

# HUBUNGAN BERPIKIR KREATIF DAN SOFTSKILL TERHADAP PRESTASI BELAJAR KEWIRAUSAHAAN PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA FKIP UMSU

Nur 'Afifah<sup>1)</sup>, Suvriadi Panggabean<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

e-mail: nurafifah@umsu.ac.id

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara berpikir kreatif dengan prestasi belajar kewirausahaan, hubungan yang signifikan antara softskill dengan prestasi belajar kewirausahaan, hubungan yang signifikan antara berpikir kreatif dan softskill terhadap prestasi belajar kewirausahaan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif korelasional. Jumlah sampel yang diambil secara acak dari keseluruhan populasi adalah sebanyak 2 kelas yang terdiri dari 80 orang. Pengumpulan data variabel berpikir kreatif dan softskill menggunakan angket tertutup, sedangkan prestasi belajar kewirausahaan siswa menggunakan tes pilihan berganda. Angket dan tes diberikan kepada sampel, setelah terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen, kemudian dianalisis. Dalam pengujian analisis statistik untuk keabsahan pengujian hipotesis diperoleh untuk berpikir kreatif dan prestasi belajar kewirausahaan  $L_{hitung} = 0,0947$ , untuk softskill dan prestasi belajar kewirausahaan  $L_{hitung} = 0,0981$ . Setelah dibandingkan dengan  $L_{tabel}$  yang besarnya 0,0991 maka didapat  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yang berarti bahwa ketiga data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil analisis dengan menggunakan teknik analisis regresi dan korelasi ganda menunjukkan bahwa terdapat hubungan berpikir kreatif dan softskill dengan prestasi belajar kewirausahaan dengan koefisien korelasi sebesar 0,746 dengan indeks determinasi  $R^2$  sebesar 0,5565 yang berarti 55,65% dari prestasi belajar kewirausahaan dipengaruhi oleh berpikir kreatif dan softskill.

**Kata Kunci:** Berpikir Kreatif, Softskill, Prestasi Belajar, Kewirausahaan

## Abstract

*This study aims to determine whether there is a significant relationship between creative thinking and entrepreneurial learning achievement, a significant relationship between soft skills and entrepreneurial learning achievement, a significant relationship between creative thinking and soft skills on entrepreneurial learning achievement. The research method used is descriptive correlational method. The number of samples taken randomly from the whole population is 2 classes consisting of 80 people. Data collection of creative and soft thinking variables using a closed questionnaire, while entrepreneurial learning achievement of students using multiple choice tests. Questionnaires and tests are given to the sample, after the instrument is first tested, then analyzed. In testing statistical analysis for the validity of hypothesis testing obtained for creative thinking and entrepreneurial learning achievement  $L_{hitung} = 0.0947$ , for soft skills and learning achievement entrepreneurship in  $L_{hitung} = 0.0981$ . After comparing with  $L_{tabel}$  which is 0.0991 then obtained  $L_{hitung} < L_{tabel}$  which means that all three data come from populations that are normally distributed. The results of the analysis using regression analysis and multiple correlation techniques indicate that there is a relationship between creative and soft skills with entrepreneurial learning achievement with a correlation coefficient of 0.746 with  $R^2$  determination index of 0.5565 which means 55.65% of entrepreneurial learning achievement is influenced by creative thinking and soft skill.*

