



# G E M A

Jurnal Gentiaras Manajemen dan Akuntansi

Laman Jurnal: [jurnal.gentiaras.ac.id/index.php/Gema/index](http://jurnal.gentiaras.ac.id/index.php/Gema/index)

ISSN : 2086-9592 (p) , 2721-5490 (e)



## Pengembangan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Kreativitas, Motivasi dan Adaptasi Teknologi

Amellia Suganda\*, Wiewiek Indriani, Euis Mufahamah

Universitas Malahayati, Lampung, Indonesia

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p><b>Artikel History:</b></p> <p>Received: April 11, 2023</p> <p>Revised: May 15, 2023</p> <p>Published: May 26, 2023</p> <p><b>Keywords:</b></p> <p>Creativity, Motivation, Technology adaptation, Quality of student learning</p>	<p><i>This study aims to determine the significant effect of creativity towards the quality of student learning, to determine the significant effect of motivation towards the quality of student learning, and to determine the effect of technological adaptation significantly towards the quality of student learning at SMP 27 Bandar Lampung. The approach used in this study is mixed method approach. The population in this study were 730 students of SMP 27 Bandar Lampung. Data collection techniques in this study used observation, questionnaires, documentation and literature study. Data analysis techniques used validity test, classical assumption test, F test, T test, coefficient of determination and multiple linear analysis. The data was calculated using the SPSS program (version 20.0). The result of this study indicates that creativity has no effect on the quality of student learning partially and significantly, motivation affects the quality of student learning partially and significantly, and technological adaptation affects students learning at SMP 27 Bandar Lampung partially. Creativity, motivation and technological adaptation affects the quality of student learning in SMP 27 Bandar Lampung simultaneously.</i></p>
INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p><b>Riwayat Artikel:</b></p> <p>Diterima: 11 April 2023</p> <p>Direvisi: 15 Mei 2023</p> <p>Dipublikasikan: 26 Mei 2023</p> <p><b>Kata kunci:</b></p> <p>Kreativitas, Motivasi, Adaptasi Teknologi, Kualitas belajar siswa.</p>	<p>Penyelidikan ini tujuannya guna mengetahui efek kreativitas secara signifikan terhadap kualitas belajar siswa, mengetahui pengaruh motivasi secara signifikan terhadap kualitas belajar siswa dan mengetahui pengaruh adaptasi teknologi secara signifikan terhadap kualitas belajar siswa SMP 27 Bandar Lampung. Pendekatan yang dipakai pada kajian ini yakni pendekatan mixed method. Populasinya ialah pelajar di SMP 27 Bandar Lampung sebanyak 730 orang. Teknik mengumpulkan data memakai pengamatan, angket, dokumentasi juga studi pustaka. Teknik analisis data penelitian menggunakan uji validitas, uji asumsi klasik, uji -F, uji-t, koefisien determinasi dan analisis linier berganda. Mengolah data kajian ini memakai program SPSS (versi 20.0). hasil penyelidikan ini memperlihatkan kreativitas dengan parsial dan signifikan tidak ada efek dalam mutu belajar pelajar, motivasi secara parsial dan signifikan berpengaruh terhadap kualitas belajar siswa, adaptasi teknologi berpengaruh secara parsial terhadap kuliatas belajar siswa SMP 27 Bandar Lampung. Pengaruh Kreativitas, motivasi dan adaptasi teknologi secara simultan berpengaruh di SMP 27 Bandar Lampung.</p>

**Corresponding Author :**

Amellia Suganda

Universitas Malahayati, Lampung, Indonesia

\*email: [ameliasugandi40@gmail.com](mailto:ameliasugandi40@gmail.com)



## PENDAHULUAN

Sumber daya manusia termasuk aset begitu perlu pada sebuah organisasi sebab ialah sumber daya dengan membina, mempertahankan maupun pengembangan organisasi padengan beragam tuntutan masyarakat juga zaman. Sebab itu, SDM mesti terus diperhatikan, dijaga, maupun dikembangkan. Tuntutan sosial maupun berkembangnya zaman mendorong manusia guna terus bertumbuh. Dimana pendidikan termasuk pokok pada tercapainya ketentraman maupun keutuhan hidup manusia. Pada pendidikan dengan tinggi diinginkan bisa membentuk mutu sdm secara baik, guna bisa diinginkan ikut berpartisipasi supaya diri sendiri dan guna organisasi. Optimasi lewat pelatihan maupun pendidikan juga ada pengaruh dalam menaikkan mutu sdm (Daniel Hasibuan et al., 2020) .

