

# PENGARUH KREATIVITAS DOSEN, KOMPETENSI DOSEN, DAN FASILITAS LABORATORIUM KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR PEMROGRAMAN KOMPUTER MAHASISWA

Muhamad Arpan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer  
Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi  
Jalan Ampera No. 88 Pontianak 78116  
e-mail: arpanmuhamad@gmail.com

## Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui: (1) gambaran kreativitas dosen, kompetensi dosen, dan fasilitas laboratorium komputer; (2) pengaruh kreativitas dosen, kompetensi dosen, dan fasilitas laboratorium komputer masing-masing terhadap hasil belajar; dan (3) pengaruh kreativitas dosen, kompetensi dosen, dan fasilitas laboratorium komputer secara bersama-sama terhadap hasil belajar. Bentuk penelitian adalah *Ex-Post Facto* dengan jumlah sampel 142 orang. Pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan: (1) kreativitas dosen, kompetensi dosen, dan fasilitas laboratorium komputer termasuk dalam kategori baik; (2) terdapat pengaruh: kreativitas dosen terhadap hasil belajar sebesar 34,3%; kompetensi dosen terhadap hasil belajar sebesar 25,8%; dan fasilitas laboratorium komputer terhadap hasil belajar sebesar 17,9%; dan (3) terdapat pengaruh signifikan kreativitas dosen, kompetensi dosen, dan fasilitas laboratorium komputer secara bersama-sama terhadap hasil belajar sebesar 56,4%.

**Kata kunci:** kreativitas dosen, kompetensi dosen, fasilitas laboratorium komputer, hasil belajar.

## Abstract

*This research aims to determine: (1) the description of lecturer's creativity, lecturer's competences, and computer laboratory facilities; (2) the effect of lecturer's creativity, lecturer's competences, and computer laboratory facilities of each on student's learning outcomes; and (3) the effect of lecturer's creativity, lecturer's competences, and computer laboratory facilities as in aggregate on student's learning outcomes. This research is an Ex-Post Facto with a sample of 142 people. Data collection used questionnaires and documentation. Data analysis used descriptive and inferential statistics. The results indicate that: (1) lecturer's creativity, lecturer's competences, and computer laboratory facilities are in good category; (2) there are significant effect of lecturer's creativity on student's learning outcomes with 34,3%; lecturer's competences on student's learning outcomes with 25,8%; and computer laboratory facilities on student's learning outcomes with 17,9%; and (3) there is significant effect of lecturer's creativity, lecturer's competences, and computer laboratory facilities as in aggregate on student's learning outcomes with 56,4%.*

**Keywords:** lecturer's creativity, lecturer's competences, computer laboratory facilities, and learning outcomes.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan faktor penting bagi kelangsungan kehidupan bangsa disemua sektor kehidupan. Sistem pendidikan yang baik harus mampu menciptakan generasi bangsa yang berkualitas, berkarakter, dan berpikiran luas. Hal tersebut dapat terwujud dengan memberikan pemahaman tentang materi keilmuan. Materi keilmuan dapat diperoleh melalui beberapa jalur pendidikan. Jalur pendidikan yang diamanatkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 meliputi: (1) Jalur formal yang terdiri dari pendidikan dasar, menengah, dan tinggi; (2) Jalur nonformal; dan (3) Jalur informal.

Berdasarkan pada kebutuhan dalam menghasilkan calon tenaga pendidik dibidang Teknologi Informasi dan Komputer (TIK), maka IKIP PGRI Pontianak membentuk Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer (Prodi PTIK). Prodi PTIK IKIP PGRI Pontianak merupakan salah satu dari sepuluh program studi yang ada di IKIP PGRI Pontianak dan resmi beroperasi pada tahun akademik 2009/2010. Prodi PTIK IKIP PGRI Pontianak menerapkan kurikulum yang tidak hanya berfokus pada ranah kognitif dan afektif saja, namun juga berfokus pada ranah psikomotorik yang ditunjukkan dengan dimasukkannya mata kuliah yang bersifat praktik. Slameto (2010: 61) mengemukakan “Pembelajaran praktik merupakan suatu proses untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan keterampilan yang diberikan dan peralatan yang digunakan”. Leighbody dan Kidd (1966: 73) menjelaskan “*A job sheet is a written list of instructions which gives the major steps, in order of performance, for completing an entire job*”. Berdasarkan penjelasan Leighbody dan Kidd tersebut, dapat disimpulkan bahwa lembar kerja merupakan suatu daftar perintah/instruksi secara garis besar mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan.

