
p-ISSN: 2460-092X, e-ISSN: 2623-1662
Volume 4, Nomor 2, Desember 2018
Hal. 165 - 179


JURNAL SISTEM INFORMASI

Pengaruh Teknologi Knowledge Management Terhadap Kreativitas dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang

M. Haviz Irfani

havizirfani@radenfatah.ac.id

Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Raden Fatah Palembang

Diterima: 15 Oktober 2018 | Direvisi: 19 November 2018 | Disetujui: 4 Desember 2018

© 2018 Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi,
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

Abstrak: Perguruan tinggi sebagai pusat pendidikan harus menghasilkan lulusan yang mampu bersaing agar memberikan dampak yang besar bagi bangsa dan negara. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang merupakan perguruan tinggi yang telah menerapkan teknologi knowledge management. Melalui paradigma baru saling berbagi pengetahuan, menangkap pengetahuan, menciptakan pengetahuan baru, dan memori pengetahuan organisasi yang dimiliki perguruan tinggi setiap waktu seharusnya menjadi trigger kreativitas dan inovasi dari mahasiswa untuk berprestasi. Responden penelitian berjumlah 205 orang dari Fakultas Sains dan Teknologi, Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Ekonomi dan Bisnis Islam, dan Fakultas Syariah dan Hukum. Variabel eksogen yaitu Personal Learning, Job Procedure, Learning Organization, dan Technology, sedangkan variabel endogen yaitu Learning Creativity, dan Learning Achievement. Tools yang digunakan aplikasi AMOS (Analysis of Moment Structure) diolah menggunakan analisis SEM (Structural Equation Model) dengan penghapusan mahalanobis (Outlier) pada model struktural dievaluasi dan diperoleh goodness of fit setelah modifikasi model. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa Kreativitas Belajar dipengaruhi sangat kuat oleh Job Procedure, Learning Organization, dan Technology. Personal Learning sama sekali tidak mempengaruhi Learning Creativity. Tetapi Learning Creativity sangat kuat mempengaruhi Learning Achievement.

Kata Kunci: Knowledge Management, Structural Equation Modeling, Analysis of Moment Structure

Abstract: Higher education as a center of education must produce graduates who are able to compete in order to have a great impact on the nation and state. Raden Fatah State Islamic University of Palembang is a tertiary institution that has implemented knowledge management technology. Through a new paradigm of sharing knowledge, capturing knowledge, creating new knowledge, and organizational memory that universities have at all times should trigger the creativity and innovation of students to excel. Research respondents numbered 205 people from the Faculty of Science and Technology, Tarbiyah and Teacher Training, Islamic Economics and Business, and the Faculty of Sharia and Law. Exogenous variables are Personal Learning, Job Procedure, Learning Organization, and Technology, while endogenous variables are Learning Creativity, and Learning Achievement. The tool used is AMOS (Analysis of Moment Structure) that processed using SEM (Structural Equation Model) analysis with the elimination of mahalanobis (Outliers) in the structural model and evaluated for goodness of fit after modification of the model. The results showed that Learning Creativity was strongly influenced by Job Procedure, Learning Organization, and Technology. Personal Learning in no way affects Learning Creativity. But Learning Creativity strongly influences Learning Achievement.

Keywords: Knowledge Management, Structural Equation Modeling, Analysis of Moment Structure

1 PENDAHULUAN

Pengetahuan (*knowledge*) adalah satu-satunya kunci keunggulan kompetitif Perguruan Tinggi yang mampu secara konsisten menghasilkan pengetahuan baru, menyebarkannya dan mengimplementasikan dalam teknologi atau produk (pengetahuan) baru, selain itu *knowledge*

sharing sebagai kunci pokok implementasi *knowledge management* (Mulyanto, 2008). *Knowledge Management* merupakan suatu cara untuk merencanakan, mengumpulkan dan mengorganisir, mengendalikan sumber daya menggunakan intuisi, pengalaman, gagasan, motivasi dari sumber yang kompeten untuk mencapai tujuan (Mulyanto, 2008). Sumber pengetahuan seperti koran, majalah, *e-mail*, *e-artikel*, *mailing list*, *e-book*, iklan, manusia, dan sebagainya.

Implementasi *knowledge management* yang dibangun seperti *Academic Digital Dashboard Knowledge Management System* (Mulyanto, 2008). Sistem terdiri atas kelompok *knowledge worker* yaitu kelompok peneliti dan dosen yang berpartisipasi untuk membangun basis pengetahuan (*based learning*) yang berisi sekumpulan aturan untuk menentukan strategi, model dan arsitektur operasi.

Studi (Nurtanto & Sofyan, 2015) dalam penerapan *problem based learning*, manusia (siswa) sebagai sumber tacit (pengetahuan yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata) hanya melekat dalam otak manusia memiliki kemampuan (kompetensi) kognitif (ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesa, dan evaluasi) sebesar 92,31%, afektif (perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai) sebesar 97,40%, dan psikomotorik (keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu) sebesar 92,31%.

Tujuan penerapan *Knowledge Management* yaitu meningkatkan performa seseorang atau organisasi dengan cara mengatur dan menyediakan sumber pengetahuan yang ada saat ini dan yang akan datang, meningkatkan responsivitas dan inovasi, menghasilkan keunggulan bersaing dan kinerja prima, menunjukkan kecerdasan suatu organisasi untuk meningkatkan daya saing, dan menambah nilai layanan dan produk dari suatu organisasi (Saragih, Darmanto, Reza, & Setiyadi, 2012; Utami, Ali, & Nohong, 2016)

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang sebagai perguruan tinggi negeri yang menciptakan lulusan berwawasan kebangsaan dan berkarakter Islami telah bertahap membangun dan menerapkan *knowledge system* seperti aplikasi SIMAK (Sistem Informasi Akademik), SLIMS Raden Fatah Palembang, *Digital Repository*, *e-Jurnal*, *e-learning*, dan Sistem Informasi Bina Skripsi. Dengan adanya aplikasi sistem informasi tersebut dapat memberikan dampak positif penerapan teknologi *knowledge management*. Mahasiswa secara tidak langsung bebas mengakses KMS (*Knowledge Management System*) yang terdapat dalam *repository* baik akademik maupun *non akademik*. Mahasiswa pada zaman sekarang tidak dapat melepaskan diri dari teknologi, sehingga cara-cara pembelajaran baru pun secara tidak langsung menjadi kebutuhan dalam menyelesaikan studi. Semakin sering mahasiswa mengadopsi materi kuliah secara *e-learning*, melalui *e-book*, atau apapun bersifat subjek *online system* maka mahasiswa diharapkan dapat menyelesaikan studi matakuliah dengan nilai tertinggi.