Kualitas belajar berlandasan gagasan (Devi, 2020) didefinisikan untuk umpan balik dengan berubahnya perilaku dengan usaha pengajaran. Kualitas belajar juga kemahiran yang pelajar miliki sesudah menerima pengalaman belajarnya. Pendapat (Mahmud et al., 2022) memaparkan kenaikan mutu belajar bisa ditingkatkan pada keahlian literasi dan numerasi juga minat belajar pelajar. Kreativitas belajar termasuk sebagian hal yang perlu pada sebuah proses belajar. Sebab kreativitas belajar bisa melatih pelajar guna mandiri dengan belajar (Debora et al., 2022). Selain itu, kreativitas bisa membentuk rasa ingin tahu secara besar. Kreativitas yang diperlihatkan (Estheriani & Muhid, 2020), dengan bersama-sama juga simultan ada efek signifikan pada belajar. Seluruh orang mempunyai tujuan hidup dengan bermacam, dimana hendak terus terdapat faktor penggerak guna tercapainya tujuan ini. Motivasi yakni sebagian yang menjadi penggerak orang guna terus bertumbuh supaya tujuan yang diinginkan tercapai. Motivasi yakni sebuah dorongan yang terdapat pada diri individu guna menjalankan sebuah aktivitas guna tercapainya sesuatu yang diharapkan. Motivasi dengan melahirkan dan membina sikap individu dengan tercapainya tujuan (keperluan). Sejalan pada (Setiyadi & Sutarman, 2022) yang menerangkan bahwasanya motivasi yakni kondisi yang ada dengan diri individu yang mendorongnya guna menjalankan kegiatan tertentu supaya sebuah tujuan tercapai.

Pada hasil pra peneliidkan didapat data di SMP Negeri 27 Bandar Lampung mempunyai 18 pelajae dan 45% pada total sampel bisa belajar tuntas dan 22 pelajar ataupun 55% pada total sampel tidak tuntas. Berlandasan hal ini diketahui masih rendahnya pemahaman minat juga kurangnya kegunaan sarana dan prasarana dengan terdapat di sekolah.

Guna diatasinya hal ini, memilih strategi mengajar termasuk hal yang perlu guna diperhatikan juga disesuaikan pada tujuan belajar. Hal ini dijalankan guna pelajar makin aktif pada aktivitas belajar maka hasil belajar bisa tercapai nilai maksimal. Strategi dengan kurang sesuai

membuat pelajar turunnya atensi belajar pelajar dengan membuat keadaan kelas tidak kondusif dan hendak menyebabkan proses belajar tidak efektif.

Sebagian peneliti dengan membahas tentang kreativitas, motivasi juga adaptasi teknologi. Diantaranya (Estheriani & Muhid, 2020) memerlihatkan bahwasanya Kreativitas ada pengaruh signifikan pada belajar. Dalam riset (Annisa, 2020) diketahui bahwasanya motivasi belajar mempunyai pengaruh dalam kegiatan belajar pelajar, terutama dalam prestasi pelajar. dan (Tekege, 2017) memperoleh dengan simultan teknologi informasi maupun komunikasi ada pengaruh pada belajar, dimana termasuk aktivitas dengan begitu pokok pada semua proses pendidikan.

## METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian

Jenis penyelidikan dengan dipakai pada kajian ini yakni jenis penyelidikan *mixed Method*. Metode kajian *mixed Method* termasuk metode penyelidikan kombinasi ini menyatukan antara metode penyelidikan kualitatif dan kuantitatif guna dipakai dengan bersama-sama pada sebuah aktivitas penelitian, maka didapat data yang makin komprehensif, valid, reliabel, juga obyektif yang dipakai guna meneliti sebuah populasi atau pun sampel yang sudah ditetapkan. Penyelidikan ini dijalankan di SMP Negeri 27 Bandar Lampung

### Populasi dan Sampel

Populasi dalam kajian ini yakni pelajar di SMPN 27 Bandar Lampung ialah berjumlah 730 orang. Sedangkan, sampel yang diberlakukan ialah pelajar kelas IX SMPN 27 Bandar Lampung. Sebab sampel yang diambil pada populasi mesti representative (mewakili) yakni mencerminkan terdapatnya benar populasinya. Teknik mengambil sampel dalam kajian ini memakai teknik purposive sampling.

Kriteria dalam penyelidikan ini antara lain:

1. Siswa SMP Negeri 27 Bandar Lampung
2. Siswa Kelas IX SMP Negeri 27 Bandar Lampung

### Definisi Operasional

Pada penyelidikan ini mempunyai tiga variabel dengan diteliti, variabel ini yakni Kreativitas ( $X_1$ ), Motivasi ( $X_2$ ) dan Adaptasi Teknologi ( $X_3$ ) selaku variable *independent*, dan Kualitas Belajar ( $Y$ ) yaitu variabel *dependent*, dimana mempunyai sub-sub variabel dan indikator dengan seluurhnya hendak diukur pada skala ordinal..

## **Teknik Pengumpulan Data**

Dengan mengumpulkan Data dijalankan pada sebagian teknik yakni pengamatan (observasi), angket, dokumentasi, dan studi pustaka. Pada kajian ini sampel yang di berlakukan pelajar yakni pelajar Kelas IX.

## **Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Signifikasi Simultan (Uji F)**

Tujuan uji F guna tahu terdapat ataupun tidak pengaruh simultan independen dalam variabel terikat. Mengambil keputusan pada uji ini bisa dijalankan dalam memakai nilai probability value (p value) dan F hitung. Kriteria mengambil keputusan dengan uji yang memakai p value atau F hitung (Ghozali, 2018) yakni bila  $p \text{ value} < 0,05$  ataupun  $F \text{ hitung} < \text{tabel}$  hingga  $H_a$  ditolak.

### **2. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Diterangkan (Ghozali, 2018) analisis koefisien determinasi ( $R^2$ ) dipakai guna tahu seberapa besar presentase sumbangan efek variabel independen dengan serentak pada variabel dependen. Dalam tabel model summary bisa diketahui nilai  $R^2$  (adjusted R square ), sementara sisanya disebabkan factor lain dengan tidak diteliti.

### **3. Uji Hipotesis Secara Parsial (t)**

Uji t tujuannya yakni supaya tahu pengaruh tiap variabel independen pada variabel terkait. Kriteria mengambil keputusan dengan uji ini diterangkan (Ghozali, 2018) ialah bila  $p \text{ value} < 0,05$  hingga  $H_a$  diterima kebalikannya bila  $p \text{ value} \geq 0,05$  artinya  $H_a$  ditolak.

### **4. Analisis Regresi Linier Berganda**

Dipakai pada penelitian, jika peneliti meramalkan bagaimana kondisi (naik turunnya) variabel dependen (kriterium), jika dua ataupun lebih variabel independen untuk faktor prediktor dimanipulasi ( dinaik turunkan ) nilai nya. Maka analisis liner berganda hendak dijalankan jika jumlah variabel independen nya minimal 2 (Soegiyono, 2017).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penyelidikan ini, penulis menjadikan olah data dengan bentuk angket yang memuat  $X_1$  (Kreativitas),  $X_2$  (Motivasi) dan  $X_3$  (Adaptasi Teknologi) juga variabel terikat Y (kualitas belajar).