**Keywords:** Creative Thinking, Softskill, Learning Achievement, Entrepreneurship

## **PENDAHULUAN**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara merupakan suatu universitas yang melakukan pembinaan kewirausahaan melalui kegiatan perkuliahan kewirausahaan selama 1 semester. Pembinaan kewirausahaan mahasiswa ini diharapkan dapat menghasilkan wirausaha muda berbasis keilmuan sehingga dapat menaikkan rasio wirausaha nasional diatas 2 % sebagaimana negara-negara maju (Badan Pusat Statistik, 2015). Tingkat pengangguran terbuka di Indonesia pada tahun 2015 yang cukup tinggi (1.008.660 orang) dengan jumlah pengangguran 6,40% berasal dari lulusan S1 dan 7,54% lulusan D3 secara tidak langsung dapat terselesaikan. Pembinaan kewirausahaan juga diharapkan dapat mengubah pola pikir lulusan perguruan tinggi dari pencari kerja (job seeker) menjadi pencipta lapangan pekerjaan (job creator). Upaya mendorong kemampuan berpikir kreatif sebagai bekal hidup menghadapi tuntutan, perubahan, dan perkembangan zaman lazimnya melalui dunia pendidikan yang berkualitas (Siswono, 2008). Semua bidang pendidikan tanpa terkecuali pendidikan matematika mulai mengarahkan pada tujuan itu. Pendidikan tersebut mengarahkan dan mengantarkan peserta didik menjadi pembelajar yang kreatif dan berkualitas. Sejalan dengan ini, proses pembelajaran kewirausahaan pada suatu perguruan tinggi diharapkan menumbuhkan jiwa kewirausahaan yang kreatif dan inovatif. Berdasarkan pengalaman peneliti yang mengampu mata kuliah kewirausahaan pada prodi pendidikan matematika, bahwa proses pembelajaran kewirausahaan memberikan wawasan kepada para mahasiswa tentang berbagai hal yang terkait langsung dengan

Kewirausahaan, yaitu: Mengasah ketrampilan dan kreativitas melalui praktek membuat produk yang berkaitan dengan matematika yang dibimbing dosen pengampu matakuliah kewirausahaan. Dalam berwirausaha, inovasi dan kreatifitas adalah hal yang perlu dimiliki dan dikembangkan dalam diri wirausaha demi perkembangan dan kesuksesan sebuah usaha. Keduanya sering kali dipandang hampir serupa. Inovasi dan kreatifitas adalah inti dari kewirausahaan. Pada dasarnya sebuah kreatifitas dapat dipandang sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang. Kemampuan yang dihasilkan oleh kreativitas merupakan kemampuan dalam membuat sesuatu menjadi baru dalam keberadaannya dan merupakan pembentukan ide-ide baru yang original dan tidak biasa atau unik. Pola pikir dari orang kreatif dengan cara berpikir out of the box, serta memiliki pikiran yang terbuka dan bebas untuk mendekati sesuatu dengan cara baru. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif yang diterapkan dalam pendidikan matematika berperan terhadap proses pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi. Berpikir Kreatif mempengaruhi hasil prestasi belajar mahasiswa. Menurut Munandar (2009) menyatakan bahwa hasil studi korelasi dan analisis faktor membuktikan tes kreativitas sebagai dimensi fungsi kognitif yang relatif bersatu yang dapat dibedakan dari tes intelegensi, akan tetapi berpikir divergen (kreativitas) juga menunjukkan hubungan yang bermakna dengan berpikir konvergen (Intelegensi). Hal ini membuktikan bahwa terdapat hubungan yang erat antara kreativitas atau berpikir kreatif dengan intelegensi seseorang.

Disamping memiliki berpikir kreatif mahasiswa juga harus memiliki kemampuan teknis (hardskill) maupun non teknis (softskill). Softskill akan mempengaruhi kesuksesan berwirausaha karena berkaitan dengan kepribadian seseorang, terutama pengelolaan diri maupun kemampuan untuk memimpin orang lain. Lena (2010) mengungkapkan, "penyumbang utama kesuksesan dalam dunia kerja adalah softskill sebesar 80%, sedangkan hardskill sebesar 20%. Tetapi dalam sistem pendidikan kita yang terjadi adalah sebaliknya, komposisi hardskill 90%, sedangkan softskill hanya 10%". Kondisi sistem pendidikan di atas menyebabkan belum semua diperguruan tinggi mampu membekali mahasiswa dengan softskill yang baik, padahal seharusnya softskill mahasiswa dapat dilatih. Tidak disiplin, membolos, menunda pekerjaan, tidak mengerjakan tugas, terlambat masuk kelas, keluar pada saat perkuliahan merupakan bukti umum mengenai kurangnya kualitas pendidikan softskill di perguruan tinggi. Apabila softskill tidak dilatih dengan baik maka akan mempengaruhi kepribadian mahasiswa. Kondisi riil dalam proses pembelajaran di kelas lebih menitikberatkan pada hardskill dan kurang memperhatikan softskill. Bahkan masih sedikit dosen yang menyadari pentingnya mengajarkan softskill dibandingkan dengan hardskill. Fakta menunjukkan bahwa ketercapaian prestasi belajar baru menggambarkan kualitas aspek kognitif saja dan belum menunjukkan kualitas softskill yang dimiliki seseorang. Penerapan softskill di dalam kelas dapat dilakukan dengan cara memberikan tugas, baik dalam bentuk presentasi, kerja kelompok atau metode-metode pembelajaran yang menyenangkan

