



## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *DREAM BOOK* TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA

Indah Pratiwi<sup>1</sup>, Chairunnisa Amelia<sup>2</sup>, Fanisha Alya Rahma<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia  
[indahpratiwi@umsu.ac.id](mailto:indahpratiwi@umsu.ac.id), [chairunnisaamelia@umsu.ac.id](mailto:chairunnisaamelia@umsu.ac.id), [fanishaalya098@gmail.com](mailto:fanishaalya098@gmail.com)

DOI : <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v30i1.2442>

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received : April 3, 2023

Revised : June 16, 2023

Accepted : June 30, 2023

#### Keywords

Medium Dream Book  
Student Creativity

### ABSTRAK

This research is motivated by the lack of creativity of students in making media when learning is implemented and the lack of use of media in teaching practices by students during PLP activities in elementary schools. This study aims to determine student creativity by applying Dream Book media. The research method used is quantitative research methods. The population used in this study were 4th semester students consisting of 6 classes with purposive sampling technique. The independent variable is Media Dream book while the dependent variable is student creativity. Hypothesis testing was carried out using the t test (Independent Sample T-Test), which was previously also tested for normality tests and homogeneity tests. The results of this study get a sig. 2-tailed of 0.000 where < than 0.05. So it can be concluded that there is an effect of using dream book media on the creativity of fourth semester students of class F PGSD.

### Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha secara sadar yang dilakukan seseorang dengan sengaja untuk menyiapkan peserta didik menuju kedewasaan, berkecakapan tinggi, berkepribadian atau berakhlak mulia, dan kecerdasan berfikir melalui bimbingan dan latihan manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang sempurna. Fungsi pendidikan Indonesia untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Sujana, 2019). Tujuan pendidikan pada Undang-Undang No.20/2003 tentang sistem nasional, yaitu: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Pendidikan dapat disimpulkan merupakan usaha sadar, membentuk manusia yang paripurna, memberikan bekal untuk manusia yang akan digunakan dalam beraktifitas sehari-hari, dan pesan moral bagi pengembangan hidup dan kehidupannya dimasa kini dan dimasa yang akan datang (Sutirna 2015).

Pendidikan merupakan suatu proses yang beriringan dengan pola perkembangan manusia saat ini. Pendidikan merupakan hal yang konseptual dan bersifat abstrak. Dalam tatanan praktik pendidikan terdapat proses pembelajaran sebagai bentuk proses penyampaian pendidikan itu sendiri. Pada proses pembelajaran inilah tujuan-tujuan pendidikan direalisasikan melalui proses pembelajaran yang berkualitas tinggi, diantaranya ditunjukkan oleh adanya kesesuaian diantara komponen-komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran antara lain, dosen, mahasiswa, tujuan, strategi atau metode yang digunakan serta evaluasi yang nantinya dapat menjadi bahan pokok pikiran perubahan selanjutnya. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan mulai dari proses belajar dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi proses pembelajaran yang apik, sudah seharusnya guru menerapkan atau merancang media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien. Pada dasarnya ada beberapa masalah pokok yang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia yaitu mengenai bagaimana pengupayaan agar semua warga Negara dapat menikmati kesempatan pendidikan serta pendidikan dapat membekali peserta didik dengan keterampilan kerja yang mantap untuk dapat terjun kedalam kancah kehidupan bermasyarakat. Jenis-jenis permasalahan pokok pendidikan yang diprioritaskan penanggulangannya di Indonesia yaitu masalah pemerataan pendidikan, masalah mutu pendidikan, masalah efisiensi pendidikan, masalah relevansi pendidikan dan sarana prasarana (Amelia, 2019).

Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi informasi pembelajaran disebut dengan media. Sanaky (2013) mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar. Hamalik (Susanto & Akmal, 2019) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar dan

memengaruhi psikologi. Sedangkan Briggs (dalam buku Susanto & Akmal, 2019) menjelaskan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.

