



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 7695-7707

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Motivasi Belajar Berbasis Keterampilan Berfikir Kreatif Terhadap Self Efficacy Mahasiswa

Singgih Prastawa<sup>1✉</sup>, Ribut Agung Sutrisno<sup>2</sup>, Satria Omega Kadun<sup>3</sup>

(1) Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Slamet Riyadi

(2) Prodi Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Teologi Intheos

(3) Prodi Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Teologi Sangkakala

Email: [singgih.prastawa@unisri.ac.id](mailto:singgih.prastawa@unisri.ac.id), [ributagung1980@gmail.com](mailto:ributagung1980@gmail.com),

[satriaomegakadun@stts-jakarta.ac.id](mailto:satriaomegakadun@stts-jakarta.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap *self-efficacy* mahasiswa, (2) seberapa besar pengaruh motivasi belajar terhadap *self-efficacy*, dan (3) persamaan regresi yang menghadirkan pengaruh motivasi terhadap *self-efficacy* tersebut. Penelitian ini termasuk penelitian korelasional berdesain *ex post facto*. Populasi penelitian ini sebanyak 365 mahasiswa pada fakultas Hukum Universitas Slamet Riyadi. Penentuan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dan jumlah sampelnya adalah 38 mahasiswa di kelas 01 fakultas hukum tersebut. Instrument penjarangan data non tes (kuesioner), sedangkan data terkait hasil belajar didapat dari data hasil tes sebelumnya. Analisis statistik digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas instrument, serta uji prasyarat. Untuk uji hipotesis dengan regresi linear sederhana menggunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh motivasi adalah terbukti signifikan, hal itu terbukti dari perolehan *p value*  $0,02 < 0,05$ , sedangkan pengaruh motivasi terhadap *self-efficacy* adalah sebesar 14 %, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Untuk persamaan regresi  $Y = 49.294 + 0.274x$ . Hal ini memberi gambaran pengaruh adalah motivasi. Berdasarkan perolehan di atas, maka motivasi belajar mempengaruhi *self-efficacy*, sehingga pengaruhnya memberikan gambaran terkait motivasi tersebut.

Kata Kunci: *self-efficacy*, *motivasi belajar*, *studi ex post facto*

## Abstract

The purpose of this study was to determine (1) the significant influence of learning motivation on student self-efficacy, (2) the extent of the influence of learning motivation on self-efficacy, and (3) the regression equation that presents the influence of motivation on self-efficacy. This study was a correlational study with an ex post facto design. The population of this study was 365 students at the Faculty of Law, Slamet Riyadi University. The sample was determined using a simple random sampling technique, with a sample size of 38 students in class 01 of the Faculty of Law. The data collection instrument was a non-test (questionnaire), while data related to learning outcomes were obtained from previous test results. Statistical analysis was used to test the validity and reliability of the instrument, as well as to test prerequisites. For hypothesis testing, simple linear regression was used using SPSS version 25. The results of this study indicate that the influence of motivation is proven to be significant, as evidenced by the p-value of  $0.02 < 0.05$ . The influence of motivation on self-efficacy is 14%, with the remainder influenced by other variables. The regression equation is  $Y = 49.294 + 0.274x$ . This suggests that motivation is the primary influence. Based on the findings above, learning motivation influences self-efficacy, thus providing an insight into that motivation.

Keywords: *self-efficacy, learning motivation, ex post facto study*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan topangan bagi kehidupan manusia. Hal itu ditunjukkan pada kenyataan bahwa suatu negara berdiri karena peran pendidikan di Masyarakat. Menilik pada zaman pengeboman kota Herosima dan Nagazaki, pemerintah Jepang setelah kejadian itu adalah mencari guru guru yang masih hidup. Guru ini memicu hadirnya Pendidikan atau pembelajaran dengan mampu menunjukkan keeksistensian negara tersebut. Bertolak dari kejadian itu, pemerhati Pendidikan memfokuskan terkait fenomena itu. Karena dengan Pendidikan, semua bisa terbangunkan, bangkit Kembali dari keterpurukan.

