/smartphone untuk proses pembelajaran.

Hakikat Minat Belajar

Menurut Semiawan (2010) menyatakan bahwa “Minat (*interest*), adalah keadaan mental yang menghasilkan respon terarah kepada sesuatu, situasi atau obyek tertentu yang menyenangkan dan memberikan kepuasan kepadanya (*satisfiers*). Demikian juga minat dapat menimbulkan sikap yang merupakan suatu kesiapan berbuat bila ada stimulasi sesuai dengan keadaan tersebut”. Di lain pihak, Slameto (2010) mengungkapkan bahwa suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanipulasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Sedangkan pengertian belajar menurut Daryanto (2009) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari pengertian minat dan belajar yang telah diuraikan di atas maka, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu keinginan atau kemauan yang disengaja untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku. Minat belajar muncul dalam seseorang karena kemauan dari diri sendiri, tanpa paksaan dari orang lain.

Macam-macam minat belajar berdasarkan pernyataan dari Lester D. Crow dan Alice Crow pada “*Educational Psychology*”. Terdapat aspek yang bisa

tumbuhnya sebuah minat, antara lain aspek eksternal dan internal. Aspek Internal terdiri dari: (pola pikir, tumbuh kembang mental, dan determinasi dalam belajar. Sedangkan aspek eksternal terdiri dari: (1) keluarga, (2) Teman Lingkungan dan (3) Pemberian Model dan Metode dalam Pembelajaran.

Hakikat Kreativitas

Dalam buku Pendidikan Karakter Anak Usia Dini dijelaskan bahwa, Kreatif adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. (Muhammad Fadlillah and Khorida, 2013). Sedangkan buku Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas: Metode, Landasan Teoritis-Praktis dan Penerapannya mengemukakan Kreativitas merupakan cara atau usaha mempertinggi atau mengoptimalkan kegiatan belajar siswa dalam proses pembelajaran (Amri and Ahmadi, 2010).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk asosiatif kausal yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen yaitu Pembelajaran Daring (X1) dan Minat Belajar (X2) terhadap variabel dependen yaitu Kreativitas (Y). Pengumpulan data untuk suatu penelitian instrumen bertindak sebagai alat evaluasi. Instrumen penelitian yang sudah disusun nantinya diuji cobakan kepada responden diluar sampel penelitian untuk menemukan gambaran validitas dan reliabilitas instrument. Instrumen yang gunakan penulis dalam penelitian ini adalah berupa kuesioner, sebelum kuesioner ini digunakan, kuesioner akan diuji terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis regresi linier berganda digunakan sebagai alat hitung untuk menganalisis penelitian ini karena didalam penelitian ini terdapat satu variable dependen yaitu Kreativitas mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan dan ada dua variable independen, yaitu pembelajaran daring dan minat belajar.

Pada awal penelitian, tim peneliti menentukan lokasi penelitian yang akan dijadikan subjek penelitian. Dilanjutkan dengan studi lapangan, tim peneliti melakukan survey ke lokasi penelitian untuk mencari permasalahan yang terjadi dilapangan sehingga mendapatkan gambaran umum untuk memulai suatu penelitian. Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah PTS LLDIKTI Wilayah VIII, yaitu Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Universitas PGRI Mahadewa Indonesia merupakan penggabungan dari IKIP PGRI Bali dan STIMIK Denpasar, sesuai dengan SK Mendikbud RI Nomor: 613/M.2020 tentang Izin Penggabungan IKIP PGRI Bali dan STIMIK Denpasar tertanggal 30 Juni 2020 menjadi Universitas Mahadewa Indonesia. Selanjutnya dengan dikeluarkannya SK Mendikbud RI Nomor: 915/M/2020 tentang izin perubahan nama Universitas Mahadewa Indonesia menjadi Universitas PGRI Mahadewa Indonesia tertanggal 28 September 2020. Penelitian dilakukan tahun 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas PGRI Mahadewa Indonesia yang

serjumlah 1.655 orang dengan sampel sebanyak 94 orang. Dalam menentukan sampel bila populasi diketahui, dan jumlah populasi di atas 100, maka sampel ditentukan dengan menggunakan rumus slovin yang sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N.e^2}$$

Keterangan:

N = Jumlah populasi

n = Jumlah sampel

e = Batas toleransi kesalahan (peneliti menentukan e sebesar 10%)
(Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Persamaan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah Kewirausahaan