## Ciri-ciri Indentitas Responden

Tabel 1. Identitas Responden Berlandasan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase (%)
1.	Laki-laki	75	51,72%
2.	Wanita	70	48,27%
<b>Jumlah</b>		<b>145</b>	<b>100%</b>

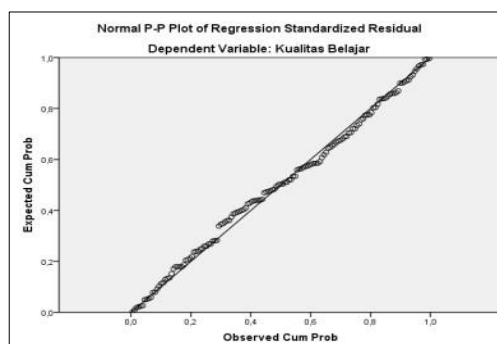
Tabel 2. Identitas Responden Berdasarkan Usia

No.	Usia	Jumlah	Presentase (%)
1.	13 tahun	59 orang	40,69%
2.	14 tahun	48 orang	33,10%
3.	15 tahun	38 orang	26,20%
<b>Jumlah</b>		<b>145 orang</b>	<b>100%</b>

Tabel 3. Identitas Responden Berdasarkan Penghasilan Orang Tua

No.	Kategori	Interval	Jumlah	Presentase (%)
1.	Rendah	$100.000 \leq \text{penghasilan} \leq 1.500.000$	60 Orang	41,38%
2.	Sedang	$1.500.000 \leq \text{penghasilan} \leq 3.000.000$	48 Orang	33,10%
3.	Tinggi	$3.000.000 \leq \text{penghasilan} \leq 5.000.000$	37 Orang	25,51%
<b>Jumlah</b>			<b>145 Orang</b>	<b>100%</b>

### 1. Uji Normalitas



Gambar 1 Pengujian Normalitas

Dilihat gambar tersebut, hasil analisis data memakai SPSS, dengan ini bisa kita tahu bahwasanya data menyebar disekitar garis diagonal dan ikut arah garis diagonal, hingga regresi memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 4 Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov One-Sample  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		145
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,17200977
Most Extreme Differences	Absolute	,048
	Positive	,041
	Negative	-,048
Kolmogorov-Smirnov Z		,575
Asymp. Sig. (2-tailed)		,895

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: data primer yang di olah, 2022

Berlandasan tabel tersebut uji normalitas, besarnya nilai Kolmogorov-Smirnov yakni 0,575 dalam probabilitas 0,001. Nilai p-value tersebut nilai konstanta  $\alpha = 0,05$  memperlihatkan bahwasanya data distribusi normal. Hal ini artinya hipotesis  $H_a$  diterima. Lewat hasil uji normalitas yang dijalankan, hingga dengan semua bisa kita simpulkan bahwasanya nilai pengamatan data sudah terdistribusi normal juga bisa diteruskan dalam uji asumsi klasik lainnya.

### 1. Uji Multikolonieritas

Tabel 5. Hasil Uji Multikolonieritas

Coefficients <sup>a</sup>								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	16,262	4,667		3,484	,001		
	Kreativitas	,013	,101	,010	,126	,900	,544	1,838
	Motivasi	,625	,147	,413	4,264	,000	,369	2,710
	Adaptasi Teknologi	,415	,103	,350	4,024	,000	,458	2,184

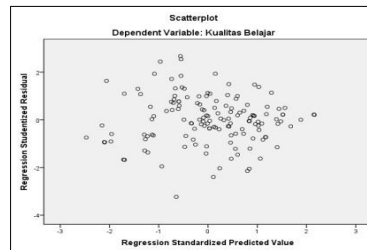
a. Dependent Variable: Kualitas Belajar

Sumber: data primer yang diolah, 2022

Hasil uji multikolinearitas, nilai *tolerance* guna Kreativitas yaitu 0,544, Motivasi ialah 0,369, dan Adaptasi Teknologi yakni 0,458, memperlihatkan bahwasanya tidak terdapat variabel independen dengan ada nilai *tolerance*  $< 0,1$  artinya tidak terdapat korelasi antar variabel

independen. Hasil hitungan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) guna Kreativitas yakni 1,838, Motivasi ialah 2,710 dan Adaptasi Teknologi yaitu 2,184 memperlihatkan hal sama, tidak memiliki variabel independen dengan adanya nilai  $VIF < 10$ . Maka bisa kita simpulkan yakni tidak adanya persoalan dalam multikolinearitas.