Keterpurukan Pendidikan di Indonesia yang paling utama terjadi adalah Ketika mewabahnya virus Covid 19 di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Pandemi Covid merebak di mana-mana, memicu *lost learning* (Robin Donnelly & Harry Anthony Patrinos, 2021). Hal itu bukan tanpa sebab, karena pembelajaran hanya boleh diselenggarakan lewat online atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) lewat media teknologi untuk pembelajaran seperti, *ms team, google meet, Zoom* hingga *WhatsApp*. Pola pembelajaran ini sebenarnya untuk mengurangi *lost learning*, namun pada kenyataannya masing terjadi ketimpangan dalam belajar terkhusus secara teknis (Nandang Faturhman & Agus Gunawan, 2021).

Masalah baik dari segi perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi mengalami banyak kendala. Permasalahan tersebut, sedikit demi sedikit mulai tergerus dengan berangsur angsurnya keadaan menjadi normal Kembali. Keadaan normal kembali menjadikan

pembelajaran menjadi lebih tertata dan sesuai rancangan pembelajaran tertulis di kurikulum maupun di RPP atau modul dalam kurikulum Merdeka. Pelaksanaan pembelajaran sekarang lebih menekankan pada pembelajaran abad 21. Dalam pembelajaran abad 21 konsep dan pelaksanaan terfokus proses belajar dan mengajar serta sinergisitas pada teknologi, pengetahuan, literasi, dan sikap (Fitriyani, F., & Teguh Nugroho, A., 2022). Hal tersebut harus mampu menghadapi zaman dibarengi kompetensi *hard skill* dan *soft skill*. Kompetensi *hard skill* maupun *soft skill* bertujuan untuk mempersiapkan masa depan lebih baik (Fitrah et al., 2022).

Peluang memenuhi kesempatan lapangan kerja juga digalakkan dalam improvisasi pembelajaran vokasi, hal itu memang layak sesuai tuntutan zaman. Pada tuntutan zaman semakin maju, pembelajaran bersifat vokasi diajarkan, pembelajaran terkait kewirausahaan tersebut. Di setiap sekolah untuk tingkatan SMA atau SMK peluang mengisi kesempatan dan membuka lapangan kerja sudah diperkenalkan sejak dini. Hal ini sesuai dengan tuntutan mampu membangun bangsa melalui membuka lapangan kerja baru. Konsep seperti ini dikenalkan pada Pelajaran sesuai tuntutan di masyarakat. Selain menguatkan *hard skill*, kompetensi *soft skill* perlu dan dibutuhkan di Masyarakat (Ade Ria Nirmala et al, 2024).

Bertolak dari kondisi sekarang, pembelajaran terkhusus di perguruan tinggi tidak lagi terpaku pada satu bidang digeluti. Hal tersebut tercermin dengan munculnya kurikulum berbasis OBE (*outcome-based curriculum*). Dalam kurikulum OBE sendiri, kemampuan mahasiswa tidak hanya berpusat pada pembelajaran berbasis materi (*content based*) di program studi, namun OBE berpusat pada perolehan kompetensi, baik yang bersifat *hard skill* maupun *soft skill*. Dengan demikian, pembelajaran pada kurikulum OBE ini mengedepankan capaian pembelajaran secara praktis lebih fleksibel tanpa harus terpaku pada muatan-muatan pembelajaran yang sebelumnya diajarkan sepenuhnya di kelas maupun di luar kelas (Sobri, M., Mustofa, A. M. Z., & Yusup, A, 2024).

Berkaca dari itu semua, pencapaian pembelajaran dari kurikulum apapun, tidak lain adalah untuk mendapatkan kompetensi di ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi pada dasarnya adalah mengikuti tuntutan zaman disesuaikan kondisi di lapangan. Karena dalam pembelajaran, kurikulum ibaratnya tidak seperti mengumpulkan hewan hewan baik dari laut, udara dan darat untuk belajar memanjat pohon. Dalam kondisi ini hanya kera saja yang diuntungkan pada kenyataan yang ada. Bagaimana dengan ikan? Anjing dan katak? Bertolak dari ibarat seperti itu, maka yang terpenting adalah bagaimana kurikulum bisa diimplementasikan sesuai tuntutan dan tujuan pembelajaran serta dampaknya, baik *instructional effect* atau *nurturant*

*effect* bermanfaat bagi pengguna. Keseluruhan kembali pada operator di lapangan dan pembuat kebijakan agar semua selaras seperti rancangan dalam RPP atau modul ajar.