Dalam perkembangan implementasi *knowledge management* sebagai peradaban mahasiswa di lingkungan UIN Raden Fatah Palembang perlu mengetahui faktor-faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap penerapan teknologi *knowledge management* tersebut, baik secara positif ataupun negatif, baik sangat kuat pengaruhnya ataupun sangat lemah pengaruhnya dilakukan studi dalam penelitian ini.

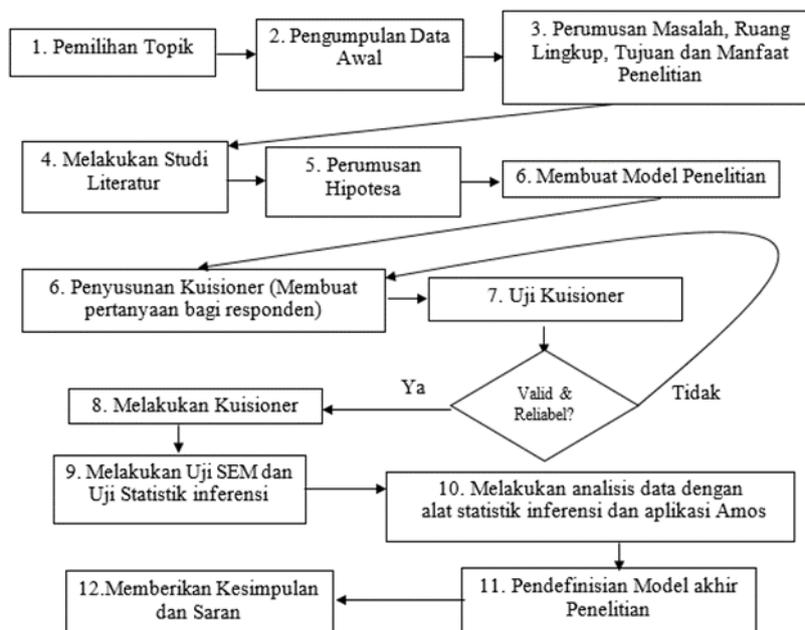
Semesta pembicaraan dalam penelitian ini yaitu apa saja faktor-faktor penerapan teknologi *knowledge management* yang mempengaruhi kreativitas belajar mahasiswa, bagaimana pengaruh teknologi *knowledge management* terhadap kreativitas mahasiswa di UIN Raden Fatah Palembang, bagaimana pengaruh teknologi *knowledge management* terhadap kreativitas mahasiswa dapat meningkatkan prestasi belajar.

Jurnal terkait memberikan informasi bahwa *knowledge management* mempengaruhi *personal learning (People)*, *learning organization (Organizational Performance)*, *job procedure (Process)*, dan *technology (Product)*, ternyata paling besar mempengaruhi *product* (Fariani, 2013). *Job procedure* sebagai variabel yang paling dominan berpengaruh terhadap kinerja karyawan. Proses belajar mengajar atau *job procedure*, motivasi belajar, dan lingkungan belajar kampus memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar mahasiswa

fakultas ekonomi dan bisnis universitas diponegoro (Ika & Sari, 2013) secara parsial maupun simultan. LIPI unit organisasi yang menerapkan sistem KM (*Knowledge Management*) dalam bentuk *Organizational Knowledge Management System* (OKMS) (Setiarso, 2007). Melakukan studi literatur, desain riset, pengumpulan data survei dan diperoleh sistem KM yang dikembangkan organisasi dapat mengakomodasi kebutuhan data, informasi, dan *knowledge* yang dibutuhkan. Optimalisasi fungsi *Knowledge Centre* yang terintegrasi dengan sistem intranet, maka setiap pengguna dapat memperoleh dan menggunakan informasi serta *knowledge* yang dibutuhkan dengan mudah dan cepat (Setiarso, 2007). Hasil penelitian (Saragih et al., 2012) menunjukkan terdapat kesempatan yang kuat transfer *knowledge* (*learning organization*) dengan menggunakan sistem berbasis web antara dosen dan mahasiswa. Selain itu *knowledge management system* sebagai teknologi untuk peningkatan kualitas pengajaran dan kualitas dosen (*personal learning*) di lingkungan STMIK Widya Dharma.

Ulasan sebelumnya memunculkan beberapa variabel yang berpengaruh pada penerapan teknologi *knowledge management* terhadap kreativitas belajar untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa yaitu *Personal Learning*, *Job Procedure*, *Learning Organization*, dan *Technology*, *Learning Creativity*, dan *Learning Achievement* (Y2).