dan menjadikan suasana kelas sebagai contoh bentuk masyarakat pada umumnya. Hal ini bertujuan untuk mengasah kemampuan softskill mahasiswa agar dapat berkomunikasi serta dapat mengelola diri sendiri maupun orang lain dengan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Seberapa besar hubungan berpikir kreatif dan softskill terhadap prestasi belajar kewirausahaan mahasiswa prodi pendidikan matematika FKIP UMSU. Berdasarkan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan di dalam penelitian ini adalah, Memberikan bukti empiris tentang berpikir kreatif dan softskill terhadap prestasi belajar kewirausahaan mahasiswa prodi pendidikan matematika FKIP UMSU.

#### **METODE PENELITIAN**

Lokasi penelitian adalah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Program Studi Pendidikan Matematika, dimana lokasi tersebut belum pernah dilakukan penelitian yang sejenis. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSU semester 3 sebanyak 5 kelas dengan jumlah 240 mahasiswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 80 mahasiswa. Pengambilan sampel dilakukan secara random sampling.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang berjenis studi hubungan untuk meneliti hubungan antara dua hal, dua variabel atau lebih. Dalam studi hubungan hanya menunjukkan asosiasi atau hubungan kesejajaran.

Instrumen Penelitian yang digunakan adalah angket yang digunakan untuk memperoleh data tentang berpikir kreatif dan softskill dalam bentuk skala likert, dan tes yang bertujuan untuk mengukur prestasi belajar kewirausahaan berupa soal berbentuk tes objektif dimana setiap pertanyaan terdiri dari empat alternatif jawaban sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Dalam hal ini yang diteliti adalah kemampuan yang digolongkan ke dalam kognitif yaitu perilaku hubungan dengan kemampuan mengembangkan intelegensinya. Pengolahan data diuraikan

berdasarkan deskripsi data, pengujian persyaratan analisis dan pengujian hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Berpikir Kreatif

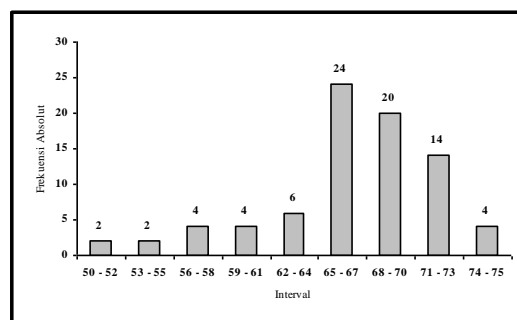
Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden 80 orang terdapat skor tertinggi 74 dan skor terendah 50, dengan rata-rata 66,425 dan standar deviasi (SD) = 5,502. Distribusi frekuensi data Berpikir kreatif ( $X_1$ ) dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Variabel Berpikir Kreatif ( $X_1$ )**

No	Interval Kelas	F absolut	F relatif
1	50 - 52	2	2,5%
2	53 - 55	2	2,5%
3	56 - 58	4	5%
4	59 - 61	4	5%
5	62 - 64	6	7,5%
6	65 - 67	24	30%
7	68 - 70	20	25%
8	71 - 73	14	17,5%
9	74 - 75	4	5%
<b>Jumlah</b>		<b>80</b>	<b>100%</b>

Dari hasil distribusi frekuensi variabel Berpikir Kreatif ( $X_1$ ) dapat digambarkan diagram batang distribusi skor

berdasarkan frekuensi absolut pada gambar 1.