Terlepas dari susunan dan rancangan skenario pembelajaran, pembelajaran tidak lepas dari tuntutan penguasaan C4, seperti *creativity, collaborative, communication, dan critical thinking* serta inovatif (Nurhayati et al, 2024). Keseluruhan tidak lepas dari peran teknologi yang menggawangi pembelajarn agar scenarionya bisa berjalan dengan cepat, tepat, nyaman, serta dinamis. Pembelajaran ini ini mendorong peserta didik atau mahasiswa kreatif dan berfikir mandiri serta mampu mengembangkan temuan sesuai rancangan pembelajaran. Hal ini mampu mendorong mahasiswa mempunyai daya juang besar, serta mandiri tidak lepas memainkan peran berkolaborasi.

Dari 4 C yang diuraikan di atas, berfikir kreatif menjadikan dasar untuk membangun pondasi inovasi atau memunculkan kebaruan. Pembelajaran berfikir kreatif juga mampu menggiring mahasiswa mampu menghasilkan luaran baik berbentuk tulisan atau model baru yang bermanfaat bagi masyarakat luas. Hal itu digambarkan mampu memberikan Solusi guna menyelesaikan masalah, baik berbentuk pembelajaran maupun terapan. Selain itu berfikir kreatif menghasilkan gagasan belum tampak sebelumnya. Bentuk nyata proses pembelajaran berfikir kreatif adalah berbentuk tindakan pembelajaran seperti membuat *mind mapping* mampu menguraikan sesuatu bermanfaat bagi orang lain (Muhamad Safi, 2019).

Di samping itu tindakan uji coba menjadi bagian tidak lepas dari berfikir kreatif. Kreativitas yang muncul menjadi bagian dari hasil mensintesis kemampuan kognitif mahasiswa dalam mengutarakan ide atau menghasilkan sesuatu baru. Implementasi berfikir kreatif terkadang mengalami kendala yang muncul di setiap kegiatan tersebut. Hal tersebut seperti kurangnya percaya diri mahasiswa saat belajar di perguruan tinggi tersebut, selain itu ada acara pembelajaran dilakukan di kelas monoton atau kurang menarik bagi mahasiswa, sehingga mahasiswa enggan menampilkan kebolehan dalam pembelajaran.

Hal lain juga menjadi Kendala berfikir kreatif adalah takut gagal mengutarakan hal diyakini benar. Factor lingkungan dan tekanan pembelajaran menjadi kendala utama saat ingin mencurahkan kompetensi fikir kreatif (Maria Fonita Ndarap, 2024). Berkaca dari indicator masalah yang muncul tersebut maka perlu motivasi baik internal maupun eksternal. Motivasi merupakan bagian dari diri pribadi seseorang yang bisa tumbuh secara eksternal maupun internal (Jane Christin & Djudi Mukzam, 2017). Motivasi merupakan dorongan keinginan melakukan sesuatu. Motivasi eksternal merupakan keinginan timbul dari luar karena rangsangan muncul karena sesuatu di luar individu. Sementara motivasi internal adalah keinginan muncul akibat dorongan diri individu. Pada dasarnya ke dua

motivasi sangat bermanfaat untuk memunculkan niat atau keinginan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Teori motivasi sendiri berasal dari teori hierarki dari Abraham Maslow. Teori ini mempunyai skema seperti bentuk piramida yang mempunyai klasifikasi berdasarkan tingkatan kebutuhan, seperti kebutuhan mendasar atau primer hingga kebutuhan sampingan. 5 kelas tersebut adalah kebutuhan utama yaitu fisiologis, keamanan, sosial, penghargaan & aktualisasi diri (Maslow, 1954). Dari ke 5 teori tersebut mempunyai dasar kuat dalam terapan sehari-hari sesuai berdasarkan kebutuhan manusia.