2 METODOLOGI PENELITIAN



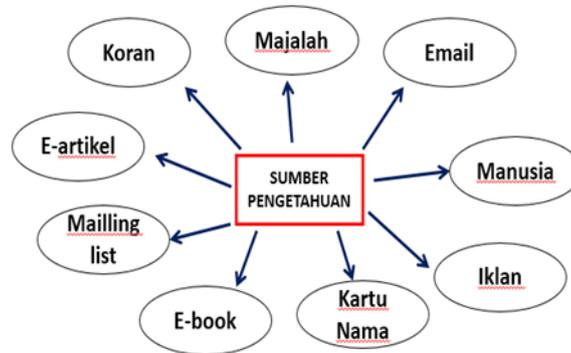
Gambar 1. Metodologi Penelitian

Gambar 1 memperlihatkan langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini mulai merumuskan masalah berdasarkan objek penelitian dan kajian literatur penelitian sebelumnya, merumuskan hipotesa dari permasalahan untuk diuji dengan menggunakan teori statistik, membuat model penelitian untuk mendapatkan struktural model, kemudian menyusun instrument penelitian agar dapat divalidasi dan reliabel, menyusun kuesioner untuk mendapatkan data persepsi berdasarkan instrument awal sebelumnya, selanjutnya mengolah data kuesioner dengan menggunakan aplikasi AMOS dengan teori *SEM* (*Structural Equation Modelling*) untuk mendapatkan *model goodness of fit* (model yang layak) untuk dianalisis selain itu juga merevisi model sebelumnya jika terdapat modifikasi model sebagai bagian akhir dalam membuat kesimpulan.

2.1 Siklus Manajemen Pengetahuan

Dalam (Setiarso, 2007), Davenport et.al (1988) menjelaskan sasaran umum dari sistem *knowledge management* dalam praktik adalah sebagai berikut:

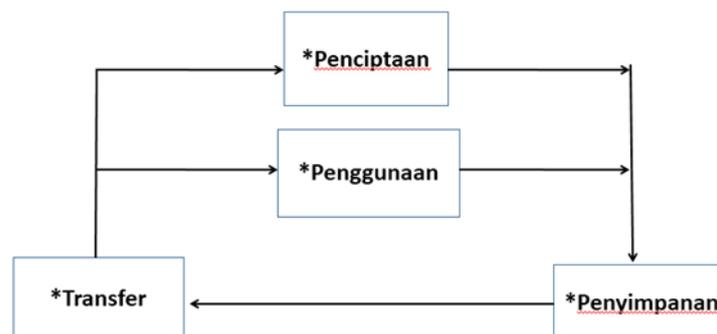
1. Menciptakan *knowledge*: *knowledge* diciptakan begitu manusia menentukan cara baru untuk melakukan sesuatu atau menciptakan *know-how*. Kadang-kadang *knowledge* eksternal dibawa ke dalam organisasi/institusi;
2. Menangkap *knowledge*: *knowledge* baru diidentifikasi sebagai bernilai dan direpresentasikan dalam suatu cara yang masuk akal;
3. Menjaring *knowledge*: *knowledge* baru harus ditempatkan dalam konteks agar dapat ditindaklanjuti. Hal ini menunjukkan kedalaman manusia (kualitas *tacit*) yang harus ditangkap bersamaan dengan fakta *explicit*;
4. Menyimpan *knowledge*: *knowledge* yang bermanfaat harus disimpan dalam format yang baik dalam penyimpanan *knowledge*, sehingga orang lain dalam organisasi dapat mengaksesnya;
5. Mengolah *knowledge*: seperti perpustakaan, *knowledge* harus dibuat *up-to-date*. Hal tersebut harus di *review* untuk menjelaskan apakah relevan atau akurat.



Gambar 2. Beberapa Sumber Pengetahuan

6. Menyebarluaskan *knowledge*: *knowledge* harus tersedia dalam format (Gambar 2) yang bermanfaat untuk semua orang dalam organisasi yang memerlukan, dimanapun dan tersedia setiap saat.

2.2 Aktivitas (Siklus) Manajemen Pengetahuan



Gambar 3. Aktivitas Manajemen Pengetahuan

Penciptaan (*creation*) pengetahuan: Tahap memasukkan segala pengetahuan yang baru kedalam sistem, termasuk juga pengembangan pengetahuan dan penemuan pengetahuan. Penyimpanan (*retention*) pengetahuan ini adalah tahap penyimpanan pengetahuan ke dalam sistem agar pengetahuan selalu awet. Proses ini juga menjaga hubungan antara pengetahuan dengan *system*.

Pemindahan pengetahuan (*transfer*): Menyangkut dengan aktivitas pemindahan pengetahuan dari satu pihak ke pihak lain. Termasuk juga dengan komunikasi, Penerjemahan, konversi, penyaringan dan pengubahan.

Penggunaan pengetahuan (*utilization*): Kegiatan yang berhubungan dengan aplikasi pengetahuan sampai pada proses bisnis, termasuk dalam tahap penggunaan pengetahuan.

2.3 Proses Manajemen Pengetahuan

Dalam (Fariani, 2013), Nonaka dan Takeuchi menyebutkan *knowledge* terdiri dari dua jenis, yaitu:

1. *Explicit knowledge* adalah pengetahuan yang terdokumentasi dalam bentuk seperti paper, laporan penelitian, buku, artikel, manuskrip, paten dan software, dan lain-lain.
2. *Tacit knowledge* adalah pengetahuan yang tidak dapat dilihat dan diekspresikan dengan mudah, seperti, intuisi, wawasan, emosi, nilai kehidupan, dan lain-lain.

Dalam (Sopandi & S.Saud, 2016), Nonaka dan Takeuchi menjelaskan interaksi dinamis antara satu bentuk pengetahuan ke bentuk lain disebut konversi pengetahuan, terdapat 4 (empat) cara konversi pengetahuan yaitu *Socialization*, *Externalization*, *Combination* dan *Internalization* keempat modus konversi pengetahuan ini sering disebut sebagai spiral SECI di bawah ini adalah uraian masing-masing cara konversi pengetahuan (Setiarso, 2007):

- a. *Tacit knowledge* ke *tacit knowledge* disebut proses *Socialization*.
- b. *Tacit knowledge* ke *explicit knowledge* disebut proses *Externalization*.
- c. *Explicit knowledge* ke *explicit knowledge* disebut proses *Combination*.
- d. *Explicit knowledge* ke *tacit knowledge* disebut proses *Internalization*.

2.4 Model Penelitian Yang Diusulkan

Personal Learning.