**Gambar 1. Diagram batang distribusi skor variabel Berpikir Kreatif ( $X_1$ )**

## 2. Softskill (X<sub>2</sub>)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden 80 orang terdapat skor tertinggi

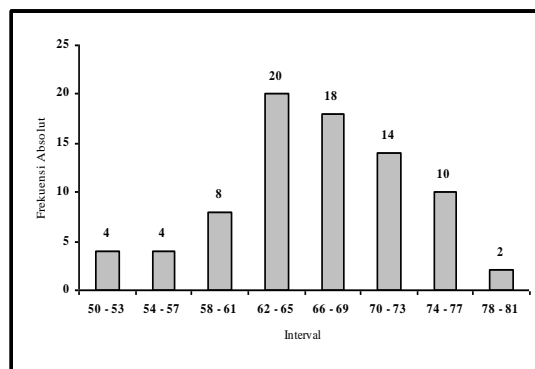
78 dan skor terendah 50, dengan rata-rata 66,075 dan standar deviasi (SD) = 6,782. Distribusi frekuensi data Softskill (X<sub>2</sub>) dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel Softskill (X<sub>2</sub>)

No	Interval Kelas	F absolut	F relative
1	50 - 53	4	5%
2	54 - 57	4	5%
3	58 - 61	8	10%
4	62 - 65	20	25%
5	66 - 69	18	22,5%
6	70 - 73	14	17,5%
7	74 - 77	10	12,5%
8	78 - 81	2	2,5%
Jumlah		80	100%

Dari hasil distribusi frekuensi variabel Softskill (X<sub>2</sub>) dapat digambarkan

diagram batang distribusi skor berdasarkan frekuensi absolut berikut.



Gambar 2. Diagram batang distribusi skor variabel Softskill (X<sub>2</sub>)

## 3. Prestasi Belajar Kewirausahaan (Y)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden 80 orang terdapat skor tertinggi

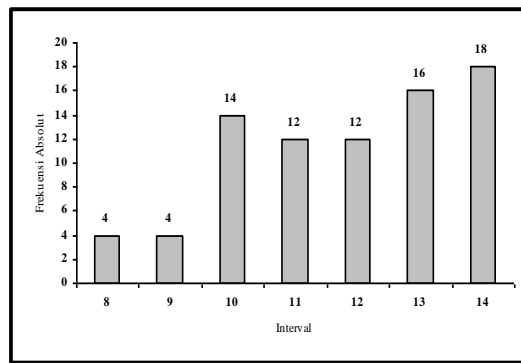
14 dan skor terendah 8, dengan rata-rata 11,800 dan standar deviasi (SD) = 1,789. Distribusi frekuensi data Prestasi Belajar Matematika (Y) dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Variabel Prestasi Belajar Kewirausahaan (Y)**

No	Interval Kelas	F absolut	F relatif
1	8	4	5%
2	9	4	5%
3	10	14	17,5%
4	11	12	15%
5	12	12	15%
6	13	16	20%
7	14	18	22,5%
Jumlah		80	100

Dari hasil distribusi frekuensi variabel Prestasi Belajar Kewirausahaan (Y) dapat digambarkan diagram batang

distribusi skor berdasarkan frekuensi absolut pada gambar 3.



**Gambar 3. Diagram batang distribusi skor variabel Prestasi Belajar Kewirausahaan (Y)**

#### 4. Uji Persyaratan Analisis

Dalam pengujian analisis statistik untuk keabsahan pengujian hipotesis maka diadakan uji normalitas data setiap variabel penelitian. Pemeriksaan terhadap normalitas data digunakan uji normalitas galat baku taksiran liliefors.

Kriteria pengujian normalitas data yaitu data variabel penelitian dikatakan berasal dari distribusi normal jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $N = 80$ . Berikut disajikan hasil analisis data variabel penelitian.

**Tabel 4. Ringkasan Analisis Uji Normalitas**

No	Variabel Penelitian	$L_{hitung}$	$L_{tabel} (\alpha = 0,05)$
1.	Berpikir Kreatif ( $X_1$ ) dengan Prestasi Belajar Kewirausahaan (Y)	0,0947	0,0991
2	Softskill ( $X_2$ ) dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa (Y)	0,0981	

Pada tabel 4 di atas terlihat bahwa  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data dari ketiga variabel penelitian adalah berdistribusi normal.