Proses pembelajaran di dalam kelas tidak terlepas dari peran seorang guru yang merupakan pendidik profesional. Kemampuan profesional guru merupakan bagian dari kompetensi yang harus dimiliki guru. Lalu ditemukan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung kurang dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik tidak dapat memahami pembelajaran yang berlangsung. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan model pembelajaran yang berkesan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Sari, 2018)

Sesuai dengan Undang-Undang Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan bahwa IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Mengajar pembelajaran IPA untuk peserta didik Sekolah Dasar berbeda dengan mengajarkan kepada peserta didik SMP, SMA. Peserta didik di Sekolah Dasar memiliki keunikan dan karakteristik tersendiri. Guru dituntut untuk kreatif didalam mengajar, misalkan didalam memberikan materi harus memiliki strategi pembelajaran yang inovatif agar peserta didik tidak bosan dengan materi yang diajarkan. Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran muatan materi IPA diantaranya kurang ketersediaan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah, perhatian peserta didik kurang terpusat pada pemberian materi yang dilakukan.

Materi-materi dalam IPA mempelajari fenomena alam dan memerlukan penalaran lebih oleh peserta didik. Karakteristik materi IPA cenderung abstrak akan menuntut calon guru untuk berinovasi. IPA pada hakekatnya merupakan suatu produk, proses dan aplikasi. Sebagai produk IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan membangun produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan, menurut Trianto (dalam Widiana, 2016). Materi IPA yang dipelajari oleh mahasiswa sebagai bahan acuan dalam membuat sebuah bahan ajar ataupun media pembelajaran yang akan digunakan pada praktikum pembelajaran beracuan pada kurikulum 2013 yang masih digunakan di Sekolah Dasar.

Materi yang diberikan terhadap peserta didik di selalu menitikberatkan kepada hafalan tanpa bekal keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi masalah di kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran bersifat monoton yaitu pembelajaran yang berpusat pada dosen (centered learning), sehingga situasi belajarnya terpusat pada pengajar. Selain itu metode yang dipakai kurang bervariasi, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen dirasakan kurang tepat (Sitepu, 2017).

Hasil pembelajaran dalam kurikulum 2013 yaitu peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan (Dirjen PAIS dalam Vita, 2014). Dalam prpses pembelajaran, kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial dikembangkan dalam setiap kegiatan sekolah dengan pendekatan pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*).

Proses pembelajaran di kelas dasar memerlukan sarana dan prasarana pendukung, salah satunya media pembelajaran. Penggunaan media diharapkan dapat meningkatnya hasil belajar yang maksimal. Intervensi media, jika diikuti dengan metode yang tepat, bermanfaat bagi kompetensi peserta didik dan interaksi pembelajaran serta berpengaruh terhadap cara peserta didik memproses informasi dari guru. Media bukan tujuan tetapi sekadar “instrumen atau media berkomunikasi” (*a channel of communication*) antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, fakta menunjukkan bahwa tanpa media, pembelajaran menjadi tidak berkualitas.

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungan. Lingkungan dapat menjadi penunjang maupun menghambat upaya kreatif yang dilakukan oleh anak. Keluarga sebagai lingkungan pertama bagi anak diharuskan mampu menyediakan berbagai layanan dan fasilitas untuk perkembangan anak. Mulai dari motivasi, kenyamanan, dan kebebasan dapat menjadi pendorong utama anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas anak akan berkembang jika orang tua dapat menyajikan berbagai pengalaman-pengalaman baru, sarana, dan prasarana sehingga merangsang anak dapat mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya buka hanya perangkuman. Kreativitas mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan

informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan bukan hanya fantasi semata, walaupun kreativitas merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Kreativitas mungkin dapat berbentuk produk seni, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis. Kreativitas dapat disebut sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya) suatu gagasan. Munandar (dalam buku Masganti dkk, 2016) mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam orang lain.