Salah satu contoh pembelajaran praktik adalah mata kuliah tentang pemrograman komputer. Materi pembelajaran tentang pemrograman komputer menuntut keterampilan mahasiswa untuk dapat menyelesaikan berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan yang harus diselesaikan yaitu membuat suatu program aplikasi bisnis atau program aplikasi pembelajaran dengan

menggabungkan pengetahuan dan keterampilan (*skill*) yang dimiliki. Selain itu, pembelajaran tentang pemrograman komputer mengajarkan mahasiswa tentang dasar-dasar algoritma dan kaitannya dengan teknik pemrograman yang menekankan pada aspek, konsep, dan implementasinya pada bahasa pemrograman, serta cara menganalisis masalah yang kemudian merancang pemecahan masalah dengan menggunakan algoritma dan pemrograman terstruktur/prosedural.

Sutedjo dan Nugroho (2000: 3) menyatakan “Konsep pemrograman memegang peran penting dalam merancang, menyusun, memelihara, dan mengembangkan program, khususnya program aplikasi besar dan kompleks”. Marcelino (2004: 75) menjelaskan bahwa langkah-langkah untuk menyusun sebuah program yang dapat dilakukan oleh mahasiswa adalah: (1) menganalisa *input*, proses, dan *output*; (2) menggambar *flowchart*; (3) mengecek kesesuaian *flowchart* dengan masalah yang dipecahkan (*desk-check*); (4) mengubah *flowchart* menjadi kode-kode program; (5) melacak kesalahan (*error*) sintaks; membandingkan hasil *running* program dengan hasil *desk-check* untuk menemukan kesalahan logika; dan (6) dokumentasi.

Kemampuan mahasiswa dalam menggabungkan pengetahuan dan keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan berdampak pada hasil belajar yang dicapai. Winkel (2004: 56) menyatakan “Hasil belajar merupakan perubahan akibat belajar yang terjadi pada individu meliputi kemampuan kognitif, sensorik-motorik, dan dinamik-afektif”. Kemudian Asep (2008: 14) mendefinisikan “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak didik setelah mereka melalui kegiatan belajar”. Proitz (2010: 122) menyatakan “*Learning outcome is said to be anchored in the “objectives movement” at the beginning of the past century as well as in the theories on mastery learning*. Proitz berpendapat bahwa hasil belajar akan tertuju pada "gerakan tujuan" pada awal abad yang lalu sesuai dengan sebuah teori tentang penguasaan pembelajaran. Eisner (1979: 101) menyatakan “*Learning outcomes are essentially what one ends up with, intended or not, after some form of engagement*”. Eisner berpendapat bahwa hasil belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang akan terjadi, baik itu yang telah direncanakan ataupun tidak.

Hasil belajar mahasiswa akan ditampilkan dalam bentuk nilai akhir. Nilai akhir yang diperoleh mahasiswa merupakan akumulasi dari beberapa indikator penilaian. Salah satu indikator penilaian adalah tes akhir. Tes akhir biasanya diberikan dalam bentuk unjuk kerja/praktik. Masalah yang terjadi adalah tidak semua mahasiswa dapat dengan tuntas menyelesaikan pembelajaran mata kuliah tentang pemrograman komputer tersebut. Hasil belajar mahasiswa dapat ditingkatkan dengan memperhatikan faktor internal dan eksternal dari mahasiswa tersebut. Berdasarkan pada observasi yang peneliti lakukan di Prodi PTIK IKIP PGRI Pontianak, diperoleh hasil bahwa terdapat permasalahan pada aspek dosen dan fasilitas laboratorium komputer. Oleh karena itu, faktor-faktor yang diteliti adalah aspek eksternal dari mahasiswa yang meliputi kreativitas dosen, kompetensi dosen, dan fasilitas laboratorium komputer.

Munandar (2002: 24) mendefinisikan bahwa “Kreativitas adalah pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain”. Al-Khalili (2006: 13) menyatakan “Kreativitas adalah proses yang dilalui oleh seorang individu ditengah-tengah pengalamannya dan yang menyebabkannya untuk memperbaiki dan mengembangkan dirinya”. Selain itu, Langgulong (1991: 174) menyatakan “Kreativitas adalah proses yang dilakukan oleh seseorang yang menyebabkan ia mencipta sesuatu yang baru baginya”.