Bertolak dari teori motivasi, berdasarkan kebutuhan, untuk motivasi belajar sendiri merupakan dasar individu guna meraih keberhasilan lewat prestasi belajar. Teori belajar ini berguna untuk meningkatkan prestasi belajar di sekolah ataupun perguruan tinggi. Sesuai dengan teorinya, teori motivasi mempunyai azas bahwa, semakin mempunyai motivasi tinggi maka prestasi belajar mengalami kenaikan. Dalam memperoleh teori motivasi ini perlu didorong oleh guru atau muncul dari motivasi individu lain. Motivasi belajar sendiri hadir pada perilaku teramati di proses belajar dan mengajar (KBM) yang muncul seperti kurangnya fokus pada proses KBM, individu hanya berbicara dengan teman dalam proses pembelajaran, individu lebih sering memainkan HP dalam proses KBM, kedatangan mahasiswa sering terlambat dalam proses KBM serta tidak mau melakukan kolaborasi Bersama teman di pembelajaran.

Motivasi belajar sendiri sering kali tidak muncul pada proses belajar dan mengajar karena banyak hal seperti, dosen tidak memberi kesempatan individu untuk kreatif, kelas monoton tanpa metode pembelajaran yang sesuai, iklim pembelajaran kurang kondusif, serta persiapan materi ajar tidak sesuai serta tidak mampu membangkitkan motivasi belajar pada diri individu. Selain itu media belajar belum terkoneksi pada teknologi sehingga memunculkan kebosanan proses belajar dan mengajar.

Keseluruhan dalam motivasi pada individu mahasiswa tidak terlepas pada keyakinan diri (*self-efficacy*). Dalam diri individu mahasiswa *self-efficacy* tidak lepas dari prestasi serta penumbuh prestasi belajar sendiri yaitu motivasi. Pada *self-efficacy*, peran kemampuan dan keterampilan tidak serta merta memainkan peran yang benar di benak mahasiswa itu sendiri, namun hal itu dipengaruhi oleh *problem solving*. Menurut Septhiani, S. (2022) pada penelitian bertajuk "*Analisis Hubungan Self-Efficacy Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*" dijelaskan bahwa *self-efficacy* mempunyai pengaruh besar terhadap kemampuan seseorang terkhusus pada penyelesaian masalah. Dalam *problem solving*, *self-efficacy* mempunyai peran utama dalam membangkitkan kemampuan berfikir. Selain penelitian itu, penelitian lain menyebutkan bahwa keputusan berorientasi pada

pengambilan Keputusan yang bermanfaat untuk meningkatkan *self-efficacy*, hal tersebut muncul pada temuan Regina Athia Mayalianti di tahun 2024 berjudul penelitian "*Self-efficacy academic pada mahasiswa*". Penelitian ini juga menguatkan efikasi diri dalam pembelajaran dan dampak yang dipunyai pada prosesnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap keterampilan *self-efficacy* mahasiswa, (2) seberapa besar pengaruh motivasi belajar terhadap *self-efficacy*, dan (3) persamaan regresi yang menghadirkan pengaruh motivasi terhadap *self-efficacy* tersebut