Analisis regresi berganda dipakai dalam penelitian ini untuk mencari besarnya pengaruh perubahan dari suatu variabel bebas terhadap variabel terikat dalam model regresi. Sumbangan Relatif (SR%) untuk masing-masing prediktor yaitu X1 (Pembelajaran Daring) = 48,45%, dan X2 (Minat Belajar) = 31,55%. Sedangkan garis regresinya sebesar 45,95% yang terdiri dari sumbangan efektif prediktor X1 (Pembelajaran Daring) = 31,46%. Dan sumbangan efektif prediktor X2 (Minat Belajar) = 14,49%. Sedangkan sisanya sebesar 54,04% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Angka sisa ini lebih dari 50%, berarti variabel-variabel bebas memberikan cukup informasi yang diperlukan dalam memprediksi variasi variabel terikat dan masih ada faktor lainnya yang harus diperhatikan. Pemilihan variabel minat belajar dalam penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya, dimana Hanafiah and Suhana (2012) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah dengan sejumlah latar belakangnya salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar merupakan salah satu faktor intern yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar (Sirait, 2016). Sutriyani (2020) juga menyebutkan pembelajaran daring merupakan factor yang dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Hasil belajar dalam penelitian ini dikaitkan dengan tingkat kreativitas mahasiswa dalam mata kuliah wirausaha. Kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang.

Pengaruh Variabel Bebas secara Serempak terhadap Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah Kewirausahaan

Uji F merupakan pengujian keberartian semua variabel bebas (pembelajaran daring (X1) dan minat belajar (X2)) secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Kreativitas mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan (Y)). Terdapat pengaruh signifikan pembelajaran daring dan minat belajar secara

bersama-sama terhadap kreativitas mahasiswa, dapat dilihat dari derajat kebebasan atau db untuk menguji signifikansi harga F regresi adalah $db = m$ lawan $(N-m-1)$ atau 2 lawan 91 dengan harga $F_{t5\%} = 3,09$ (lihat Lampiran). Jadi harga $F_{reg} = 99,01 > F_{t5\%} = 3,09$. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring (X1) dan minat belajar (X2) terhadap kreativitas mahasiswa (Y).

Dalam buku Pendidikan Karakter Anak Usia Dini dijelaskan bahwa, Kreatif adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki (Fadhillah and Khoridah, 2013). Sedangkan Guilford dalam Munandar (2009) mengemukakan ciri-ciri dari kreativitas antara lain: (1) Memiliki rasa ingin tahu; (2) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; (3) Mampu menunjukkan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; (4) Bebas berfikir dalam belajar; (5) Mempunyai daya imajinasi yang kuat; (6) Dapat bekerja sendiri dan sering mencoba hal yang baru.

Dalam penelitian Sutriyani (2020), dinyatakan pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa yang digunakan pada masa pandemi ini sebagai alternatif belajar mengajar di perguruan tinggi, karena dengan daring learning mahasiswa bisa berlatih umpan balik terkait menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri. Hal tersebut sejalan dengan penelitian ini yang memberikan hasil pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring (X1) dan minat belajar (X2). Semakin baik kreativitas belajar maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh oleh mahasiswa tersebut, begitu juga sebaliknya jika kreativitas belajar kurang baik, maka hasil belajar yang diperoleh mahasiswa juga kurang baik atau kurang memuaskan. Menurut Sandra (2015), Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Adapun kreativitas didefinisikan, sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Selain itu kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen untuk menjajaki berbagai macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Terlepas dari yang ada kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu hasil karya yang baru.

Pengaruh Variabel Bebas secara Parsial terhadap Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah Kewirausahaan

Uji t merupakan pengujian ada atau tidaknya pengaruh antara variabel bebas pembelajaran daring (X1) dan minat belajar (X2) terhadap variabel terikat Kreativitas mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan (Y) secara parsial.

Pembelajaran daring (X1) terdapat pengaruh signifikan terhadap kreativitas mahasiswa. Besarnya koefisien korelasi adalah 0,457. Sumbangan efektif sebesar 31,46% dan sumbangan relatif adalah 68,45%. Daring merupakan

singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Dalam Buku Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Munir, 2012), disebutkan bahwa pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang biasa dilakukan dalam sebuah kelas secara live namun virtual. Karakteristik dan manfaat pembelajaran daring antara lain: (1) memanfaatkan jasa teknologi elektronik; (2) memanfaatkan media computer; (3) menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri; (4) materi pembelajaran dapat disimpan di computer; (5) memanfaatkan computer/ smartphone untuk proses pembelajaran. Hasil penelitian Mutakin and Sumiati (2011); Agustina (2020); Ferazona and Suryanti (2020); Henilawati and Hartini (2020) sejalan dengan penelitian ini, dimana pembelajaran secara daring sangat mempengaruhi kemampuan siswa maupun mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sehingga mampu menyelesaikan soal ataupun pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan dapat menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan ataupun karya nyata, karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada sebelumnya sehingga dapat memperoleh hasil pembelajaran yang baik.