Asfandiyar (2009: 43) menjelaskan bahwa kreativitas guru dalam proses belajar mengajar meliputi kreativitas untuk melakukan perencanaan pembelajaran, kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran, dan kreativitas dalam melakukan evaluasi terhadap peserta didiknya. Selain itu, Supriadi (1994: 7) menjelaskan bahwa kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan: (1) *fluency* (kelancaran) yaitu kelancaran untuk menghasilkan banyak gagasan; (2) *flexibility* (keluwesan) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah; dan (3) *originality* (orisinalitas) adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli.

Faktor lainnya yang memengaruhi hasil belajar pemrograman komputer mahasiswa adalah kompetensi dosen. Spencer dan Spencer (1993: 9) berpendapat bahwa *“A competency is an underlying characteristic of an individual that is causally related to criterion-referenced effective an/or superior performance in a job or situation”*. Hal ini berarti kompetensi adalah karakteristik dasar dari seseorang yang saling memiliki hubungan sebab akibat yang merujuk pada efektivitas dan atau kinerja yang tinggi dalam suatu pekerjaan atau situasi tertentu. Departemen Pendidikan Nasional melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menguraikan bahwa standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh dari empat kompetensi utama yaitu: (1) kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik; (2) kompetensi kepribadian terkait dengan kemampuan pribadi yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan bagi peserta didik; (3) kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua peserta didik, dan masyarakat sekitar; dan (4) kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam.

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah fasilitas laboratorium komputer. Fasilitas laboratorium komputer termasuk kedalam sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Sanjaya (2001: 18) mengungkapkan bahwa sarana adalah segala sesuatu yang mendukung kelancaran proses pembelajaran, seperti media pembelajaran, alat-alat pembelajaran, perlengkapan sekolah, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung pembelajaran misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, dan kamar kecil. Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2011 tentang Panduan Teknis Perawatan Laboratorium Komputer dan Multimedia menjelaskan *“Pengelolaan laboratorium komputer mencakup empat kegiatan utama, yaitu perencanaan, pengelolaan, perawatan, dan keberlanjutan. Keempat kegiatan tersebut merupakan serangkaian kegiatan yang sistematis dan sistemik”*.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Dosen, Kompetensi Dosen, dan Fasilitas Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Komputer Mahasiswa”.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis korelasi. Kuantitatif korelasi dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kreativitas dosen, kompetensi dosen, dan fasilitas laboratorium komputer terhadap hasil belajar pemrograman komputer mahasiswa. Sedangkan bentuk penelitian adalah *Ex Post Facto*. Sukardi (2012: 165) menyatakan “*Ex Post Facto* memiliki arti yaitu dari apa yang dikerjakan setelah pernyataan yang sering juga disebut dengan istilah *after the fact* atau sesudah fakta”.

Penelitian dilaksanakan di Prodi PTIK IKIP PGRI Pontianak yang beralamat di Jalan Ampera, No. 88, Pontianak, Kalimantan Barat. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan Agustus 2015. Penelitian dimulai dengan membuat rencana penelitian, membuat instrumen, uji coba instrumen, pengumpulan data, analisis data, dan penulisan laporan.

Subjek penelitian yaitu seluruh mahasiswa semester IV Prodi PTIK IKIP PGRI Pontianak Tahun Akademik 2014/2015 yang mengambil mata kuliah Pemrograman Visual 1. Populasi penelitian berjumlah 293 orang dan berdasarkan pada tabel Isaac dan Michael (1983: 193) dan dengan menggunakan teknik sampling *proportional random sampling* dengan taraf kesalahan 5%, maka jumlah sampel penelitian adalah sebanyak 142 orang atau 59,41%.