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan sebuah pendekatan kuantitatif berjenis non experiment survey. Hal ini karena penelitian ini menggunakan data yang diambil dari populasi dengan perwakilan sampelnya. Jumlah populasi adalah 365 responden, dengan jumlah sampel sebanyak 38 responden. Respondennya sendiri adalah mahasiswa fakultas hukum Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Teknik pengambilan sample menggunakan *purposive random sampling*, hal ini dilakukan karena sampelnya berasal dari kelas walau diambil sampelnya kelas bukan respondennya. Instrumen yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah menggunakan angket dan observasi. Angket yang digunakan menggunakan skala liker, dengan interval 1-5 untuk tiap item pernyataan ataupun pertanyaannya. Angket untuk mengukur motivasi dan *self-efficacy*, sedangkan observasi untuk mengetahui proses KBM terkait dengan motivasi saat prosesnya. Instrumen sebelum digunakan harus lewat uji pakar yaitu konstruk. Disebar di uji coba di kelas lain dalam satu populasi untuk lolos uji validitas dan reliabilitas. Langkah selanjutnya adalah uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Selesai uji asumsi tersebut, uji hiptesis dilaksanakan dengan SPSS versi 25.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Guna menguji hipotesis, maka instrument harus diuji kevalidan dan reliabilitas. Dari uji instrument tersebut dinyatakan bahwa instrument valid dan reliabel, sehingga instrument layak untuk digunakan sebagai penjaring data. Instrument yang diuji telah dilaksanakan uji coba di kelas lain dalam satu populasi, sehingga sesuai dengan ketentuan penelitian.

## Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas pada model regresi digunakan untuk menguji apakah nilai Residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah jika data berdistribusi normal. Pedoman pengambilan Keputusan uji normalitas residual seperti di bawah:

1. Jika nilai Asymp Sig 2-tailed  $> 0.05$ , maka nilai residual data berdistribusi normal,
2. Jika nilai Asymp Sig 2-tailed  $< 0.05$ , maka nilai residual data berdistribusi tidak normal

Berdasarkan tabel 1 di bawah, diperoleh nilai Asymp. Sig. 2-tailed sebesar  $0.179 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan nilai residual data berdistribusi normal.

		Unstandardized Residual
N		38
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.45903693
Most Extreme Differences	Absolute	.120
	Positive	.104
	Negative	-.120
Test Statistic		.120
Asymp. Sig. (2-tailed)		.179 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Di samping uji normalitas, ada Uji linearitas yang digunakan guna mengetahui apakah ada hubungan linear secara signifikan pada variabel bebas terhadap variabel terikat? Atau sebaliknya yaitu tidak ada hubungan linear? Maka perlunya Uji linearitas pada data tersebut menggunakan *test of linearity*. Adapun untuk Kriteria pada uji linearitas yaitu bilamana nilai *p value* terhadap linearity di bawah atau  $< 0,05$ , maka hal tersebut bisa diartikan bahwa ada hubungan linear atau signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Untuk hasil uji tersebut ditunjukkan di table 2. Hasil uji tersebut menghasilkan nilai *p value linearity* yaitu  $0,03 < 0,05$ , berarti tidak terdapat perbedaan kelinieran antara Variabel X dengan Y. hal ini menunjukkan bahwa data variabel X dengan Y linier

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
efikasi_diri * motivasi_kreatif	Between Groups	(Combined)	1222.452	18	67.914	1.106	.414
		Linearity	330.791	1	330.791	5.386	.032
		Deviation from Linearity	891.661	17	52.451	.854	.626
	Within Groups		1166.917	19	61.417		
	Total		2389.368	37			

Sementara uji lain adalah uji heterokedastisitas. Untuk uji heterokedastisitas, hasil analisis statistik menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan data, lihat table 3, data perolehan di atas adalah 0,05 maka jauh dari data heterokedastisitas. Uji Heteroskedastisitas adalah varian residual yang tidak sama pada setiap variabel dalam model regresi. Model regresi yang baik adalah apabila tidak terjadi gejala heteroskedastisitas

Pedoman pengambilan Keputusan Uji Heteroskedastisitas dengan Uji Glejser:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) > 0.05 maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas
2. Jika nilai signifikansi (Sig) < 0.05 maka terjadi gejala heteroskedastisitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.027	5.053		1.786	.082
	motivasi_kreatif	-.055	.076	-.119	-.717	.478

a. Dependent Variable: abs\_res

### Uji Hipotesis

Hasil penghitungan koefisien regresi sederhana di bawah memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 49.294, koefisien variabel bebas (X) adalah sebesar 0.274. Sehingga diperoleh persamaan regresi  $Y = 49.294 + 0.274x$  Berdasarkan persamaan regresi tersebut artinya bahwa  $\beta_0/a = 49.294$ , di mana artinya apabila *motivasi* adalah constant atau tetap, maka *self-efficacy* sebesar 49.294, sedangkan koefisien arah regresi  $\beta/x$  (bernilai

positif) hal ini berarti bahwa jika motivasi meningkat 1/satu satuan *self-efficacy* juga meningkat sebesar 0.274, hasil tersebut di table 4;

