

ABSTRAK

Retno Wulandari, NIM : 7161143034. Pengaruh Pembelajaran Digital dan Tugas KKNi (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) Terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Medan.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar mahasiswa yang masih rendah dimana masih banyak mahasiswa yang belum mampu mengatasi permasalahan dalam proses belajarnya maupun berkreasi dalam proses tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Digital dan Tugas KKNi Terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang beralamat di Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate.

Jenis penelitian ini adalah *expost facto* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 96 mahasiswa. Sampel yang digunakan sebanyak 96 mahasiswa dengan teknik *Total sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi dan angket. Sebelum digunakan angket tersebut diuji terlebih dahulu. Dari hasil pengujian diperoleh bahwa angket tersebut valid dan reliabel. Kemudian data yang terkumpul dari hasil angket dianalisis menggunakan regresi linear berganda diperoleh persamaan $Y = 7,626 + 0,356 X_1 + 0,499 X_2$

Dari hasil analisis diperoleh bahwa baik secara parsial maupun simultan variabel bebas (Pembelajaran Digital dan Tugas KKNi) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Hal ini ditandai dengan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana hasil uji t pada variabel Pembelajaran Digital (X_1) sebesar 3,926 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,661 dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan pada variabel Tugas KKNi (X_2) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,473 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,661 dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan hasil uji F menunjukkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($68,117 > 3,09$) nilai signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Pembelajaran Digital dan Tugas KKNi Terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

Kata Kunci : Pembelajaran Digital, Tugas KKNi, Kreativitas Belajar.

ABSTRACT

Retno Wulandari, NIM: 7161143034. *The Effect of Digital Learning and Indonesian National Qualification Framework Task on Learning Creativity of 2016 Whip Business Education Education Faculty of Economics, State University of Medan.* Thesis. Economic Education Majors, Study Program Business Education, Faculty of Economics. State University of Medan.

The problem in this study is that student learning creativity is still low where there are still many students who have not been able to overcome problems in the learning process or are creative in the process. This study aims to determine the effect of Digital Learning and Indonesian National Qualification Framework Tasks on the Learning Creativity of Student Education in the 2016 Stambuk Business Education, State University of Medan, which is located at Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate.

This type of research is *ex post facto* with a quantitative approach. The population in this study was 96 students. The sample used was 96 students with total sampling technique. Data collection techniques used were documentation, observation and questionnaires. Before being used the questionnaire was tested first. From the test results obtained that the questionnaire is valid and reliable. Then the data collected from the results of questionnaire analyzed using multiple linear regression obtained equation $Y = 7,626 + 0,356 X1 + 0,499 X2$.

From the results of the analysis it was found that both partially and simultaneously independent variables (Digital Learning and Indonesian National Qualification Framework Assignments) had a positive and significant effect on the Learning Creativity of the 2016 Whambuk Business Education Student Faculty of Economics, State University of Medan. This is indicated by $t_{count} > t_{table}$ where the results of t test on the Digital Learning variable (X1) of 3,926 are greater than t_{table} of 1,661 and a significant value of 0,000 $< 0,05$ and in the Indonesian National Qualification Framework Task variable (X2) the t_{count} value of 7,473 is greater from the table of 1.661 and a significant value of 0.000 < 0.05 and the results of the F test show the value of $F_{count} > F_{table}$ (68.117 > 3.09) a significant value of 0.000 < 0.05 , so it can be said that the hypothesis is accepted. Thus it can be concluded that there is a positive and significant influence of Digital Learning and Indonesian National Qualification Framework Tasks on the Learning Creativity of the 2016 Stambuk Business Education Student Faculty of Economics, State University of Medan.

Keywords: Digital Learning, Indonesian National Qualification Framework Tasks, Learning Creativity.