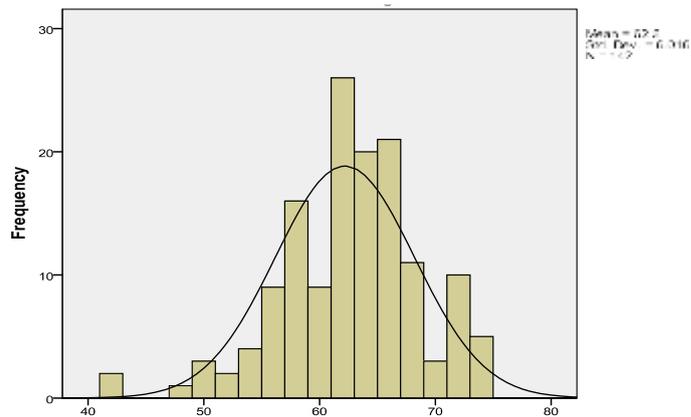
Alat pengumpulan data untuk daftar pernyataan menggunakan angket. Angket kreativitas dosen berjumlah 21 pernyataan, kompetensi dosen berjumlah 26 pernyataan, dan fasilitas laboratorium komputer berjumlah 21 pernyataan. Angket-angket tersebut memiliki empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Alat pengumpulan data untuk dokumentasi berupa data nilai hasil ujian akhir yang didapat dari dosen-dosen pengampu mata kuliah Pemrograman Visual 1.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, uji persyaratan analisis, dan uji hipotesis. Sedangkan uji hipotesis menggunakan statistik inferensial yang meliputi analisis regresi linier sederhana dan ganda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

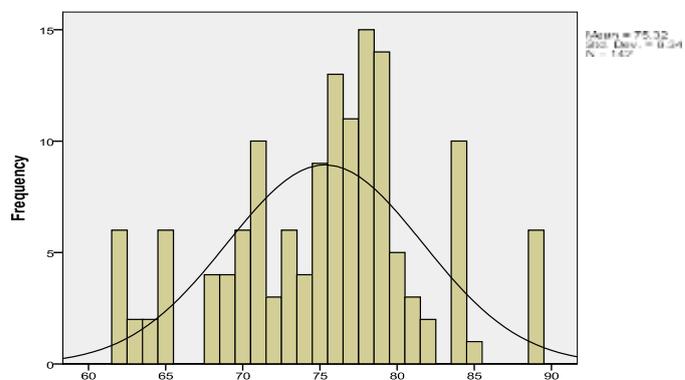
Penelitian yang telah diselesaikan, selanjutnya dihitung dan dianalisis untuk menjawab hipotesis penelitian. Perhitungan penelitian menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran dari variabel penelitian dan analisis inferensial untuk mengetahui besarnya pengaruh dari tiap-tiap variabel penelitian. Berikut gambaran umum tentang motivasi mengajar dosen, kreativitas dosen, kompetensi dosen, fasilitas laboratorium komputer, dan hasil belajar pemrograman komputer mahasiswa Program Studi PTIK IKIP PGRI Pontianak.

Berdasarkan angket kreativitas dosen yang diberikan kepada 142 orang, maka dilakukan analisis deskriptif dengan menggunakan bantuan program aplikasi *SPSS 18.0 for Windows*. Hasil perhitungan diperoleh nilai *mean* sebesar 62,20, nilai *median* sebesar 62,00, nilai *mode* sebesar 61, nilai standar deviasi sebesar 6,016, nilai variansi sebesar 36,188, nilai *skewness* sebesar -0,539, nilai *kurtosis* sebesar 0,965, nilai *range* sebesar 32 nilai terendah sebesar 42, nilai tertinggi sebesar 74, dan nilai untuk semua data (*sum*) sebesar 8832. Nilai *skewness* bernilai negatif atau miring ke kiri yang berarti kreativitas dosen sudah baik dan perlu dipertahankan bahkan ditingkatkan. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa kreativitas dosen memiliki kecenderungan kategori sangat baik sebesar 7,75%, kategori baik sebesar 66,20%, kategori cukup sebesar 24,65%, kategori kurang sebesar 1,41%, dan kategori sangat kurang sebesar 0%. Hasil perhitungan dapat dilihat pada histogram berikut:



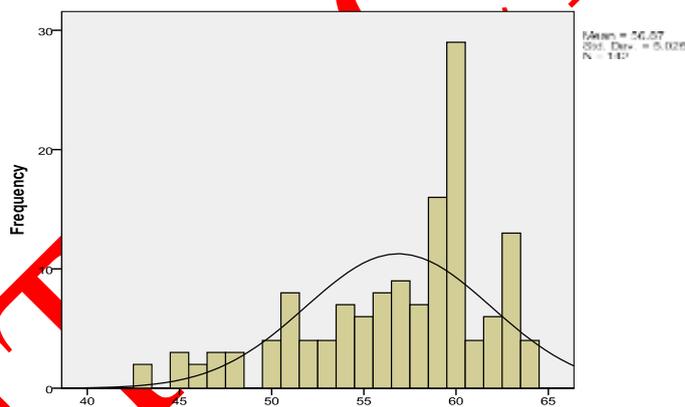
**Gambar 1. Histogram Kreativitas Dosen**