Personal Learning yang meliputi pengalaman seseorang, kemampuan menyerap, kemampuan belajar individu. Karena setiap individu memiliki pengalaman, pengetahuan dan kemampuan yang berbeda, maka berbeda pula kualitas kinerjanya didalam pembelajaran.

Job Procedure.

Job procedure memperlihatkan aktivitas operasional pembelajaran yang dilaksanakan sehari-hari agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan benar, tepat dan konsisten. Dengan kata lain terjadinya interaksi antara dosen dan mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan diakhiri dengan proses evaluasi belajar dalam jangka waktu tertentu.

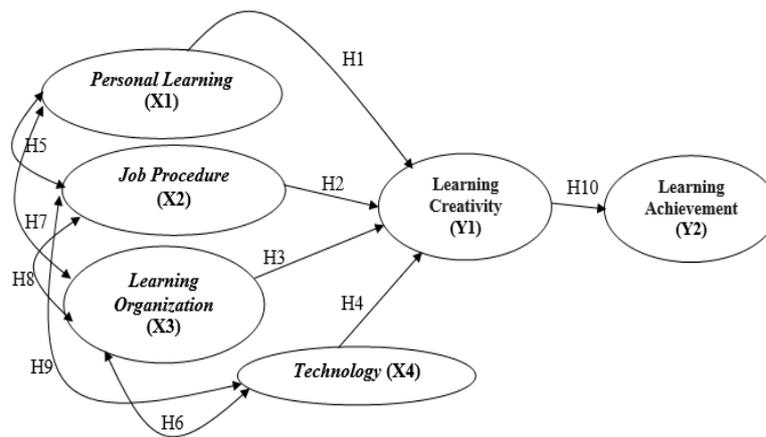
Learning Organization

Learning Organization merupakan kelompok belajar yang memunculkan proses sosialisasi, eksternalisasi, kombinasi, dan internalisasi (SECI). Kelompok belajar yang terbentuk dengan sendirinya dalam lingkungan kampus dapat merubah budaya belajar menjadi saling berbagi, penciptaan pengetahuan baru dalam menyelesaikan dengan baik tugas, ujian semester, dan diskusi kelas.

Technology

Technology merupakan alat (*tools*) yang dapat mempercepat proses belajar, mengelola pengetahuan yang terdokumentasi, dan berbagi pengetahuan. Teknologi tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai tambah dan keuntungan bersaing.

Dalam berbagi pengetahuan, mahasiswa senantiasa menggunakan teknologi sebagai media *sharing*, media *re-use*, media *build*, dan media *repository* pengetahuan yang diperoleh dan diakuisisi secara personal.



Gambar 4. Model Penelitian
(Ghozali Imam,Dr, 2017; Singgih Santoso, 2012)

Hi adalah hipotesa (memiliki pengaruh secara langsung atau tidak) yang diestimasi antar laten eksogennya (korelasi) yaitu H5, H6, H7, H8, H9 dan juga antara laten eksogen versus endogennya (regresi) yaitu H1, H2, H3, H4, dan H10.

Tabel 1. Item Pengukuran Model Penelitian

Konstruk	Indikator Pengukuran	Sitasi
Personal Learning (X1) (Pembelajaran mandiri)	X11: Mengetahui bagaimana caranya	(Fariani, 2013)
	X12: Mengetahui mengapa demikian	(Saragih et al., 2012)
	X13: Memahami pengetahuan secara utuh	(Utami et al., 2016) (Setiarso, 2007)
Organisasi Learning (X2) (Kelompok Belajar)	X21: Berkontribusi dalam kelompok belajar	(Fariani, 2013) (Saragih et al., 2012)
	X22: Intensitas interaksi dengan mahasiswa lain	(Ika & Sari, 2013) (Mulyanto, 2008)
	X23: Berdiskusi dengan kelompok belajar lainnya	(Setiarso, 2007) (Ferdinandus, Imron, & Supriyanto, 2015)
Job Procedure (X3) (Prosedur Pengoperasian)	X31: Mengerjakan Tugas Perkuliahan	(Fariani, 2013)
	X32: Melaksanakan Perkuliahan	(Ika & Sari, 2013)
	X33: Memilih Peminatan mata kuliah	(Mulyanto, 2008) (Utami et al., 2016)
Technology (X4) (Teknologi)	X41: Penyebaran pengetahuan	(Fariani, 2013)
	X42: Volume kegunaan	(Mulyanto, 2008)
	X43: Akses Pengetahuan	(Utami et al., 2016) (Setiarso, 2007)
Learning Creativity (Y1) (Kreativitas Belajar)	Y11: Berpikir Kritis	(Utami et al., 2016)
	Y12: Struktur Pengetahuan	(Setiarso, 2007)
	Y13: Belajar untuk belajar	(., ., Dr. Ketut Agustini, S.Si, & ., Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., 2017)
	Y14: Komunikasi	
Learning Achievement (Y2) (Prestasi Belajar)	Y11: Jumlah SKS 20-24	(Ika & Sari, 2013)
	Y12: IPK >3.0	(Utami et al., 2016)
	Y13: Nilai > C setiap mata kuliah	(Ferdinandus et al., 2015)
	Y14: Lulus tepat waktu	

Item pengukuran yang digunakan untuk menentukan frase pertanyaan masing-masing konstruk dalam angket kuesioner untuk survey.

Prestasi belajar merupakan hasil atas kepandaian personal atau keterampilan personal yang dicapai untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru, sebagai keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu yang berinteraksi dengan lingkungan (Ika & Sari, 2013). Masa studi yang cepat adalah hasil dari prestasi belajar mahasiswa dengan cara-cara belajar yang kreatif yang melibatkan *knowledge management system* selama masa studi sudah seharusnya melekat kuat dalam diri mahasiswa secara menyeluruh.

Personal Learning yang meliputi pengalaman seseorang, kemampuan menyerap, kemampuan belajar individu. Karena setiap individu memiliki pengalaman, pengetahuan dan kemampuan yang berbeda, maka berbeda pula kualitas kinerjanya di dalam pembelajaran.