Ciri peserta didik memiliki kreativitas dapat diketahui dari Utami (dalam Mulyati, 2019) yang menyatakan bahwa “seseorang yang memiliki kreativitas adalah seseorang yang mempunyai daya imajinasi yang kuat, mempunyai inisiatif, mempunyai kreativitas yang luas, bebas dalam berpikir, bersifat ingin tahu, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, percaya pada diri sendiri, berani mengambil resiko, penuh semangat, dan berani dalam pendapat dan keyakinan (tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat meskipun mendapatkan kritik dan berani mempertahankan pendapat yang menjadi keyakinannya)”. Kreativitas adalah bagaimana seseorang memiliki kemampuan diri untuk menciptakan sesuatu yang dapat ditinjau dari sebuah karya yang seseorang tersebut miliki. Tuntutan pentingnya kreativitas sejalan proses pendidikan yang diatur sebagai cara untuk mengerti dan terstruktur guna memiliki situasi belajar dan cara pembelajaran supaya peserta didik atau peseta didik bisa aktif dalam menyampaikan keahlian yang ada pada dirinya agar punya kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, bisa mandiri, kecakapan atau kepandaian, bersopan santun dan berbudi luhur serta keterampilan yang ada pada dirinya sendiri, orang dilingkungan bangsa dan negara.

Pembelajaran di era abad ke-21 dituntut agar dapat membiasakan peserta didik untuk mampu menguasai keterampilan abad ke-21 (Handajani et al., 2018). Keterampilan yang dikembangkan pada abad ke-21 terdiri dari berpikir kritis (*critical thinking*) dan pemecahan masalah (*problem solving*), komunikasi dan kolaborasi (*communication and collaboration*), kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*) (Rusadi et al., 2019). Salah satu

keterampilan yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran yaitu kreativitas peserta didik (Alzoubi et al., 2016). Kreativitas merupakan keterampilan peserta didik untuk memunculkan ide, cara, atau model yang baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Astuti & Aziz, 2019).

Kreativitas belajar peserta didik dapat diukur berdasarkan lima indikator yaitu fluency, flexibility, originality, elaboration, dan evaluation (Ulinuha et al., 2021). Kelancaran berpikir (fluency) merupakan kemampuan peserta didik dalam memunculkan banyak pertanyaan, keluwesan berpikir (flexibility) merupakan kemampuan peserta didik dalam memunculkan penyelesaian dari sudut pandang yang berbeda-beda, keaslian (originality) merupakan kemampuan peserta didik dalam mencetuskan ide yang dimiliki, kerincian (elaboration) merupakan kemampuan peserta didik dalam mem perinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi, dan evaluasi (evaluation) merupakan kemampuan untuk mengambil keputusan pada situasi yang terbuka (Agustiana et al., 2020). Indikator tersebut dapat digunakan untuk membedakan tingkatan kreativitas antara peserta didik satu dengan yang lainnya. Kreativitas peserta didik memiliki peranan penting untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi (Ernawati et al., 2019).

Kreativitas merupakan kumpulan kemampuan dan karakteristik yang menyebabkan berpikir kreatif. Kreativitas berhubungan dengan faktor genetik dan bawaan tetapi tidak dapat dipungkiri jika peran orang tua, dosen, mahasiswa dan lingkungan pendidikan dalam menyediakan kondisi yang mampu memicu kreativitas dalam pembelajaran peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menggunakan pikiran dalam menghasilkan ide-ide baru, kemungkinan baru, dan penemuan baru berdasarkan orisinalitas dalam prosesnya. Ika & Linda (2019) mengemukakan Pengembangan kreativitas adalah serangkaian unsur yang membantu mahasiswa untuk berkembang kreativitasnya sehingga peserta didik menghasilkan suatu kreasi dari kegiatan-kegiatan yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran. Secara eksplisit dinyatakan pada setiap tahap perkembangan anak dan jenjang pendidikan, mulai dari pra-sekolah sampai di perguruan tinggi, bahwa kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, di samping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan. Munandar dalam buku Ika & Linda (2019) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, fasilitas yang tersedia, dan penggunaan waktu luang.

Pada dasarnya manusia itu mempunyai potensi untuk kreatif. Untuk dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap kreatif tentunya perlu diketahui terlebih dahulu

aspek orang yang mempunyai potensi kreatif. Guilford Anjaryani, 2018) mengemukakan beberapa faktor penting yang merupakan aspek dari kemampuan berpikir kreatif, yaitu; 1) Kelancaran Berpikir (*fluency of thinking*). Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas; 2) Keluwesan Berpikir (*flexibility*). Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes berpikir; 3) Elaborasi Pikiran (*elaboration*). Kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik; 4) Keaslian Berpikir (*originality*). Kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