## 2. Uji Heteroskedastisitas



Gambar 2. Scatterplot Uji Heteroskedastisitas

Sumber: data primeir yang dioileih, 2022

Pada gambar tersebut grafik bisa terlihat titik dengan menyebar dalam acak, tidak terbentuk sebuah pola secara jelas, juga tersebar baik diatas dan dipola, angka 0 (nol) dalam sumbu Y, hingga tidak dialami heteroskedasitas.

## 2. Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficientsa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16,262	4,667		3,484	,001
Kreativitas	,013	,101	,010	,126	,900
Motivasi	,625	,147	,413	4,264	,000
Adaptasi Teknologi	,415	,103	,350	4,024	,000

Dependent Variable: Kualitas Belajar

Sumber: data pri'mer yang di'olah, 2022

Pada tabel ini, Hasil kajian memperlihatkan bahwasanya koefisien regresi guna variabel Kreativitas 0,013, Motivasi 0,625, Adaptasi Teknologi 0,415 juga mendapat constanta yakni 16,262 maka kesamaan regresi berganda kajian ini yakni:

$$Y = 16,262 + 0,013 X_1 + 0,625 X_2 + 0,415 X_3$$

Kesamaan regresi mempunyai arti:

1. Konstanta memiliki koefisien regresi dalam arah positif yakni 16,262. Hal ini artinya kenaikan ialah 1 % pada variabel konstanta hendak membuat variabel Kualitas Belajar naik yaitu 16,262 %
2. Kreativitas memiliki koefisien regresi dalam arah positif yaitu +0,013. Hal ini maksudnya kenaikan yakni 1% dari variabel Kreativitas akan membuat variabel Kualitas Belajar turun ialah 0,13%.
3. Motivasi memiliki koefisien regresi dalam arah positif yakni +0,625. Hal ini artinya kenaikan ialah 1% pada variabel Motivasi hendak membuat variabel Kualitas Belajar turun yakni 6,25%
4. Adaptasi Teknologi ada koefisien regresi secara arah positif yakni +0,415. Hal ini artinya kenaikan yaitu 1% dalam variabel Adaptasi Teknologi hendak membuat variabel mutu Belajar turun ialah 4,15%.

### **Pengaruh Kreativitas Pada Kualitas Belajar**

Berlandasan hasil kajian tersebut mengenai pengaruh Kreativitas dalam mutu Belajar memperlihatkan bahwasanya nilai signifikan  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak pada kata lain bahwasanya Kreativitas dengan parsial tidak adanya efek positif dan signifikan pada mutu Belajar. Didapat nilai Sig yakni  $0,900 > 0,05$  dan nilai thitung  $0,126 < t_{tabel} 1,655$ .

Hasil penyelidikan tidak sejalan pada yang dijalankan oleh (Estheriani & Muhid, 2020) dengan judulnya mengembangkan Kreativitas Berpikir Pelajar Di Era Industri 4.0 Lewat Perangkat Belajar Pada Media Augmented Reality menerangkan bahwasanya Hasil kajian memperlihatkan bahwasanya persoalan dalam Literature Review kali ini yakni guna menaikkan kreativitas pelajar di Era 4.0 lewat Augmented Reality. Tiap pelajar mempunyai kemahiran beraneka ragam, pada hal ini, mesti diberi dorongan guna melahirkan sikap kreativitas pada diri pelajar. Dibagian pendidikan kreativitas termasuk sebuah kemahiran yang perlu guna dikembangkan.