Learning organization (Kelompok belajar) akan memunculkan proses sosialisasi, eksternalisasi, kombinasi, dan internalisasi (SECI). Kelompok belajar yang terdapat dalam lingkungan kampus salah satu cara untuk merubah budaya belajar saling berbagi sehingga tugas, ujian semester, dan diskusi saat pembelajaran dapat diselesaikan dengan tepat guna.

Memperlihatkan aktivitas operasional pembelajaran (*Job Procedure*) yang dilaksanakan sehari-hari oleh mahasiswa. Agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan benar, tepat dan konsisten. Variabel ini salah satu faktor mahasiswa untuk memunculkan cara-cara kreatif dalam belajar berupa melaksanakan perkuliahan, mengerjakan tugas perkuliahan, menyelesaikan mata kuliah yang diambil setiap semester.

Teknologi tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai tambah. Proses pembelajaran tersebut menggunakannya dan menghasilkan suatu produk, produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada dan karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem. Dalam berbagi pengetahuan, mahasiswa senantiasa menggunakan teknologi sebagai media *sharing*, media *re-use*, media *build*, dan media *repository* pengetahuan yang diperoleh dan diakuisisi secara personal.

Sharing pengetahuan yang terjadi akan memunculkan ide-ide kreatif pembelajaran. Pemahaman ini sebagai konsekuensi pembentukan intelektual personal, agar mahasiswa dapat menyelesaikan permasalahan kuliah berdasarkan pengalamannya.

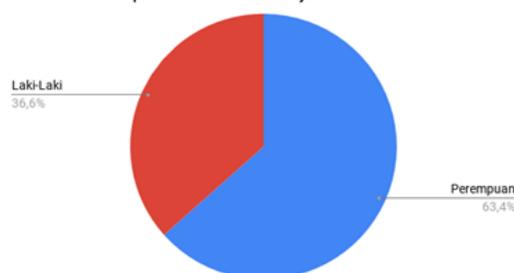
3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kategori Responden Penelitian

Responden adalah objek penelitian yang disurvei untuk mendapatkan persepsi atas pertanyaan yang diajukan. Responden penelitian ini yaitu mahasiswa aktif semester akhir dengan rata-rata IPK (indeks prestasi kumulatif) $\geq 3,0$. Data diperoleh dengan menggunakan angket (kuesioner) dengan Skala Likert (mulai dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju yaitu 1-5).

Hasil survey kepada responden berjumlah 205 orang diperoleh menggunakan angket kuesioner dan aplikasi Google untuk mendapatkan grafik kategori yang memberikan informasi data responden. Berikut ini persentase responden dilihat dari jenis kelamin, fakultas, program studi, tahun angkatan, dan indeks prestasi kumulatif.

Persentase responden berdasarkan jenis kelamin:

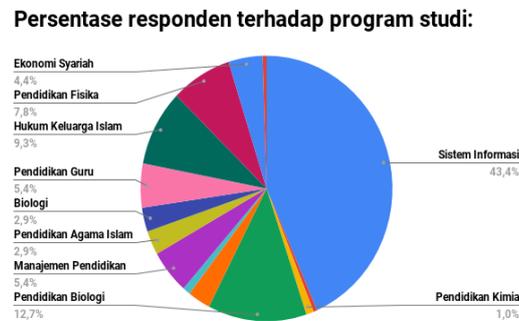


Gambar 5. Responden Kategori Jenis Kelamin



Gambar 6. Responden Kategori Fakultas

Responden sebagian besar perempuan (Gambar 5), terbanyak dari fakultas sains dan teknologi (Gambar 6), paling banyak dari angkatan 2014 dan 2015 (Gambar 7), dan terbanyak dari program studi sistem informasi.



Gambar 7. Responden Kategori Program Studi



Gambar 8. Responden Kategori Tahun Angkatan

3.2 Kriteria Responden Menjawab Soal

Tabel 2. Persentase Responden Menjawab Soal Kuesioner

Pertanyaan	Jawaban				
	(1): Sangat Tidak Setuju, (2): Tidak Setuju, (3): Kurang Setuju, (4): Setuju, dan (5): Sangat Setuju {dalam %}				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	2.00	1.50	2.90	62.40	31.20
2	0.60	2.40	15.10	51.70	30.20
3	0.00	1.40	9.30	65.90	23.40

4	0.00	1.50	14.60	58.00	25.90
5	0.50	2.50	19.10	61.80	16.10
6	0.50	2.50	19.10	61.80	16.10
7	0.50	0.50	5.90	62.90	30.20
8	0.80	0.80	4.90	63.70	29.80
9	0.10	1.00	6.80	74.10	18.00
10	1.00	0.50	24.00	52.00	22.50
11	0.00	0.50	11.70	42.90	44.90
12	0.00	0.50	6.50	45.50	47.50
13	0.50	0.00	19.70	58.10	21.70
14	0.00	1.00	18.50	61.00	19.50
15	0.00	1.50	11.70	67.80	19.00
16	0.00	0.00	17.70	60.60	21.70
17	0.00	0.40	15.30	36.50	47.80
18	1.50	0.00	8.00	26.50	64.00
19	4.50	7.90	17.80	32.20	37.60
20	2.40	1.40	9.80	40.50	45.90

Jawaban responden untuk setiap pertanyaan paling besar persentasenya pada jawaban Setuju (Tabel 2) dan menunjukkan perilaku responden kreatif dalam kegiatan studi.