### 5. Uji Linieritas dan Keberartian Regresi

Uji linieritas ini dilakukan untuk mengetahui linier atau tidaknya hubungan variabel bebas dengan variabel terikat yang merupakan syarat untuk menggunakan teknik statistik dan analisis regresi, yaitu Berpikir Kreatif ( $X_1$ ) dan Softskill ( $X_2$ ) terhadap Prestasi Belajar Kewirausahaan ( $Y$ ).

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yang diduga dapat mempengaruhi variabel terikat, sehingga

ada dua persamaan regresi yang perlu dilihat kelinieran dan keberartian masing-masing variabel  $Y$  terhadap  $X_1$  dan variabel  $Y$  terhadap  $X_2$ .

### 6. Prestasi Belajar Kewirausahaan ( $Y$ ) atas Berpikir Kreatif ( $X_1$ )

Berikut disajikan ringkasan analisis varians yang menguji kelinieran dan keberartian regresi Prestasi Belajar Kewirausahaan ( $Y$ ) atas Berpikir Kreatif ( $X_1$ ) pada tabel 5 diperoleh persamaan regresi  $Y$  atas  $X_1$  yaitu:  $\hat{Y} = 0,7789 + 0,1659X$

**Tabel 5. Ringkasan Anava Untuk Persamaan Regresi  $Y$  atas  $X_1$**

Sumber Varians	Dk	JK	RJK	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
Total	80	11392	11392		
Regresi (a)	1	11139,2	11139,2		
Regresi (b/a)	1	123,9	123,9		
Residu	78	128,9	1,65	75,090	3,966
Tuna Cocok (TC)	14	33,3	2,3785		
Kekeliruan (E)	64	95,6	1,494	1,592	1,890

Dari tabel 5 dapat dilihat bahwa  $F_{tabel}$  dengan dk (14:64) pada  $\alpha = 0,05$  adalah 1,890, sedangkan  $F_{hitung}$  yang diperoleh adalah 1,592. Ternyata  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,592 < 1,890$  sehingga persamaan regresi tersebut linier.

Selanjutnya uji regresi dengan dk (1:78) pada  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $F_{tabel} = 3,966$  sedangkan  $F_{hitung} = 75,090$ . Ternyata  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $75,090 > 3,966$  sehingga persamaan regresi  $Y$  atas  $X_1$  adalah berarti. Dengan demikian persamaan  $\hat{Y} = 0,7789 +$

$0,1659X_1$  mempunyai hubungan yang linier dan berarti pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

### 7. Prestasi Belajar Kewirausahaan ( $Y$ ) atas Softskill ( $X_2$ )

Berikut disajikan ringkasan analisis varians yang menguji kelinieran dan keberartian regresi hasil belajar Kewirausahaan ( $Y$ ) atas Softskill ( $X_2$ ) pada tabel 6. diperoleh persamaan regresi  $Y$  atas  $X_2$  yaitu:  $\hat{Y} = 0,6491 + 0,1688X_2$

**Tabel 6. Ringkasan Anava Untuk Persamaan Regresi Y atas X<sub>2</sub>**

Sumber Varians	dk	JK	RJK	F-hitung	F-tabel
Total	80	11392	11392		
Regresi (a)	1	11139,2	11139,2		
Regresi (b/a)	1	103,508	103,508	54,079	3,980
Residu	78	149,292	1,914		
Tuna Cocok (TC)	18	42,325	2,351	1,363	1,780
Kekeliruan (E)	62	106,967	1,7828		

Dari tabel 6. dapat dilihat bahwa  $F_{\text{tabel}}$  dengan dk (18:62) pada  $\alpha = 0,05$  adalah 1,780, sedangkan  $F_{\text{hitung}}$  yang diperoleh adalah 1,363. Ternyata  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  yaitu  $1,363 < 1,780$  sehingga persamaan regresi tersebut linier.