*Dream Book* merupakan sebuah buku mimpi yang dirancang untuk mengidentifikasi sebuah benda, dia memberi benda tersebut sebuah makna sesuai pengalaman yang diperoleh dan dengan begitu ingatan akan lebih tersimpan dengan baik (Gudjons dalam Vita, 2016). Terdapat hubungan yang erat antara tindakan dengan ingatan. Jika indera yang digunakan lebih banyak, maka daya ingatnya akan lebih tinggi. Karena manusia menyimpan 20% dari apa yang dia dengar, 30% dari apa yang dia lihat, 80% dari yang disimpulkannya sendiri dan menyimpan 90% dari apa yang dia lakukan sendiri (Gudjons dalam Vita, 2016). Sehingga dalam hal tersebut kreativitas sangat berkaitan erat dengan proses berpikirnya peserta didik. Peserta didik yang memiliki daya ingat yang tinggi akan lebih mudah mengaplikasikan apa yang dipelajarinya untuk menjadikan pembelajaran tersebut bermakna.

Mahasiswa PGSD adalah mahasiswa yang dibentuk menjadi calon guru di Sekolah Dasar sehingga membutuhkan kreativitas dalam pembelajaran. Ketika seorang guru memiliki kreativitas yang baik maka pembelajaran pun akan lebih terasa bermakna oleh peserta didiknya. Sebagai mahasiswa calon guru di sekolah dasar menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan sangat diharapkan agar pembelajaran tersebut tidak kaku dan lebih mudah diterima oleh peserta didik mereka nantinya ketika mereka sudah menjadi guru di sekolah dasar.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yakni metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan *Quasi Eksperimental Design* dengan

tipe *Non Equivalent Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PGSD Semester 4 FKIP UMSU. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yakni teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pada pertimbangan dan karakteristik tertentu. Peneliti mengambil sampel dengan membuat kelas eksperimen (kelas F) dan kelas kontrol (kelas C) dengan masing – masing jumlah mahasiswa yaitu 20 mahasiswa.

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengaruh *dreambook* sebagai media kreativitas mahasiswa. Dalam penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu Variabel X yaitu pengaruh penggunaan Media *dream book* . Variabel Y yaitu kreativitas mahasiswa semester 4. Oleh karena itu penelitian ini bersifat kuantitatif yaitu suatu penelitian yang menjabarkan data dan memberikan data tentang pengaruh penggunaan media *Dream Book* terhadap kreativitas mahasiswa dan kemudian mengambil kesimpulan dari hasil penjabaran data yang diperoleh dari penelitian.

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi dilakukan peneliti untuk memperoleh gambaran penuh mengenai tindakan-tindakan, percakapan, tingkah laku, dan semua hal yang dapat ditangkap oleh panca indera. Dalam hal mengobservasi peneliti menggunakan observasi partisipan. Observasi Partisipan adalah observasi yang melibatkan peneliti atau observer secara langsung dalam kegiatan pengamatan dilapangan. Dalam melakukan observasi peneliti mengamati secara langsung bagaimana perkembangan kreativitas mahasiswa dengan membuat sebuah *dreambook*.

Setelah data terkumpul secara lengkap, maka tahapan selanjutnya adalah analisis data. Seluruh data yang terkumpul diolah sedemikian rupa sehingga tercapai suatu kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan SPSS 26 yaitu Uji Validitas dan juga uji reliabilitas sebagai uji prasyarat dan menggunakan uji hipotesis untuk melihat pengaruh *dreambook* terhadap kreativitas belajar mahasiswa.

## Hasil

Pada data hasil pembahasan yang tertera pada bab ini. Data yang diperoleh pada penelitian ini di ambil dari hasil *observasi* mahasiswa yang akan diujikan di dalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan adalah memberikan pembelajaran terhadap kelas eksperimen terlebih dahulu kepada mahasiswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu lalu peneliti memberikan *treatment* atau perlakuan berupa pengajaran yang dilakukan



menggunakan media *dream book* pada kelas eksperimen dan menerapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Kemudian diakhir pembelajaran, melihat hasil observasi untuk mengetahui sejauh mana kreativitas mahasiswa.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dengan skala empat. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan uji validasi instrumen penelitian berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk meneliti kreativitas mahasiswa. Setelah itu, dilakukanlah uji validitas, lalu dilanjutkan dengan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), kemudian uji hipotesis.