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	49.294	7.571		6.511	.000
	motivasi_kreatif	.274	.114	.372	2.405	.021

a. Dependent Variable: efikasi\_diri

Sementara untuk melihat pengaruh variabel (X) motivasi berbasis keterampilan kreatif terhadap (Y) *self-efficacy*, berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS versi 25 telah diuraikan pada table 5 di atas juga. sementara untuk Pengambilan Keputusan pada uji hipotesis di bawah ini;

H0 :  $\beta = 0$ ; variabel X tidak berpengaruh signifikan terhadap Y

H1 :  $\beta \neq 0$ ; variabel X berpengaruh signifikan terhadap Y

Berdasarkan hasil di atas, maka p value perolehannya sebesar  $0.02 < 0.05$ . dari hasil tersebut disimpulkan bahwa H0 ditolak berarti ada pengaruh yang signifikan antara Motivasi berbasis kreativitas terhadap *self-efficacy*. Sementara itu untuk besaran pengaruh antara X terhadap Y juga diuraikan di table 5 *model summary*.

Nilai R merupakan adanya korelasi antara variabel *independent* dan variabel dependent yaitu sebesar 0.372. sedangkan nilai *R square* adalah nilai besaran pengaruh variabel X (motivasi) terhadap variabel Y (*self-efficacy*) sebesar 14 %. Hal ini menjelaskan bahwa variabel x/motivasi belajar mempengaruhi y/*self-efficacy* hanya sebesar 13.8%, sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.372 <sup>a</sup>	.138	.115	7.562

a. Predictors: (Constant), motivasi\_kreatif

## PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan analisis di atas dijelaskan bahwa motivasi berbasis berfikir kreatif memberikan pengaruh terhadap *self-efficacy*. Bertolak dari motivasi yang notabene sangat dibutuhkan untuk memulai pembelajaran di sekolah maupun di perguruan tinggi. Motivasi memberikan penguatan pembelajaran secara implementatif dan adaptif. Sebuah pembelajaran membutuhkan teori yang mendasari pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Teori tersebut seperti teori hierarki kebutuhan dari Abraham Maslow. Teori tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran secara klasifikasi merupakan di bawah kebutuhan mendasar seperti kebutuhan dasar yaitu makan, namun di sini motivasi memerankan hal yang sangat signifikan yaitu memunculkan sebuah prestasi dalam pembelajaran. Bahkan teori motivasi mampu membuktikan bahwa kesempatan untuk berkembang semakin luas dengan dasar motivasi tersebut.

Menurut Rizki Pramita Yulianti et al pada jurnal di tahun 2022. Dalam penelitian bertajuk "*Pengaruh motivasi belajar dan kemampuan kognitif terhadap kinerja siswa*" penelitian motivasi tidak hanya meningkatkan kompetensi kognitif namun meningkatkan kompetensi sikap. Hal serupa ditunjukkan oleh (Riyanti Maulidiyah & Hasan Ubaidillah, 2024) dalam temuannya diuraikan terkait peran motivasi pada pembelajaran yaitu penguatan keterampilan secara holistik, yaitu keterampilan *hard skill* namun juga *soft skill*. Peran *hard skill* bisa teramati dari hasil belajar yang muncul sedangkan *soft skill* perolehannya adalah lewat keberhasilannya mencapai kesuksesan lewat ranah afektif. Berdasarkan kedua temuan tersebut maka disimpulkan bahwa keterampilan *soft skill* dan pencapaian afektif terdorong oleh keinginan dari setiap individu sendiri tanpa melihat dari apa tujuan pembelajaran yang notabene hanya mencapai temuan kognitif yang meningkat saja.