Selanjutnya uji regresi dengan dk (1:78) pada  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $F_{\text{tabel}} = 3,980$  sedangkan  $F_{\text{hitung}} = 54,079$ . Ternyata  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  yaitu  $54,079 > 3,890$  sehingga persamaan regresi Y atas X<sub>2</sub> adalah berarti. Dengan demikian persamaan  $\hat{Y} = 0,6491 + 0,1688X_2$  mempunyai hubungan yang linier dan berarti pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

## 6. Pengujian Hipotesis

Analisis Regresi dan Korelasi Ganda Antara Berpikir Kreatif (X<sub>1</sub>) dan Softskill (X<sub>2</sub>) dengan Prestasi Belajar Kewirausahaan (Y)

Untuk menguji hipotesis apakah Berpikir Kreatif (X<sub>1</sub>) dan Softskill (X<sub>2</sub>) terhadap Prestasi Belajar linier digunakan analisis korelasi ganda. Berdasarkan perhitungan diketahui bahwa koefisien regresi ganda untuk X<sub>1</sub> adalah 0,124 dan X<sub>2</sub> adalah 0,143, sedangkan konstanta regresi adalah -5,890 sehingga persamaan regresi ganda adalah  $\hat{Y} = -5,890 + 0,124X_1 + 0,143X_2$

**Tabel 7. Ringkasan Koefisien Korelasi Antar Variabel**

Variabel	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	Y	r <sub>tabel</sub>
X <sub>1</sub>	1	0,212	0,510	0,220
X <sub>2</sub>	0,212	1	0,640	0,220
Y	-	-	1	-

Diperoleh koefisien korelasi antara variabel X<sub>1</sub> dengan Y ( $r_{x_1y} = 0,510$ ) harga  $r_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah 0,220. Oleh karena harga  $r_{x_1y} > r_{\text{tabel}}$  ( $0,510 > 0,220$ ) maka dapat dikatakan variabel X<sub>1</sub> dengan Y mempunyai hubungan yang signifikan. Variabel X<sub>2</sub> dengan Y ( $r_{x_2y} = 0,640$ ) harga  $r_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah 0,220. Oleh karena harga  $r_{x_2y} > r_{\text{tabel}}$  ( $0,640 > 0,221$ )

maka dapat dikatakan variabel X<sub>2</sub> dengan Y mempunyai hubungan yang signifikan. Variabel X<sub>1</sub> dengan X<sub>2</sub> ( $r_{x_1x_2} = 0,212$ ) harga  $r_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikan  $\alpha=0,05$  adalah 0,220. Oleh karena harga  $r_{x_1x_2} < r_{\text{tabel}}$  ( $0,212 < 0,220$ ) maka dapat dikatakan variabel X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> mempunyai hubungan yang tidak signifikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa:



- a. Ada hubungan yang tidak signifikan antara variabel  $X_1$  dengan  $X_2$
- b. Ada hubungan yang signifikan antara variabel  $X_1$  dengan  $Y$
- c. Ada hubungan yang signifikan antara variabel  $X_2$  dengan  $Y$

### 7. Korelasi Parsial

Korelasi parsial digunakan untuk menguji hipotesis  $X$  terhadap  $Y$ , hal ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan murni antara variabel bebas dengan variabel terikat setelah dibersihkan dari ketergantungan variabel lain. Ringkasan perhitungan korelasi parsial dapat dilihat pada tabel 8.

**Tabel 8. Ringkasan Koefisien Korelasi Parsial Variabel Penelitian**

Korelasi	Koefisien Korelasi, N = 80, $\alpha = 0,05$		Harga t, dk=78, $\alpha = 0,05$	
	r hitung	r tabel	t hitung	t tabel
$r_{y1.2}$	0,498	0,220	5,990	1,6655
$r_{y2.1}$	0,633	0,220	6,980	1,6655

Dari tabel 4.8 di atas dapat dilihat bahwa koefisien korelasi parsial antara variabel bebas dan terikat setelah dibersihkan ketergantungannya dari variabel bebas lainnya diperoleh harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Perhitungan uji keberartian korelasi parsial menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dengan demikian koefisien korelasi parsial antara  $X_1$  dengan  $Y$  dan  $X_2$  dengan  $Y$  memiliki hubungan yang berarti pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