Hasil penelitian yang akan diuraikan pada bab ini berorientasi pada tujuan penelitian yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah yaitu untuk mengetahui pengaruh media *dream book* terhadap kreativitas mahasiswa semester 4 PGSD FKIP UMSU. Data hasil penelitian yang akan dipaparkan berupa data uji prasyarat analisis dan data hasil penelitian.

## 1. Uji Prasyarat

### a) Uji Normalitas

Uji Normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji normalitas yaitu bentuk Kolmogorov-smirnov dan shapiro wilk dengan bantuan SPSS versi 26.0 *For windows*, menggunakan taraf signifikan  $> 0,05$ . Data yang dinyatakan normal jika nilai signifikan lebih besar dari 5% atau 0,05.

**Tabel 1 Hasil Uji normalitas  
Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Test of Normality			
Kolmogrov – Smirnov			
	Statistic	Df	Sig
Kelas Eksperimen	.178	20	.096
Kelas Kontrol	.197	20	0.41

Suatu kelompok data dapat dinyatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansinya  $> 0,05$ . Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 1 diperoleh hasil, untuk kelompok data kelas eksperimen dengan jenis uji normalitas Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai Sig.  $> 0,05$  yaitu sebesar 0,096. Selanjutnya, untuk kelompok

data kelas kontrol, pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai Sig. < 0,05 yaitu sebesar 0,041. Dengan demikian, apabila ditinjau berdasarkan uji normalitas Kolmogrov - Smirnov kedua kelompok data baik kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal.

b) *Uji Homogenitas*

Setelah mengetahui bahwa sampel berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan uji normalitas untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut memiliki varians yang sama. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas menggunakan bantuan SPSS 26.0 *for windows*. Taraf signifikansi >0,05. Data yang dinyatakan homogen jika nilai signifikan lebih besar dari 5% atau 0,05.

**Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas	Based on Mean	2.717	1	38	.108
Peserta didik					

Dari hasil output pada tabel 2 diperoleh hasil levene's tet for equality of variances bahwa nilai signifikansi signifikansi > 0,05 yaitu sebesar 0,108 hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok data yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari varians yang sama. Setelah mengetahui bahwa kelompok data yang akan diuji normal dan homogen maka dilanjutkan uji hipotesis *Independent Simple t-test*.

**2. Uji Hipotesis**

Untuk menguji hipotesis, menggunakan analisis uji T yaitu Independent Simple T-Test. Analisis yang digunakan untuk menguji uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS 26.0. Dasar pengambilan keputusan Menurut Ramadhani (2021).

- a) Jika nilai signifikansi <0,05 maka terdapat pengaruh penggunaan media *dream book* terhadap kreativitas mahasiswa Semester 4 Kelas F PGSD.
- b) Jika nilai signifikansi >0,05 maka tidak terdapat pengaruh penggunaan media *dream book* terhadap kreativitas mahasiswa Semester 4 Kelas F PGSD.

Hasil pengujian hipotesis sebagai berikut :

**Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kreativitas Peserta didik	Equal variances assumed	2.717	.108	5.204	38	.000	6.000	1.153	3.666	8.334
	Equal variances not assumed			5.204	34.845	.000	6.000	1.153	3.659	8.341

Berdasarkan tabel 3 *Independent Samples Test* dapat dilihat signifikansinya nilai Sig. < 0,05 yaitu sebesar 0,000. Berdasarkan hal tersebut diperoleh pengambilan hipotesis H0 ditolak dan Ha diterima sehingga diperoleh kesimpulan bahwa “Penggunaan media pembelajaran *Dream Book* berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik”.

## Pembahasan

*Dream book* adalah kumpulan tulisan-tulisan atau impian yang dirangkum menjadi sebuah buku. *Dream book* merupakan sebuah acuan yang kita miliki untuk nantinya dijadikan sebagai pedoman motivasi diri. Dalam buku Umara R (2012) yang berjudul *The Magic Of Dream Book*, *Dream Book* adalah sebuah mimpi yang kita rangkum menjadi sebuah buku yang indah sebagai pengingat diri agar menjadikan hidup lebih bermutu dan konsisten. Media *Dream Book* sangat diperlukan apabila setiap diri mempunyai konsep yang apik dimana setiap manusia mempunyai dasar kompetensi dan minat yang berbeda-beda sehingga dengan adanya *dream book* hidup akan lebih terarah dan pedoman untuk nantinya dijadikan ranah setiap diri untuk lebih maju kedepan.