Tabel 3. Perbandingan R Hitung dan R Tabel Setiap Pertanyaan

Variabel	Soal/ pertanyaan	R_ hitung	R_ tabel	Kriteria valid
X11	1	0.694	0.2383	Valid
X12	2	0.634	0.2383	Valid
X13	3	0.691	0.2383	Valid
X21	4	0.575	0.2383	Valid
X22	5	0.582	0.2383	Valid
X23	6	0.614	0.2383	Valid
X31	7	0.637	0.2383	Valid
X32	8	0.587	0.2383	Valid
X33	9	0.641	0.2383	Valid
X41	10	0.650	0.2383	Valid
X42	11	0.553	0.2383	Valid
X43	12	0.581	0.2383	Valid
Y11	13	0.710	0.2383	Valid
Y12	14	0.692	0.2383	Valid
Y13	15	0.562	0.2383	Valid
Y14	16	0.624	0.2383	Valid
Y21	17	0.457	0.2383	Valid
Y22	18	0.656	0.2383	Valid
Y23	19	0.572	0.2383	Valid
Y24	20	0.635	0.2383	Valid

3.3 Validitas Kategori Responden

Untuk setiap soal atau pertanyaan yang diajukan semuanya valid, diperlihatkan dari nilai R hitung untuk semua pertanyaan kuesioner lebih besar dari R tabel=0,2383 (untuk n=30 dengan taraf 1%) diperlihatkan output AMOS pada Tabel 4.

Tabel 4. Nilai Estimasi Validitas Setiap Manifestasi

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
x13 ← x1	1.000				
x12 ← x1	1.195	.203	5.880	***	par_1
x11 ← x1	1.168	.197	5.924	***	par_2
x23 ← x2	1.000				

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
x22 ← x2	.808	.134	6.028	***	par_3
x21 ← x2	.566	.109	5.172	***	par_4
x33 ← x3	1.000				
x32 ← x3	1.093	.211	5.188	***	par_5
x31 ← x3	1.142	.197	5.806	***	par_6
x43 ← x4	1.000				
x42 ← x4	1.162	.222	5.237	***	par_7
x41 ← x4	1.207	.280	4.305	***	par_8

Karena kriteria *Cronbach's Alpha Based on Standardized Items* = 0.855 atau 85.5% > 60% maka indikator dalam variabel X reliabel. Sedangkan kriteria *Cronbach's Alpha Based on Standardized Items* = 0.771 atau 77.1% > 60% maka indikator dalam variabel Y reliabel. Sementara hasil yang diperlihatkan dengan report dari AMOS 22 Semua Nilai Estimate > 0.5 artinya tidak ada yang tidak reliabel (Tabel 5).

Tabel 5. Reliabilitas Variabel Eksogen dan Variabel Endogen

Reliability Statistics Variable Eksogen		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
.853	.855	12
Reliability Statistics Variable Endogen		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
.745	.771	8

Tabel 6. Bobot Standar Regresi

		Estimate
x13	<--- x1	.658
x12	<--- x1	.752
x11	<--- x1	.815
x23	<--- x2	.810
x22	<--- x2	.699
x21	<--- x2	.561
x33	<--- x3	.692
x32	<--- x3	.568
x31	<--- x3	.681
x43	<--- x4	.627
x42	<--- x4	.633
x41	<--- x4	.611

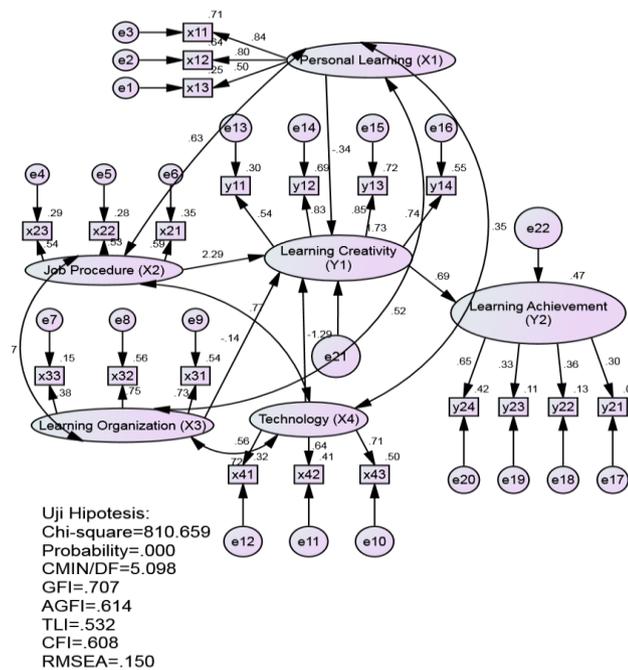
3.4 Uji Normalisasi Sampel Penelitian

Data sampel berdistribusi normal akan memberikan informasi bahwa data tidak mengandung *outlier* (pencilan) atau disebut juga malahanobis, dalam penghilangan *outlier* penelitian ini dilakukan dengan menghapus nilai malahanobis tertinggi atau dapat mengikuti $p1 > 0,02$ dan $p2 > 0.000$. Selanjutnya diperjelas dari nilai CR pada *skewness* (kemencengan)

dan *kurtosis* (keruncingan) terletak pada nilai -2,58 sampai dengan +2,58 data dapat dikatakan normal, baik secara *univariate* (masing-masing variabel), maupun *multivariate* (secara bersama-sama) (Tabel 7).