### 8. Analisis Regresi dan Korelasi Ganda Antara Berpikir Kreatif ( $X_1$ ) dan Softskill ( $X_2$ ) dengan Prestasi Belajar Kewirausahaan ( $Y$ )

Untuk menguji hipotesis apakah Berpikir Kreatif ( $X_1$ ) dan Softskill ( $X_2$ ) terhadap Prestasi Belajar linier digunakan analisis korelasi ganda. Berdasarkan perhitungan diketahui bahwa koefisien regresi ganda untuk  $X_1$  adalah 0,124 dan  $X_2$  adalah 0,143, sedangkan konstanta regresi adalah -5,890 sehingga persamaan regresi ganda adalah  $\hat{Y} = -5,890 + 0,124X_1 + 0,143X_2$ .

Perhitungan koefisien korelasi antar variabel dilakukan untuk mengetahui koefisien korelasi antara Berpikir Kreatif ( $X_1$ ) dan Softskill ( $X_2$ ) dengan Prestasi Belajar Kewirausahaan ( $Y$ ). Indeks korelasi antar variabel dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 9. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Ganda**

Sumber Varians	Dk	Jk	$F_{hitung}$	$F_{tabel} (\alpha = 0,05)$
Regresi	2	136,891	45,469	3,114
Residu	77	115,909		
Total	79	252,800		

Dari daftar distribusi F dengan  $\alpha = 0,05$  (dk = 2:77) = 3,114 dapat dilihat bahwa

$F_{hitung} > F_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan regresi linier ganda  $Y$  atas  $X_1$  dan  $X_2$  adalah

bersifat nyata dan berarti. Regresi linier ganda secara berarti dapat digunakan untuk memprediksikan rata-rata nilai Y bila  $X_1$  dan  $X_2$  diketahui.

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara Berpikir Kreatif dan Softskill dengan Prestasi Belajar Matematika digunakan analisis korelasi ganda. Diketahui harga koefisien korelasi ganda antara variabel Y dengan variabel  $X_1$  dan  $X_2$  sebesar  $R = 0,746$  dengan perhitungannya sebagai berikut:

$$R = \sqrt{\frac{r_{y1}^2 + r_{y2}^2 - 2r_{y1}r_{y2}r_{12}}{1 - r_{12}^2}}$$

dimana:  $r_{x1y} = 0,510$

$$r_{x2y} = 0,640$$

$$r_{x1x2} = 0,212,$$

sehingga:  $R = 0,746$

Sedangkan  $R_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$  dan  $N = 80$  sebesar 0,220. Dengan demikian harga  $R_{hitung} > R_{tabel}$  ( $0,746 > 0,220$ ), yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara Berpikir Kreatif dan Sofskill terhadap Prestasi Belajar Kewirausahaan.

Besarnya hubungan korelasi tersebut ditentukan oleh koefisien determinasi ganda ( $R^2$ ). Dengan harga  $R = 0,746$  diperoleh  $R^2$  sebesar 0,5565 yang

memberikan kesimpulan bahwa tinggi rendahnya hasil belajar matematika siswa sebesar 55,65% dapat dijelaskan oleh Berpikir Kreatif dan Softskill dengan hubungan yang linier dengan persamaan  $\hat{Y} = -5,890 + 0,124X_1 + 0,143X_2$ , dan sisanya ditentukan oleh keadaan lain.

Ketepatan dan ketajaman prediksi hubungan linier di atas tergantung kepada koefisien regresi yang terjadi. Untuk itu dilakukan uji keberartian regresi ganda dengan uji F dengan harga  $R = 0,746$  diperoleh  $F_{hitung} = 48,014$ . Dari daftar distribusi F dengan  $dk = (2:77)$  dan  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $F_{tabel} = 3,114$ . Oleh karena  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka dapat dikatakan bahwa  $X_1$  dan  $X_2$  prediktor yang signifikan dengan Y.