*Dream Book* atau buku impian adalah sebuah buku catatan tentang impian-impian kita, harapan, keinginan atau cita-cita apa yang akan kita incitakan. *Dream Book* bisa dibuat sendiri dari kumpulan kertas hvs kosong yang dijilid menjadi sebuah buku (seperti hal nya note book) dengan sedikit kreasi buat sampul sedemikian menarik, dan anda beri judul *Dream Book*. Di halaman awal sebaiknya dipasang foto orang-orang yang anda cintai misal: ibu dan

bapak, atau orang – orang terdekat yang bermakna.. Jadi disaat kita lelah menggapai mimpi, maka ingatlah orang-orang yang anda cintai untuk dijadikan motivasi. Bermain *Dream Book* merupakan suatu permainan/cara untuk mengajak peserta didik memiliki kemampuan merumuskan keinginan (cita-cita) melalui gambar visual dan memiliki kepercayaan diri untuk menyampaikannya kepada orang lain. Permainan ini menggunakan buku yang dibuat sendiri oleh peserta didik untuk merefleksikan apa yang menjadi keinginan mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *dream book* terhadap kreativitas mahasiswa. Untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh dari media yang digunakan maka dengan melakukan uji hipotesis. Untuk menghitung hipotesis dengan membandingkan data observasi kelas kontrol dan eksperimen. Dari perhitungan uji hipotesis dapat terlihat bahwa ada pengaruh media *dream book* terhadap kreativitas mahasiswa PGSD FKIP UMSU.

Hasil penelitian ini juga didukung dari hasil penelitian Vita (2016) dimana *dream book* dapat mengembangkan atau meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD karena mereka mampu membuat *dream book* dengan percaya diri berdasarkan hasil kreativitasnya masing-masing. Dalam membuat *dream book* mahasiswa juga dapat mengungkapkan kemauan,keinginan serta cita-cita maupun kesukaan mereka melalui gambar dan kreasi yang mereka buat dalam *dream book* tersebut. Sebagai mahasiswa calon guru di sekolah dasar, mahasiswa PGSD harus memiliki kreativitas yang tinggi untuk menciptakan suau pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi belajar peserta didik nantinya.

Dari sudut pandang diatas maka penelitian ini dilakukan untuk melihat seberapa besar ketertarikan mahasiswa dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada satu sumber belajar saja. *Dream Book* ini juga nanti dapat diaplikasikan mahasiswa kepada peserta didik ketika mereka sudah menjadi guru disekolah dasar untuk melihat seberapa besar motivasi belajar peserta didik dengan membuat *Dream Book* ini.

Pemanfaatan *Dream Book* dalam pembelajaran dirasa adalah salah satu solusi untuk meningkatkan sikap percaya diri peserta didik. Peserta didik mulai berani mengungkapkan apa yang mereka inginkan dalam buku mimpi. Dari pengamatan atau observasi yang dilakukan pada mahasiswa PGSD FKIP UMSU bahwa sikap percaya diri dalam berkreativitas mahasiswa mulai terlihat dan berkembang baik.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh kelompok data kelas eksperimen dengan jenis uji normalitas Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai Sig. > 0,05 yaitu sebesar 0,096. Selanjutnya, untuk kelompok data kelas kontrol, pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai Sig. < 0,05 yaitu sebesar 0,041. Dengan demikian, apabila ditinjau berdasarkan uji normalitas Kolmogorov - Smirnov kedua kelompok data baik kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal.