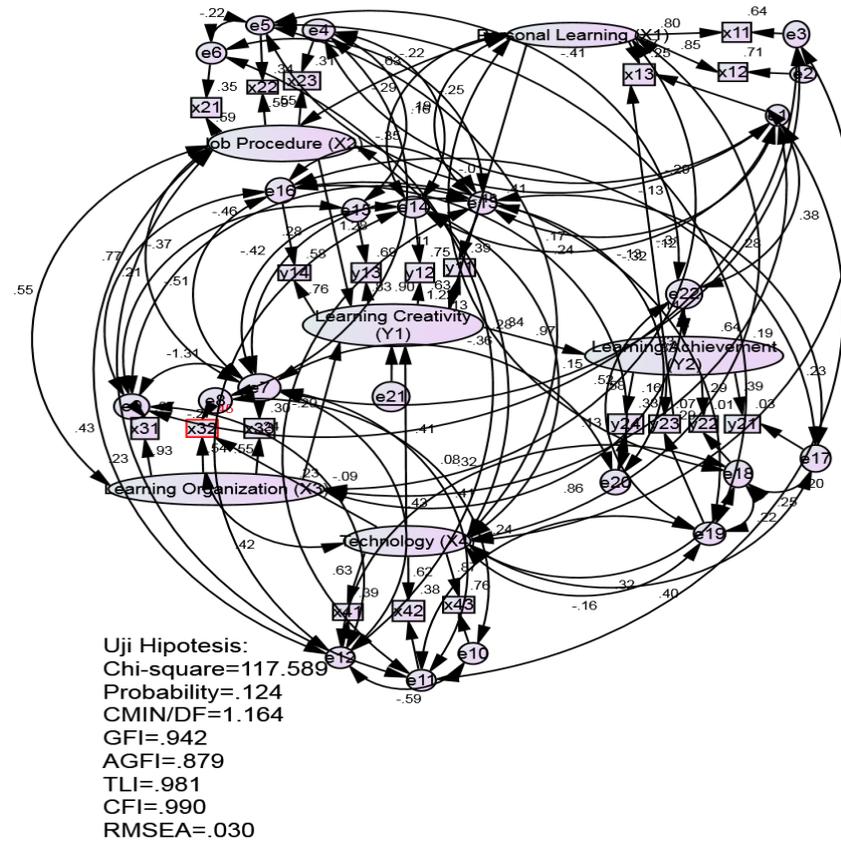
Tabel 7. Nilai Kemencengan dan Keruncingan Setiap Manifestasi

Variable	skew	c.r.	kurtosis	c.r.
y24	-0.331	-1.826	-0.668	-1.84
y23	0	0	-0.156	-0.43
y22	-0.317	-1.748	-0.659	-1.816
y21	-0.213	-1.171	-0.655	-1.804
y14	-0.012	-0.064	-0.323	-0.889
y13	0.021	0.116	0.247	0.679
y12	0.01	0.053	-0.362	-0.996
y11	0.019	0.102	-0.539	-1.485
x41	0.052	0.289	-0.949	-2.614
x42	-0.352	-1.939	-0.698	-1.922
x43	-0.383	-2.11	-0.671	-1.848
x31	-0.033	-0.182	-0.384	-1.057
x32	0.236	1.302	-0.221	-0.609
x33	0.254	1.401	0.929	2.557
x21	0.015	0.082	-0.08	-0.22
x22	-0.05	-0.274	-0.348	-0.958
x23	-0.487	-2.683	0.695	1.914
x11	0.285	1.571	0.523	1.439
x12	0.068	0.374	-0.454	-1.25
x13	-0.189	-1.043	-0.8	-2.203
Multivariate			6.669	1.516



Gambar 9. Hasil Running Model Struktural Penelitian

Gambar 9 menunjukkan nilai chi-square, probability, cmin/df, GFI, AGFI, TLI, CFI, dan RMSEA tidak memenuhi kriteria *goodness of fit model*.



Gambar 10. Model Struktural Hasil Akhir Modifikasi Output Amos

Gambar 10 *output* AMOS setelah proses modifikasi selesai dan terlihat model menjadi lebih rumit, tetapi *output* dalam numerik (angka) dapat memberikan dasar penjelasan yang lebih detail.

3.6 Evaluasi Model Akhir

Tabel 8. Perbandingan Sebelum dan Sesudah Modifikasi

(Ghozali Imam,Dr, 2017; Singgih Santoso, 2012)

Goodness Of Fit Indices	Sebelum Modifikasi Model : Evaluasi		Setelah Modifikasi Model :Evaluasi	
Chi-Square (Diharapkan Kecil)	810.659	<i>Not Fit</i>	117.589	<i>Fit</i>
Probabilitas (Probabilitas \geq 0.90)	0.000	<i>Not Fit</i>	0.124	<i>Fit</i>
CMIN/DF (CMIN/DF) \leq 0.08)	5.098	<i>Not Fit</i>	1.164	Baik untuk diterima
RMSEA (RMSEA \leq 0.08)	0.150	Tidak dapat diterima	0.030	Baik untuk diterima
GFI (GFI \geq 0.90)	0.707	<i>Not Goodness Of Fit</i>	0.942	<i>Goodness Of Fit</i>
AGFI (AGFI \geq 0.90)	0.614	<i>Not Goodness Of Fit</i>	0.879	<i>Marginal Goodness Of Fit</i>
TLI (TLI \geq 0.95)	0.532	<i>Not Fit</i>	0.981	<i>Fit</i>
CFI (CFI \geq 0.95)	0.608	<i>Not Fit</i>	0.990	<i>Fit</i>

Absolut Fit Measure (Uji Kecocokan Absolut) yang umumnya dalam penilaian model struktural yaitu *Chi Square*, GFI, AGFI dan RMSEA semuanya memberikan hasil penilaian yang baik dan dapat disimpulkan bahwa model structural yang paling akhir sudah layak untuk digunakan karena *Goodness Of Fit* telah terpenuhi. Uji Kecocokan Inkremental TLI, dan CFI semuanya juga memberikan hasil *Fit*.

Tabel 9. Hubungan Antara Faktor Loading Dengan Laten Eksogen

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
y23 ←y2	.383	.175	2.182	.029	par_13
x13 ←x1	1.000				
x12 ←x1	1.425	.219	6.499	***	par_1
x11 ←x1	1.236	.188	6.572	***	par_2
x23 ←x2	1.000				
x22 ←x2	.997	.146	6.812	***	par_3
x21 ←x2	.924	.134	6.875	***	par_4
x33 ←x3	1.000				
x32 ←x3	1.060	.222	4.777	***	par_5
x31 ←x3	1.954	.327	5.976	***	par_6
x43 ←x4	1.000				
x42 ←x4	.777	.100	7.742	***	par_7
x41 ←x4	.856	.120	7.124	***	par_8
y11 ←y1	1.000				
y12 ←y1	1.440	.158	9.133	***	par_9
y13 ←y1	1.169	.128	9.158	***	par_10
y14 ←y1	1.183	.148	7.976	***	par_11
y21 ←y2	1.000				
y22 ←y2	.720	.186	3.865	***	par_12
y24 ←y2	1.479	.308	4.797	***	par_14

Menunjukkan pada kolom P (*Probability*) semua nilai lebih kecil dari 0.05, P=*** (yaitu P=0.001), dan juga pada variabel konstruk y2 terhadap manifest y23 bahwa P=0.029< 0.05, dan y23 terhadap x13 P=0.020<0.05. Untuk x1→x13 dan x2→x23 dan x3→x33 dan x4→x43 dan y1→y11 dan y2→y21, nilai estimate=1.000 yang artinya manifes signifikan membentuk konstruksya.