Dari hasil perhitungan tersebut didapat koefisien korelasi ganda sebesar 0,746 sedangkan  $r_{tabel} = 0,220$  sehingga harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,746 > 0,220$ ). Sedangkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $48,014 > 3,114$ ). Dengan demikian hipotesis penelitian ( $H_0$ ) yang diajukan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara berpikir kreatif dan softskill terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa dapat ditolak, dan hipotesis ( $H_a$ ) yang diajukan bahwa ada hubungan yang signifikan antara berpikir kreatif dan softskill terhadap prestasi belajar kewirausahaan dapat diterima.



**Gambar 4. Produk Kewirausahaan dengan hubungan berpikir kreatif dan softskill mahasiswa pendidikan matematika**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1. Berpikir kreatif dan softskill dalam belajar kewirausahaan mempunyai hubungan yang signifikan dalam pencapaian prestasi belajar mahasiswa. Hubungan sebab akibat ini dinyatakan dengan persamaan regresi:  $\hat{Y} = -5,890 + 0,124X_1 + 0,143X_2$ . Dalam hal ini konstanta a bernilai negatif yang berarti tafsiran untuk ini adalah kelompok mahasiswa itu belum atau tidak mempunyai potensi kecenderungan berprestasi; 2. Berpikir kreatif dan softskill memberi kontribusi sebesar 55,65%. Sehingga semakin baik berpikir kreatif dan softskill terhadap pembelajaran

matematika maka semakin tinggi pula prestasi belajar kewirausahaan yang diperoleh mahasiswa.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran, yaitu: 1. Diharapkan kepada seluruh mahasiswa program studi pendidikan matematika agar lebih meningkatkan prestasi belajarnya; 2. Diharapkan kepada dosen khususnya bidang studi matematika agar lebih memperhatikan dan meningkatkan kemampuan profesionalisme proses pembelajaran; 3. Diharapkan kepada dosen agar lebih memperhatikan dan meningkatkan disiplin siswa, memberikan motivasi dan mengarahkan siswa agar lebih giat belajar di sekolah maupun di luar sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. R. (2012). Strategi Integrasi Soft Skills Dalam Pembelajaran Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Yogyakarta Retrieved 18 November, 2013, from <http://eprints.uny.ac.id/8954/>
- Anonim. (2017, April 1). Creativity and Creative Thingking. Diambil kembali dari Infinite innovation. Ltd.: <http://www.brainstorming.co.uk/tutorials/tutorialcontents>.
- Arikunto, S. (2016). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- BPS. (2013). Jumlah Angkatan Kerja, Penduduk Bekerja, Pengangguran, TPAK dan TPT, 1986-2013 Retrieved 10 November, 2013, from [http://www.bps.go.id/tab\\_sub/view.php?kat=1&tabel=1&daftar=1&id\\_subyek=06&notab=5](http://www.bps.go.id/tab_sub/view.php?kat=1&tabel=1&daftar=1&id_subyek=06&notab=5)
- BPS. (2013). Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan 2004 - 2013 Retrieved 10 November 2013, from [http://www.bps.go.id/tab\\_sub/view.php?kat=1&tabel=1&daftar=1&id\\_subyek=06&notab=4](http://www.bps.go.id/tab_sub/view.php?kat=1&tabel=1&daftar=1&id_subyek=06&notab=4)
- Elfindri, Rumengan, J., Basri, M., Tobing, P., Yanti, F., Zein, E. E., & Indra, R. (2010). Soft Skills Untuk Pendidik. Bandung: Baduose Media.
- Kamus, T. P. (2015). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Lena. (2010). Soft Skills Sumbang 80% Kesuksesan Dalam Dunia Kerja Retrieved 12 Oktober, 2013, from <http://uny.ac.id/berita/soft-skillsumbang-80-kesuksesan-dalam-dunia-kerja>
- Marzano. (1988). *Dimensions of Thinking: A Framework for Curriculum and Instruction*. Alexandria, Va: ASCD
- Munandar, U. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Purwanto, N. (2015). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siswono, T. Y. (2015). Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Surabaya: Unesa University Press.
- Statistik, B. P. (2015, Desember 12). Jumlah Angkatan Kerja, Penduduk Bekerja, Pengangguran TPAK dan TPT. Diambil kembali dari <http://www.bps.go.id>
- Winkel, W. S. (2004). Psikologi Pengajaran. Yogyakarta: Media Abadi.