Selain uji normalitas, hasil levene's test for equality of variances bahwa nilai signifikansi > 0,05 yaitu sebesar 0,108 hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok data yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari varians yang sama atau homogen. Setelah mengetahui bahwa kelompok data yang akan diuji normal dan homogen maka dilanjutkan uji hipotesis *Independent Simple t-test*.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan perhitungan uji hipotesis dapat terlihat bahwa ada pengaruh media *dream book* terhadap kreativitas mahasiswa PGSD FKIP Kelas F. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh dikarenakan nilai Sig. < 0,05 yaitu sebesar 0,000, berdasarkan hal tersebut diperoleh pengambilan hipotesis H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Pada analisis uji hipotesis dimana dengan menggunakan uji t (*independent simple t test*) dengan cara membandingkan data observasi kelas eksperimen dan data observasi kelas kontrol sehingga diperoleh bahwa penggunaan media *dream book* berpengaruh terhadap kreativitas mahasiswa PGSD Semester 4 FKIP UMSU.

## **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Pimpinan Universitas, Fakultas dan Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara karena telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian terhadap mahasiswa PGSD Semester 4 khususnya Kelas C dan F. Selain itu terima kasih kepada rekan sejawat yang membantu dalam penelitian ini mulai dari pengumpulan data hingga menganalisa data menggunakan spss. Dan serta kepada adik – adik mahasiswa PGSD Semester 4 Kelas C dan F yang turut serta dalam penelitian ini. Penelitian ini diharapkan menjadi suatu pembaharuan dalam pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya dan juga pada peneliti selanjutnya.

## Daftar Pustaka

- Agustina,I.G.A.T., Agustini, R., Ibrahim,M.,& Tika,I.N. 2020. *Efektivitas Model OPPEMEI Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. Journal of Education Teachnology,*
- Alzoubi,A.M., Al Qudah, M.F.,Albursan, I.S., Bakhiet, S.F., & Abduljabar, A.S. 2016. *The Effect Of Creative Thinking Education In Enchanging Creative Self – Efficacy And Cognitive Motivation. Journal of educational and Development Psychology.*
- Amelia. Chairunnisa. 2019. *Problematika Pendidikan di Indonesia.* Prosiding FIS UNIMED.
- Astuti, R., & Azis, T. 2019. *Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta.* Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Ernawati, M., Muhammad, D., Asrial, & Muhamimin. 2019. *Development of Creative Thinking Skill Instruments for Chemistry student teachers in Indonesia. International Journal of Online and Biomedical Engineering (IJOE).*
- Fina Anjaryani. *Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Di SDIT Alam Harapan Ummat Purbalingga.* Skripsi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri 2018.
- Handajani, S., Pratiwi, H., & Mardiyana. 2018. *The 21<sup>st</sup> Century Skills With Model Eliciting Activites on Liniear Program. Journal of Physics : Confrence Series.*
- Ika Lestari. 2019. *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran.* Bogor :Erzatama Karya Abadi.
- Masganti. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik.* Medan : Perdana Publishing.
- Mulyati. 2019. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta didik Melalui Metode Student' Team Achievement Division (STAD).* Jurnal Basicedu.
- Ramadhani R & Sri bina N. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan.* Medan:Kencana.
- Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). *Analisis Learning And Inovation Skill Mahasiswa PAI Melalui Pendekatan Sainifik Dalam Implementasi Keterampilan Abad 21.* Conciencia.
- Sanaky, AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.* Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Sari, S,P., 2018. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Dengan Menggunakan Metode Simulasi.* Jurnal Binagogik.
- Sitepu, M, S., 2017. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ARIAS Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Susukan 02 Kabupaten Semarang.* Jurnal Guru Kita (JGK)

- Sugiono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin : Universitas Lambung Mangkurat.
- Sutirna. 2015. *Landasan Pendidikan* . Bandung : Pt.Refika Aditama.
- Ulinnuha, R., Waluya, S. B., & Rochmad, R. (2021). *Creative Thinking Ability With Open-Ended Problems Based On Self-Efficacy In Gnomio Blended Learning*. *Unnes Journal of Research Mathematics Education*.
- Umara R. 2012. *The Magic Of Dream Book*. Jakarta : Trasmedia Pusaka.
- Widiana, I.W.2016. *Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147.
- Yan Vita. 2016. *Penguatan Sikap Percaya Diri Melalui Dream Book bagi peserta didik Kelas 1 SDN Tegalombo I Kalijambe Sragen*. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1. No. 02.
- Yuliardi. 2017. *Statistika Penelitian Plus Tutorial SPSS*. Yogyakarta. Innosain.