Tetapi sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh (Sucipto, 2022) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS di SDN Jaka Mulya Bekasi Selatan menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS; (2) kreativitas belajar tidak berpengaruh secara tidak signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa; dan (3) terdapat pengaruh interaksi yang signifikan media pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar IPS siswa.



Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Kreativitas tidak mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap Kualitas Belajar di SMPN 27 Bandar Lampung. Hal ini menunjukkan bahwa dengan Kreativitas yang baik maka akan sangat mempengaruhi tingkat Kualitas Belajar.

### **Pengaruh Motivasi Terhadap Kualitas Belajar**

Dilihat hasil penyelidikan tersebut mengenai efek Motivasi dalam mutu Belajar H1 diterima pada kata lain yakni Motivasi dengan parsial ada efek positif dan signifikan dengan mutu Belajar. Didapat nilai Sig yakni  $0,000 < 0,05$  dan nilai thitung  $4,264 > 1,655$ .

Hasil kajian sejalan dalam dijalankan (Annisa, 2020) dengan judulnya Pengaruh Motivasi Belajar Pada Prestasi Pelajar Di Sekolah. Hasil Penyelidikan ini tujuannya guna tahu bagaimana efek motivasi belajar dalam pelajar prestasi di sekolah. Kajian ini difokuskan dengan peran guru guna membina pelajar motivasi belajar. Motivasi ini begitu perlu guna menaikan belajar pelajar pencapaian. Sebab seperti diketahui, motivasi pelajar dengan belajar masih kurang. Ini hendak ada pengaruh keberhasilannya guna belajar.

Tetapi tidak sejalan Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Mangangantung et al., 2022) yang berjudul Pengaruh Efikasi Diri, Harga Diri dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Bulupoddo Kab. Sinjai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) efikasi diri memengaruhi hasil belajar matematika peserta didik secara signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,034; (2) harga diri memengaruhi hasil belajar matematika peserta didik secara signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,001; (3) motivasi belajar tidak berpengaruh hasil belajar matematika peserta didik secara signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000; dan (4) secara simultan efikasi diri, harga diri, dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik dengan koefisien determinasi sebesar 74,8%.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Motivasi mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap Kualitas Belajar di SMPN 27 Bandar Lampung. Hal ini menunjukkan bahwa dengan Motivasi yang baik maka akan sangat mempengaruhi tingkat Kualitas Belajar.

### **Pengaruh Adaptasi Teknologi Pada Mutu Belajar**

Menurut hasil kajian ini mengenai Adaptasi Teknologi dengan mutu Belajar memperlihatkan dimana H0 diterima dan H1 ditolak dalam kata lain yakni Adaptasi Teknologi dengan parsial adanya efek positif dan signifikan pada mutu Belajar. Mendapat nilai Sig yaitu  $0,000 < 0,05$  dan nilai thitung  $4,024 > t_{tabel} 1,655$ .

Pada penyelidikan ini sejalan dalam dijalankan (Tekege, 2017) dengan judul nya Memanfaatkan Teknologi Informasi Dan Komunikasi dengan belajar SMA YPPGI Nabire. Hasil kajain ini tujuannya guna media belajar dengan didesain dalam baik, begitu menolong pelajar dengan mencerna dan mengerti materi pelajaran. Berkembangnya teknologi informasi di globalisasi juga informasi ketika ini, mengarah berkembang media belajar makin maju pula. Pemakaian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk media belajar telah termasuk sebuah tuntutan.

Tetapi tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Arnidha et al., 2021) yang berjudul Peran Mahasiswa Dalam Membantu Adaptasi Teknologi Terhadap Guru Pada Program Kampus Mengajar 1 Di SD Pelita Bangsa Surabaya. Hasil penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan bahwa peran mahasiswa dapat membantu guru dalam pembelajaran dan administrasi terutama pada adaptasi teknologi terutama dimasa pandemi. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi yang dilakukan oleh guru belum beragam. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa sangat membantu dalam adaptasi teknologi karena dapat memperluas pengetahuan mengenai teknologi dan dapat membantu perkembangan sekolah, peran mahasiswa dalam adaptasi teknologi tidak berpengaruh signifikan terhadap guru untuk lebih mengetahui pembelajaran berbasis IT yang lebih beragam. Hasil dokumentasi menunjukkan mahasiswa telah melakukan kegiatan adaptasi teknologi pada saat program Kampus Mengajar.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Adaptasi Teknologi mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap Kualitas Belajar di SMPN 27 Bandar Lampung. Hal ini menunjukkan bahwa dengan Adaptasi Teknologi yang baik maka akan sangat mempengaruhi tingkat Kualitas Belajar