Peran motivasi sangat memberi dampak langsung maupun tidak langsung terhadap individu untuk berkembang. Perkembangan individu akan lebih baik ketika motivasi tersebut terarah pada kemampuan mengelola secara *intra personal*. Bahkan ketika motivasi dipadukan dengan tujuan kreativitas mampu membuat suasana hati lebih baik bahkan capaian keberhasilan yang diinginkan baik secara langsung maupun tidak langsung. Kreativitas terbangun ketika sesuatu baru hadir. Kehadiran kreativitas diwujudkan dalam temuan sesuatu berbentuk inovasi inovasi bahkan temuan yang mampu menjawab tantangan zaman.

Pemecahan masalah sendiri hadir seiring adanya kreativitas. Karena sesuatunya perlu diselesaikan dengan hasil dari temuan baru. Selanjutnya temuan tersebut mampu menjadi solutif bagi masalah yang ada. Dalam pembelajaran di sekolah maupun di perguruan tinggi, proses belajar lebih mengutamakan hasil sebagai tujuan akhir. Hal ini sebenarnya juga perlu

dilihat proses yang mampu mendorong solusi hasil dari daya kreasi individu sendiri. Karya kreasi dari individu tidak lepas dari motivasi baik internal maupun eksternal, hal ini yang dianggap mampu meningkatkan efikasi diri. Efikasi diri sendiri meningkat sesuai kemampuan kompetensi individu, namun hal itu tidak lepas dari motivasi diri. Hal itu juga diungkapkan oleh (Muhammad Sandi, 2024), Dalam temuannya terkait dengan efikasi diri. Dalam temuannya efikasi diri tumbuh lebih baik dengan dorongan minat yang berasal dari dalam individu.

Seperti temuan lain terkait efikasi diri dari (Fitriani & Abas Rudin, 2020) efikasi diri melemah ketika ada factor lain yang menghalanginya untuk bertumbuh bahkan capaian tidak berhasil atau kegagalan membawa pengaruh kuat, sementara (Choirun Nisa 2025), berdasarkan temuan tersebut maka efikasi diri selalu dipengaruhi oleh kondisi internal dan variabel dari eksternal baik berupa kondisi fisik, serta latar belakang. Pengaruh motivasi berbasis kerativitas sendiri sangat kuat mempengaruhi efikasi diri pada individu. Cara meningkatkan efikasi diri yang kuat adalah menguatkan motivasi dari individu yang mempunyai basis kreativitas bahkan inovasi untuk memecahkan masalah yang dipunyai.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka kesimpulannya adalah bahwa terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar berbasis berfikir kreatif. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan *p value* di bawah taraf signifikansi yaitu 0,05. Dari hal itu berarti bahwa motivasi mempunyai pengaruh yang kuat apalagi didasari oleh keterampilan berfikir kreatif. Berfikir kreatif sendiri mampu membuat sesuatu yang baru dan keluar dari harapan yang stagnan, dalam arti memunculkan pola berfikir dinamis dibarengi oleh keinginan kuat secara nyata dalam bentuk motivasi.

Hal tersebut terbukti mampu menggiring ke arah lebih positif ada efikasi diri/*self-efficacy*. Untuk yang ke 2 adalah hasil dari seberapa besar pengaruh motivasi terhadap efikasi diri adalah mendapatkan angka yang tidak tinggi. Di bawah 20 %. Hal ini menandakan bahwa pengaruh tersebut tidak tinggi, karena ada pengaruh yang lain yang lebih berpengaruh terhadap efikasi diri. Pengaruh tersebut bisa berasal dari latar belakang, minat, prestasi belajar, dan beberapa variabel lain yang membuat pengaruhnya lebih besar. Hasil tersebut menandakan bahwa motivasi walaupun berbasis keterampilan berfikir kreatif belum mampu mengangkat atau mempengaruhi motivasinya pada efikasi diri (*self-efficacy*). Persamaan regresi yang mempresentasikan pengaruh motivasi belajar terhadap efikasi diri/*self-efficacy* adalah  $Y = 49.294 + 0.274 x$ , persamaan ini menunjukkan pengaruh motivasi belajar terhadap efikasi diri/*self-efficacy*.