Sejalan dengan penelitian Afghani (2021), melalui media pembelajaran daring peserta didik akan lebih terbantu dalam proses membuat kreativitas, yang mana pembelajaran tersebut harus mengeluarkan banyak cara untuk dapat melaksanakannya. Agar kreativitas setiap peserta didik memiliki ciri khas sendiri-sendiri perlu adanya bantuan dari seorang guru, karena segala hal yang berada disekitarnya akan mempengaruhi kreativitas. Dorongan melalui media juga perlu salah satunya melalui media online yang merupakan juga dorongan untuk menghasilkan kreativitas. Beberapa masalah yang dapat didapatkan selama pembelajaran daring sehingga berpengaruh terhadap kreatifitasnya. Diantaranya yaitu: 1) Terlalu banyak tugas yang diberikan sehingga peserta didik merasa terbebani; 2) Akibat terlalu banyak tugas yang diberikan, banyak dari peserta didik tidak mengedepankan sikap kreatif karena hasil kerja diperoleh menjiplak dari internet; 3) Menurunnya pengetahuan peserta didik, karena hanya terfokus dalam penyelesaian tugas; 4) Dari segi psikologi terancamnya mental peserta didik menjadi down, karena pola pikir antar seseorang berbeda-beda.

Minat belajar (X2) pengaruh signifikan terhadap kreativitas mahasiswa. Besarnya koefisien korelasi adalah 0,262. Sumbangan efektif sebesar 14,49% dan sumbangan relatif adalah 31,55%. Menurut Semiawan (2010) menyatakan bahwa “Minat (interest), adalah keadaan mental yang menghasilkan respon terarah kepada sesuatu, situasi atau obyek tertentu yang menyenangkan dan memberikan kepuasan kepadanya (statisfiers). Demikian juga minat dapat menimbulkan sikap

yang merupakan suatu kesiapan berbuat bila ada stimulasi sesuai dengan keadaan tersebut”. Slameto (2010) menyatakan bahwa: “Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanipulasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Pengertian belajar menurut Daryanto (2009) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari pengertian minat dan belajar yang telah diuraikan di atas maka, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu keinginan atau kemauan yang disengaja untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku. Minat belajar muncul dalam seseorang karena kemauan dari diri sendiri, tanpa paksaan dari orang lain. Berdasarkan pernyataan dari Lester D. Crow dan Alice Crow dalam Adhi (2020) pada “Educational Psychology”, terdapat aspek yang bisa tumbuhnya sebuah minat, antara lain aspek eksternal dan internal. Aspek Internal terdiri dari: (pola pikir, tumbuh kembang mental, dan determinasi dalam belajar. Sedangkan aspek eksternal terdiri dari: (1) keluarga, (2) Teman Lingkungan dan (3) Pemberian Model dan Metode dalam Pembelajaran.

Dalam penelitiannya Jusmawati, Satriawati, and Sabillah (2020); Paseleng and Arfiyani (2015) sejalan dengan penelitian ini, dimana media pembelajaran berbasis multimedia interaktif atau berbasis daring memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika. suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.

Minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Hasil penelitian Mutakin and Sumiati (2011); Amelia (2014); Sandra (2015); Nurikasari, Bakar and Hariani (2016); Wilda, Salwah and Ekawati (2017); Arifin (2018); Fitri and Sari (2020), juga menunjukkan bahwa minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar dapat mempengaruhi kreativitas mahasiswa yaitu dilihat dari hasil belajar, minat belajar yang besar cenderung menghasilkan hasil yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan hasil yang rendah.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan temuan penelitian, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Kreativitas mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia dipengaruhi signifikan oleh variable pembelajaran daring dan minat belajar secara simultan; 2) Secara parsial pembelajaran daring dan minat belajar memberikan kontribusi signifikan

terhadap Kreativitas mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.