Berdasarkan angket kompetensi dosen yang diberikan kepada 142 orang, maka dilakukan analisis deskriptif dengan menggunakan bantuan program aplikasi *SPSS 18.0 for Windows*. Hasil perhitungan diperoleh nilai *mean* sebesar 75,32, nilai *median* sebesar 76,00, nilai *mode* sebesar 78, nilai standar deviasi sebesar 6,340, nilai variansi sebesar 40,192, nilai *skewness* sebesar -0,182, nilai *kurtosis* sebesar -0,081, nilai *range* sebesar 27, nilai terendah sebesar 62, nilai tertinggi sebesar 89, dan nilai untuk semua data (*sum*) sebesar 10696. Nilai *skewness* bernilai negatif atau miring ke kiri yang berarti kompetensi dosen sudah baik dan perlu dipertahankan bahkan ditingkatkan. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa kompetensi dosen memiliki kecenderungan kategori sangat baik sebesar 4,23%, kategori baik sebesar 65,49%, kategori cukup sebesar 30,28%, serta kategori kurang dan sangat kurang sebesar 0%. Hasil perhitungan dapat dilihat pada histogram berikut:



**Gambar 2. Histogram Kompetensi Dosen**

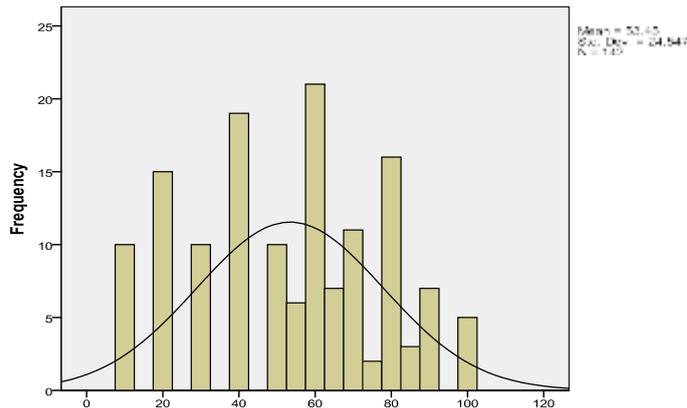
Berdasarkan angket fasilitas laboratorium komputer yang diberikan kepada 142 orang, maka dilakukan analisis deskriptif dengan menggunakan bantuan program aplikasi *SPSS 18.0 for Windows*. Hasil perhitungan diperoleh nilai *mean* sebesar 56,87, nilai *median* sebesar 59,00, nilai *mode* sebesar 60, nilai standar deviasi sebesar 5,025, nilai variansi sebesar 25,246, nilai *skewness* sebesar -0,860, nilai *kurtosis* sebesar 0,047, nilai *range* sebesar 21, nilai terendah sebesar 43, nilai tertinggi sebesar 64, dan nilai untuk semua data (*sum*) sebesar 8076. Nilai *skewness* bernilai negatif atau miring ke kiri yang berarti fasilitas laboratorium komputer sudah baik dan perlu dipertahankan bahkan ditingkatkan. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa fasilitas laboratorium komputer memiliki kecenderungan kategori sangat baik sebesar 13,38%, kategori baik sebesar 74,65%, kategori cukup sebesar 11,97%, serta kategori kurang dan sangat kurang sebesar 0%. Hasil perhitungan dapat dilihat pada histogram berikut:



**Gambar 3. Histogram Fasilitas Laboatorium Komputer**

Berdasarkan pada nilai hasil belajar dari 142 orang, maka dilakukan analisis deskriptif dengan menggunakan bantuan program aplikasi *SPSS 18.0 for Windows*. Hasil perhitungan diperoleh nilai *mean* sebesar 53,45, nilai *median* sebesar 60,00, nilai *mode* sebesar 60, nilai standar deviasi sebesar 24,547, nilai variansi sebesar 602,547, nilai *skewness* sebesar -0,112, nilai *kurtosis* sebesar -0,896, nilai *range* sebesar 90, nilai terendah sebesar 10, nilai tertinggi sebesar 100, dan nilai untuk semua data (*sum*) sebesar 7590. Nilai *skewness* bernilai negatif atau miring ke kiri yang berarti fasilitas laboratorium komputer sudah baik dan

perlu dipertahankan bahkan ditingkatkan. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar memiliki kecenderungan kategori sangat baik sebesar 10,56%, kategori baik sebesar 40,14%, kategori cukup sebesar 24,65%, kategori kurang sebesar 17,61%, dan sangat kurang sebesar 7,04%. Hasil perhitungan dapat dilihat pada histogram berikut:



**Gambar 4. Histogram Hasil Belajar**

Sebelum melakukan uji hipotesis, tahapan yang dilakukan adalah melakukan uji persyaratan analisis yang dilakukan berupa uji normalitas, uji linieritas, dan uji multikolinieritas. Hasil uji tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji Persyaratan Analisis**

<b>Variabel</b>	<b>Normalitas Data</b>	<b>Linieritas Data</b>	<b>Multikolinieritas Data</b>
Kreativitas Dosen	0,052	0,228	1,008
Kompetensi Dosen	0,080	0,187	1,012
Fasilitas Laboratorium Komputer	0,271	0,430	1,040

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa data variabel Kreativitas Dosen, Kompetensi Dosen, dan Fasilitas Laboratorium Komputer berdistribusi normal dan linier, serta tidak terjadi multikolinieritas diantara variabel bebas tersebut.

Setelah melakukan uji prasyarat, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik inferensial, yaitu regresi linier sederhana dan regresi linier ganda.

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel Kreativitas Dosen terhadap Hasil Belajar, Kompetensi Dosen terhadap Hasil Belajar, dan Fasilitas Laboratorium Komputer terhadap Hasil Belajar dengan menggunakan bantuan program aplikasi *SPSS 18.0 for Windows*.

Hasil analisis regresi linier sederhana yang dilakukan pada variabel Kreativitas Dosen ( $X_1$ ) terhadap variabel Hasil Belajar ( $Y$ ) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Anova Pengaruh Kreativitas Dosen Terhadap Hasil Belajar**

<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Regression	4267,826	1	4267,826	72,955	0,000 <sup>a</sup>
Residual	8189,920	140	58,499		
Total	12457,746	141			

Berdasarkan data pada Tabel 2, terlihat bahwa perolehan nilai signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena nilai signifikansi lebih kecil dari nilai  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ), maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Kreativitas Dosen terhadap variabel Hasil Belajar. Dengan kata lain, Hipotesis  $H_a$  diterima dan menolak  $H_0$ . Hasil analisis juga memperlihatkan bahwa sumbangan efektif Kreativitas Dosen terhadap Hasil Belajar sebesar 34,3%. Dengan demikian, hasil belajar pemrograman komputer mahasiswa dipengaruhi oleh variabel kreativitas dosen sebesar 34,3%. Sedangkan 65,7% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Hasil analisis regresi linier sederhana yang dilakukan pada variabel Kompetensi Dosen ( $X_2$ ) terhadap variabel Hasil Belajar ( $Y$ ) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Anova Pengaruh Kompetensi Dosen Terhadap Hasil Belajar**

<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Regression	3214,610	1	3214,610	48,690	0,000 <sup>a</sup>
Residual	9243,137	140	66,022		
Total	12457,746	141			

Berdasarkan data pada Tabel 3, terlihat bahwa perolehan nilai signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena nilai signifikansi lebih kecil dari nilai *alpha* ( $0,000 < 0,05$ ), maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Kompetensi Dosen terhadap variabel Hasil Belajar. Dengan kata lain, Hipotesis  $H_a$  diterima dan menolak  $H_o$ . Hasil analisis juga memperlihatkan bahwa sumbangan efektif Kompetensi Dosen terhadap Hasil Belajar sebesar 25,8%. Dengan demikian, hasil belajar pemrograman komputer mahasiswa dipengaruhi oleh variabel kompetensi dosen sebesar 25,8%. Sedangkan 74,2% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Hasil analisis regresi linier sederhana yang dilakukan pada variabel Fasilitas Laboratorium Komputer ( $X_3$ ) terhadap variabel Hasil Belajar ( $Y$ ) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Anova Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar**

<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Regression	2228,005	1	2228,005	30,492	0,000 <sup>a</sup>
Residual	10229,742	140	73,070		
Total	12457,746	141			

