

Bukti korespondensi

judul :

“Kreativitas Mahasiswa dengan Pendekatan Deduktif dan Induktif pada Model Pembelajaran Wimba”

Penulis : Purwati K. Suprpto, Dea Deilla, Ryan Ardiansyah, Diki M. Chaidir.

hanya penerimaan abstrak, Langkah berikutnya diseminarkan, kemudian di terbitkan di jurnal Jurnal Pelita Pendidikan (korespondensi menggunakan whatsapp, dan terhapus, sehingga tidak ada bukti lengkap).



**SEMINAR NASIONAL BIOLOGI DAN PEMBELAJARANNYA KE-III 2017
JURUSAN BIOLOGI FMIPA UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

Jln. Willem Iskandar Psr.V Medan 20221 Telp (061) 6625970
Fax. (061) 6613319-6614002
Email: semnasbiologi.unimed@gmail.com



No : 038/SEMNASBIO.3/2017
Lamp : -
Hal : Pemberitahuan Penerimaan Abstrak

**Kepada Yth.
Pemakalah Seminar Nasional
Di
Tempat**

Dengan hormat,

Menindaklanjuti pengiriman abstrak Saudara kepada panitia Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya ke-III 2017 maka kami menyampaikan selamat bahwa abstrak Saudara dinyatakan **DITERIMA**. Berkaitan dengan hal tersebut, kami mohon Saudara untuk mengirimkan makalah lengkap **paling lambat** tanggal 31 Oktober 2017.

Bersama dengan ini kami mengundang Saudara untuk hadir pada Seminar Nasional yang akan dilaksanakan pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 21 Oktober 2017
Waktu : 08.30 – 16.00 Wib
Tempat : Ruang Aula Lantai 3 FMIPA
Universitas Negeri Medan

Demikian pemberitahuan kami, atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Medan, 2 Oktober 2017

Ketua Panitia


Dr. Idramsa, M.Si
NIP. 197109202005011004

Kreativitas Mahasiswa pada Pendekatan Deduktif dan Induktif dengan Model Pembelajaran Wimba

Purwati K Suprpto, Ryan Ardiansyah, Dea Djella, Diki M. Chaidir

Jurusan Pendidikan Biologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi
Jalan Siliwangi No. 24 Tasikmalaya –Jawa Barat, Phone: 620265353235
Email: purwatik1@gmail.com

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata. Kreativitas sangat diperlukan bagi kehidupan seseorang dimasa mendatang. Model pembelajaran wimba adalah model pembelajaran representasi mikroskopis berbasis visuospasial diharapkan dapat meningkatkan kreativitas. Telah dilakukan pengukuran kreativitas mahasiswa melalui pendekatan deduktif dan pendekatan induktif dengan model pembelajaran wimba. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan kreativitas mahasiswa pada pendekatan deduktif dan induktif dengan menggunakan model pembelajaran wimba pada matakuliah anatomi tumbuhan.

Metoda penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Biologi semester IV pada tahun 2017 di satu Universitas di Jawa Barat. Sampel penelitian diambil secara purposive sebanyak dua kelas, masing-masing kelas berjumlah 34 orang mahasiswa. Kelas pertama menggunakan pembelajaran wimba dengan pendekatan deduktif dan kelas kedua menggunakan pembelajaran wimba dengan pendekatan induktif. Kemudian variabel kreativitas diukur dengan menggunakan the Test of Creative Imagery Abilities (TCIA). Pengolahan data menggunakan uji Mann-Whitney dengan SPSS.

Hasil penelitian kreativitas dengan model pembelajaran wimba menunjukkan bahwa rerata kreativitas menggunakan pendekatan deduktif adalah 10,94 sedangkan pada rerata kreativitas pada pendekatan induktif adalah 13,03. Kesimpulan penelitian ini adalah ada perbedaan hasil kreativitas mahasiswa pada pendekatan deduktif dan induktif dan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan pendekatan induktif menunjukkan hasil yang lebih baik.

Kata kunci : kreativitas, model pembelajaran wimba, deduktif, induktif

Pendahuluan

Generasi Z dan generasi alpha adalah generasi menyukai teknologi dan kita semua harus mempersiapkan anak didik kita untuk meningkatkan kemampuan teknologinya. Yang diperlukan pada generasi z dan alpha adalah kreativitasnya. Di jaman tersebut tidak diperlukan lagi pekerja yang melakukan hal-hal rutin. Akan tetapi pekerjaan rutin akan dilaksanakan oleh karya teknologi yaitu mesin atau robot, sehingga apabila anak- anak kita tidak kreatif, mereka tidak mampu bertahan dan kalah bersaing dengan robot. Orang- orang yang kreatif yang dapat tetap bertahan dalam persaingan kehidupan. Untuk mengatasi hal tersebut maka dibuatlah model pembelajaran wimba yang dapat melatih representasi 3D berbasis visuospasial dan akan berdampak pada peningkatan kreativitas siswa atau mahasiswa. Dikatakan pula oleh Kell.