Dari hasil analisis menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan bahwa koefisien koefisien itua dalah signifikan. Hal tersebut ditunjukkan bahwa kedua koefisien dengan p value/signifikansi yang diperoleh di bawah 0.05 tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas maka bisa disimpulkan secara umum bahwa motivasi belajar berbasis keterampilan berfikir kreatif berpengaruh terhadap *self-efficacy*. Proses pembelajaran yang mengedepankan motivasi belajar sangat baik jika dilaksanakan sesuai dengan scenario yang juga dikuatkan oleh metode belajar, lingkungan belajar, latar belakang mahasiswa, serta minat sehingga tujuan pembelajaran tercapai berdasarkan RPS sebagai pegangan KBM (kegiatan belajar & mengajar).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ade Ria nirmala, Umi rachmahdamayanti, & Ratna nurani. (2024). Pendidikan *soft skill* dan *hard skill* untuk meningkatkan kompetensi diri bagi siswa menengah atas di kota Pekan baru. *Jurmas Azam Insan Cendikia: Jurnal Pengabdian Masyarakat AIC*, 3(2), 183-189
- Choirun Nisa Widiawati, Azzahra Meita Syamsyiah Putri, & Lucky Purwantini (2025). Pengaruh Efikasi Diri dan Optimisme terhadap Kecemasan pada Mahasiswa Tahun Pertama. *Jurnal Anestesi: Jurnal Ilmu Kesehatan dan Kedokteran*, 3(1), 91-103
- Fitriani & Abas Rudin. (2020). faktor-faktor penyebab rendahnya efikasi diri siswa, *JURNAL BENING*, 4(2), 1-8
- Fitriyani, F., & Teguh Nugroho, A. (2022). Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 2(1), 307-314. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i1.1416>
- Jane Christin & Djudi Mukzam (2017). pengaruh motivasi internal dan eksternal terhadap kinerja karyawan. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 50(5), 108-112.
- Maria Fonita Ndarap (2024). hubungan antara kualitas lingkungan pembelajar dengan kreatifitas anak di paud. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(1), 13-20.
- Maslow, A. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper & Row, Publishers.
- Muhamad Safii. (2019). Kemampuan berpikir kreatif melalui model mind mapping dan strategi active knowledge sharing pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok. *JP3*, 14(9), 30-40.
- Muhammad Sandi. (2017). Hubungan Efikasi Diri Dengan Minat Belajar Siswa-Siswi. *Psikoborneo*, 5(2), 208-214.

- Nandang faturohman & Agus Gunawan. (2021). Tantangan lembaga pendidikan dasar dalam penyelenggaraan pendidikan pasca pandemi covid-19 di Kabupaten Serang. *GENEOLOGI PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 433-442.
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication and Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Rizki Pramita Yulianti, Epi Supriyani Siregar, & Ikhwan Mahfud Hidayat. (2022). pengaruh motivasi belajar dan kemampuan kognitif terhadap kinerja siswa. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 6(2), 117-128.
- Riyanti Maulidiyah & Hasan Ubaidillah. (2024). pengaruh soft skill, hard skill dan motivasi pada kesiapan kerja mahasiswa sebagai generasi z dalam menghadapi era digital. *COSTING: Journal of Economic, Business and Accounting*, 7(3), 4875- 4889
- Robin Donnelly & Harry Anthony Patrinos. (2021). Learning loss during Covid-19: An early systematic review. *Prospects* (2022) 51:601–609 <https://doi.org/10.1007/s11125-021-09582-6>
- Septhiani, S. (2022). Analisis Hubungan *Self-Efficacy* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3078-3086. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1423>
- Sobri, M., Mustofa, A. M. Z., & Yusup, A. (2024). Implementasi Kurikulum Outcome Based Education (OBE) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. *Proceeding International Conference on Malay Identity*, 251–262. Retrieved from <http://conference.unja.ac.id/ICMI/article/view/348>