Berdasarkan data pada Tabel 4, terlihat bahwa perolehan nilai signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena nilai signifikansi lebih kecil dari nilai *alpha* ( $0,000 < 0,05$ ), maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Fasilitas Laboratorium Komputer terhadap variabel Hasil Belajar. Dengan kata lain, Hipotesis  $H_a$  diterima dan menolak  $H_o$ . Hasil analisis juga memperlihatkan bahwa sumbangan efektif Fasilitas Laboratorium Komputer terhadap Hasil Belajar sebesar 17,9%. Dengan demikian, hasil belajar pemrograman komputer

mahasiswa dipengaruhi oleh variabel fasilitas laboratorium komputer sebesar 17,9%. Sedangkan 82,1% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Setelah melakukan analisis regresi linier sederhana, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan analisis regresi linier ganda. Analisis regresi linier ganda digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel Kreativitas Dosen, Kompetensi Dosen, dan Fasilitas Laboratorium Komputer secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar. Analisis regresi linier ganda dilakukan dengan menggunakan bantuan program aplikasi *SPSS 18.0 for Windows* dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Anova Pengaruh Kreativitas Dosen, Kompetensi Dosen, dan Fasilitas Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar**

<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Regression	7026,766	4	1756,691	44,314	0,000 <sup>a</sup>
Residual	5430,981	137	39,642		
Total	12457,746	141			

Berdasarkan Tabel 5, terlihat bahwa perolehan nilai signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena nilai signifikansi lebih kecil dari nilai *alpha* ( $0,000 < 0,05$ ), maka terdapat pengaruh antara variabel Kreativitas Dosen, Kompetensi Dosen, dan Fasilitas Laboratorium Komputer secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar. Dengan kata lain, Hipotesis  $H_a$  diterima dan menolak  $H_o$ . Hasil analisis juga memperlihatkan bahwa sumbangan efektif Kreativitas Dosen, Kompetensi Dosen, dan Fasilitas Laboratorium Komputer secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar sebesar 56,4%. Dengan demikian, hasil belajar pemrograman komputer mahasiswa dipengaruhi oleh variabel kreativitas dosen, kompetensi dosen, dan fasilitas laboratorium komputer secara bersama-sama sebesar 56,4%. Sedangkan 43,6% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## SIMPULAN

Hasil analisis data memperlihatkan bahwa: (1) Kreativitas Dosen termasuk dalam kategori baik dengan persentase sebesar 66,20%; Kompetensi Dosen termasuk dalam kategori baik dengan persentase sebesar 65,49%; dan Fasilitas

Laboratorium Komputer termasuk dalam kategori baik dengan persentase sebesar 74,65%; (2) Kreativitas Dosen berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar dengan sumbangan efektif sebesar 34,3%; (3) Kompetensi Dosen berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar dengan sumbangan efektif sebesar 25,8%; dan Fasilitas Laboratorium Komputer berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar dengan sumbangan efektif sebesar 17,9%; dan (4) Kreativitas Dosen, Kompetensi Dosen, dan Fasilitas Laboratorium Komputer secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Hasil belajar dengan sumbangan efektif sebesar 56,4%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Khalili, A.A.S. 2006. *Pengembangan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kausar.
- Asep. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Asfandiyar, A.U. 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif?*. Bandung: Dar! Mizan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2011. *Peraturan tentang Panduan Teknis Perawatan Laboratorium Komputer dan Multimedia*.
- Eisner, E.W. 1979. *The Education Imagination: on the Design and Evaluation of School Programs*. New York: Macmillan Publishing.
- Isaac, S. & Michael, W.B. 1983. *Handbook in Research and Evaluation: for Education and the Behavioral Sciences*. San Diego: EdITS Publishers.
- Langgulung, H. 1991. *Kreativitas dan Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al-Husna.
- Leighbody, G.B. & Kidd, D.M. 1966. *Methods of Teaching Shop and Technical Subjects*. New York: Delmar Publishers.
- Marcelino, M. 2004. Using a Computer-Based Interactive System for the Development of Basic Algorithmic and Programming Skills. *International Conference on Computer Systems and Technologies. CompSysTech, 21*, 171-187.

- Munandar, U. 2002. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Geramedia Widia Sarana.
- Proitz, T.S. 2010. Learning Outcomes: What are They? Who Defines Them? When and Where are They Defined?. *Educ Asse Eval Acc*, 22, 119-137.
- Sanjaya, W. 2001. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Spencer, L.M. & Spencer, S.M. 1993. *Competence at Work Models for Superior Performance*. New York: Jhon Wiley & Sons. Inc.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Supriadi, D. 1994. *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Winkel, W.S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Media Abadi.

RETRACTED