## **KESIMPULAN**

Kreativitas tidak bisa terisahkan pada kualitas belajar pelajar dengan sebuah sekolah terutama di SMP Negeri 27 Bandar Lampung, kreativitas siswa yang tinggi maka kualitas belajar pun tinggi. Sedangkan, motivasi yang efektif, belum tentu bisa ada dampak positif dalam mutu belajar. Tapi tidak bisa di pungkiri bahwasanya motivasi tidak bisa terpisahkan pada kualitas belajar dengan sebuah perusahaan terutama di SMP Negeri 27 Bandar Lampung. Salnjutnya, teknologi ada efek positif dan signifikan dengan kualitas belajar. Maksudnya jika adaptasi teknologi dengan efektif, belum tentu bisa ada dampak positif dalam mutu belajar. Ssecara general, baik kreativitas, motivasi, maupun adaptasi teknologi dalam bersama-sama berkiatan erat pada mutu belajar pelajar

SMP Negeri 27 Bandar Lampung. Dengan simultan, efek kreativitas, motivasi, juga adaptasi teknologi ada efek signifikan dengan mutu belajar pelajar belum termasuk berkategori tinggi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, A. N. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa di Sekolah. *Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.24014/0.8710124>
- Arnidha, Y., Yunaini, N., Oktarina, R., & Pertiwi, R. (2021). Tantangan Dan Strategi Pembelajaran Matematika Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru Covid-19. *Journal Of Elementary School Education (JOuESE)*, 1(2), 77–85. <https://doi.org/10.52657/jouese.v1i2.1519>
- Daniel Hasibuan, M. T., Mendrofa, H. K., Silaen, H., & Tarihoran, Y. (2020). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Pada Mahasiswa Yang Menjalani Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Indonesian Trust Health Journal*, 3(2), 387–393. <https://doi.org/10.37104/ithj.v3i2.65>
- Debora, Birawa, C., & Lahirni, B. C. F. (2022). Pelatihan Penggunaan Model E-Learning Edmodo dan Pemanfaatan Google Form Sebagai Media Pembelajaran. *Pengabdian Kampus : Jurnal Informasi Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(2), 1–6. <https://doi.org/10.52850/jpmupr.v8i2.4057>
- Devi, N. U. K. (2020). Adaptasi Pranata Keluarga Pada Proses Pembelajaran E-Learning Dalam Menghadapi Dampak Pandemi Covid-19. *Publicio: Jurnal Ilmiah Politik, Kebijakan Dan Sosial*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.51747/publicio.v2i2.599>
- Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 118. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v22i2.1206>
- Imam Ghozali. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25, Edisi Kesembilan. *Seminar Nasional Hasil Penelitian-Stimik Handayani Denpasar, September*. [http://repo.unikadelasalle.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=13099](http://repo.unikadelasalle.ac.id/index.php?p=show_detail&id=13099)
- Mahmud, H., Isnanto, I., & Sugeha, J. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 779. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.779-784.2022>
- Mangangantung, J. M., Wentian, S., & Rorimpandey, W. H. F. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Wanea. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 15–24. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49942>
- Setiyadi, B., & Sutarman. (2022). Upaya Membantu Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Pelaksanaan Kampus Mengajar Di Sd Negeri 11/X Nipah Panjang. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 201–207. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i2.2134>
- Soegiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sucipto, T. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Teknologi Informasi untuk Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Jurnal SNATI*, 1(2), 32–39.
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 40–52. <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>