Berdasarkan pembahasan dan simpulan penelitian bahwa terdapat pengaruh signifikan baik secara simultan maupun parsial pada pembelajaran berbasis daring dan minat belajar terhadap kreativitas mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Dengan demikian, temuan studi ini dapat dijadikan informasi yang positif bagi para dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan terkait faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kreativitas mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, G. (2020) *Minat Belajar: Pengertian Macam dan Indikatornya*. Available at: <https://www.tripven.com/minat-belajar/> (Accessed: 23 April 2021).
- Afghani, D. R. (2021) 'Kreativitas Pembelajaran Daring untuk Pelajar Sekolah Menengah dalam Pandemi Covid-19', *Journal of Informatics and Vocational Education*. Universitas Sebelas Maret, 3(2). doi: 10.20961/joive.v3i2.43057.
- Agustina, I. (2020) *Efektivitas Pembelajaran Matematika Secara Daring di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif*. Universitas Negeri Medan. Available at: https://www.researchgate.net/publication/341787856_EFEKTIVITAS_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA_SECARA_DARING_DI_ERA_PANDEMI_COVID-19_TERHADAP_KEMAMPUAN_BERPIKIR_KREATIF (Accessed: 23 April 2021).
- Ahmadi, A. (2009) *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amelia, F. (2014) *Pengaruh Kreativitas dan Kedisiplinan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat. Available at: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:nhGRibydJxEJ:repo.stkip-pgri-sumbar.ac.id/id/eprint/11149/1/ABSTRAK.pdf+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id> (Accessed: 24 April 2021).
- Amri, S. and Ahmadi, I. K. (2010) *Proses pembelajaran kreatif dan inovatif dalam kelas: metode, landasan teoritis-praktis dan penerapannya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arifin, S. (2018) 'Pengaruh Minat Dan Kreativitas Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA', *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*. STKIP Andi Matappa, 2(1), p. 59. doi: 10.31100/histogram.v2i1.121.
- Daryanto (2009) *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Jakarta: AV Publisher.
- Djaali (2008) *Psikolog Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Fadhillah, M. and Khoridah, L. M. (2013) *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ferazona, S. and Suryanti (2020) 'Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Limnologi', *Journal of Research and Education Chemistry*, 2(2), pp. 102–102. doi: 10.25299/jrec.2020.vol2(2).5826.
- Fitri, N. M. and Sari, S. R. (2020) 'Pengaruh Kreativitas Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika', *JURNAL SILOGISME : Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 4(2), p. 68. doi: 10.24269/silogisme.v4i2.988.
- Hanafiah, N. and Suhana, C. (2012) *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Henilawati and Hartini, S. (2020) 'Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Intitut Pendidikan Tapanuli Selatan Masa Pandemi Covid-19', *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 8(4), pp. 413–413. doi: 10.37081/ED.V8I4.2182.
- Jusmawati, Satriawati and Sabillah, B. M. (2020) 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pgsd Unimerz Pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika', *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 5(2), pp. 106–111. doi: 10.26618/JKPD.V5I2.3934.
- Muhammad Fadlillah and Khorida, L. M. (2013) *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Munandar, U. (2009) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir (2012) *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. edisi 1. Bandung: Alfabeta.
- Mutakin, T. Z. and Sumiati, T. (2011) 'Pengaruh Penggunaan Media Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika (Eksperimen pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2010 / 2011)', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Universitas Indraprasta PGRI, 1(1), pp. 70–81. doi: 10.30998/formatif.v1i1.64.
- Nurikasari, F., Bakar, A. and Hariani, L. S. (2016) 'Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Kreativitas, Dan Motivasi Berwirausaha Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang', *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 1(2). Available at: <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrpe/article/view/1394> (Accessed: 24 April 2021).
- Paseleng, M. C. and Arfiyani, R. (2015) 'Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar', *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Universitas Kristen Satya Wacana, 5(2), p. 149. doi: 10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149.
- Sandra, P. (2015) *Pengaruh Kreativitas Belajar, Minat Belajar Siswa Dan*

Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA N 2 Sipora Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai. Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat. Available at:

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:tLSdBuZcJVojjim.stkip-pgri-sumbar.ac.id/jurnal/download/1560+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id>
(Accessed: 24 April 2021).

- Semiawan, C. R. (2010) *Kreativitas Keberbakatan: Mengapa, Apa, dan Bagaimana*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sirait, E. D. (2016) ‘Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika’, *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Universitas Indraprasta PGRI, 6(1). doi: 10.30998/formatif.v6i1.750.
- Slameto (2010) *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutriyani, W. (2020) ‘Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Mahasiswa PGSD Era Pandemi COVID-19’, *Tunas Nusantara*, 2(1), pp. 155–165. doi: 10.34001/JTN.V2I1.1486.
- Wilda, Salwah and Ekawati, S. (2017) ‘Pengaruh Kreativitas Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa’, *Pedagogy : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1). doi: 10.30605/PEDAGOGY.V2I1.667.