Tabel 10. Korelasi Antar Laten Eksogen

Correlation	Estimate
x1 <--> x2	.632
x3 <--> x4	.417
x1 <--> x3	.329
x2 <--> x4	.338
x1 <--> x4	.191
x2 <--> x3	.552

Memperlihatkan bahwa korelasi yang tertinggi yaitu x1 dan x2 (*Personal Learning* dan *Job Procedure*) sebesar 63.2% cukup erat, dan x2 dan x3 (*Job Procedure* dan *Learning Organization*) sebesar 55.2% masih dikatakan cukup erat. Hubungan lemah terjadi pada variabel eksogen x3 dan x4 (*Learning Organization* dan *Technology*) sebesar 41.7%, x1 dan x3 (*Personal Learning* dan *Learning Organization*) sebesar 32.9, x2 dan x4 (*Job Procedure* dan *Technology*) sebesar 33.8%, dan x1 dan x4 (*Personal Learning* dan *Technology*) sebesar 19.1% (paling lemah eratnya).

Tabel 11. Hubungan Antara Faktor Loading Dengan Laten Eksogen

	Regression weight	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
y1	←x2	1.406	.280	5.028	***	par_15
y1	←x3	-.438	.166	-2.648	.008	par_16
y1	←x1	-.011	.138	-.079	.937	par_18
y1	←x4	-.310	.068	-4.589	***	par_19
y2	←y1	.594	.122	4.848	***	par_17

Memperlihatkan hubungan antar variabel latennya, yaitu $P=***$ ($0.001 < 0.05$) secara signifikan x_2 mempengaruhi y_1 , x_4 mempengaruhi y_1 , dan y_1 mempengaruhi y_2 . Selain itu juga x_3 mempengaruhi y_1 signifikan $P=0.008 < 0.05$. Hanya x_1 yang tidak terlihat mempengaruhi secara signifikan karena $P=0.937 > 0.05$.

Learning Creativity sangat erat dipengaruhi oleh *job procedure*, *Technology*. *Learning Creativity* dipengaruhi cukup erat oleh *Learning Organization*. *Personal Learning* ternyata tidak mempengaruhi *Learning Creativity*. Selain itu *Learning Achievement* sangat dipengaruhi oleh *Learning Creativity*.

4 KESIMPULAN

Penelitian SEM (*Structural Equation Model*) memberikan informasi pengaruh antar laten dan korelasi antar konstraknya. Hasil analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini memberikan beberapa kesimpulan antara lain:

1. UIN Raden Fatah Palembang perlu mempertahankan *Learning Creativity* (kreativitas belajar) dengan cara mempertahankan *job procedure* (cara belajar), *Technology* dan *Learning Organization* (kelompok belajar).
2. UIN Raden Fatah Palembang perlu meningkatkan *Personal Learning* agar dapat mempengaruhi *Learning Creativity*.

Perlu mempertahankan *Learning Creativity* karena akan meningkatkan *Learning Achievement* (prestasi belajar).

DAFTAR RUJUKAN

- . I. P. N. M., ., Dr. Ketut Agustini, S.Si, M. S., & ., Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M. (2017). Hubungan Knowledge Management Terhadap Kreativitas Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Undiksha Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 182–191. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9461>
- Fariani, R. I. (2013). Analisa Dampak Knowledge Management Terhadap Performa Organisasi Studi Kasus Pada Pt. Telekomunikasi Indonesia. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, 2–4.
- Ferdinandus, E., Imron, A., & Supriyanto, A. (2015). Model Knowledge Management dalam Organisasi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 3(2), 106–115. <https://doi.org/10.1192/apt.8.5.387>

- Ghozali Imam, Dr. P. (2017). *Konsep dan Aplikasi dengan program Amos 24.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ika, R., & Sari, P. (2013). *Analisis Pengaruh Proses Belajar Mengajar, Motivasi Belajar, Dan Lingkungan Belajar*. <https://doi.org/10.1071>
- Mulyanto, A. (2008). Implementasi Knowledge Management Untuk Meningkatkan Kinerja Perguruan Tinggi. *Seminar Nasional Aplikasi Sains Dan Teknologi*, 71–78.
- Nurtanto, M., & Sofyan, H. (2015). Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, Dan Afektif Siswa Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 352–364. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6489>
- Saragih, H., Darmanto, T., Reza, B., & Setiyadi, D. (2012). Sistem Informasi Knowledge Management Pada. *Teknik Dan Ilmu Komputer*, 423–437.
- Setiarso, B. (2007). *Penerapan Knowledge Management pada Organisasi: Studi Kasus di Salah Satu Unit Organisasi LIPI*. 1–6.
- Singgih Santoso. (2012). *Analisis SEM menggunakan AMOS*. Jakarta: Elex Media Komputindo, PT.
- Sopandi, O. D., & S.Saud, U. (2016). Implementasi Knowledge Management Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Administrasi Pendidikan UPI*, 23(2), 1–13.
- Utami, S. R., Ali, M., & Nohong, M. (2016). STRATEGI PENERAPAN KNOWLEDGE MANAGEMENT PADA KARYAWAN PT BANK MUAMALAT INDONESIA TBK CABANG MAKASSAR. *Jurnal Analisis*, 5(1), 72–77. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>