

**PEMBELAJARAN KREATIF YANG MENYENANGKAN MENURUT
SISWA PAKET KEAHLIAN TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Azis Eko Yulianto
NIM. 08505244002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

**PEMBELAJARAN KREATIF YANG MENYENANGKAN MENURUT
SISWA PAKET KEAHLIAN TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Azis Eko Yulianto
NIM. 08505244002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

**PEMBELAJARAN KREATIF YANG MENYENANGKAN MENURUT
SISWA PAKET KEAHLIAN TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Oleh:

Azis Eko Yulianto
08505244002

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan di SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta, SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Wonosari.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian survei. Penelitian dilakukan di 4 SMK Negeri di Daerah Istimewa Yogyakarta. Sampel penelitian ini adalah 292 siswa yang diambil dari populasi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Wonosari yang berjumlah 1204 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive sampling*, *proportional sampling* dan *random sampling*. Besarnya sampel ditentukan dengan menggunakan Tabel Krecjie yang mempunyai taraf kepercayaan 95 %. Teknik pengambilan data dilakukan dengan angket. Uji validasi dengan mengkonsultasikan dengan ahli yaitu dosen dan dengan teknik korelasi *Product Moment* dari Pearson, sedangkan Reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan di Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki persepsi tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan berkategori menyenangkan terbukti dengan persentase 72,53 %. (2) Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan di SMK Negeri 2 Yogyakarta memiliki persepsi tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan berkategori menyenangkan terbukti dengan persentase 70,34 %. (3) Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan di SMK Negeri 2 Depok memiliki persepsi tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan berkategori menyenangkan terbukti dengan persentase 75,27 %. (4) Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan di SMK Negeri 2 Pengasih memiliki persepsi tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan berkategori menyenangkan terbukti dengan persentase 70,41 %. (5) Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan di SMK Negeri 2 Wonosari memiliki persepsi tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan berkategori menyenangkan terbukti dengan persentase 77,67 %.

Kata kunci: pembelajaran kreatif yang menyenangkan, teknik bangunan

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azis Eko Yulianto
NIM : 08505244002
Program Studi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Judul Skripsi : Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri dibawah tema penelitian payung dosen atas nama Drs. Suparman, M.Pd, Drs. H. A. Manap, MT dan Alm. Bambang Sutjiroso, M.Pd, Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2013. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 15 Januari 2014

Yang menyatakan,



Azis Eko Yulianto

NIM. 08505244002

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PEMBELAJARAN KREATIF YANG MENYENANGKAN MENURUT SISWA PAKET KEAHlian TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Disusun Oleh:

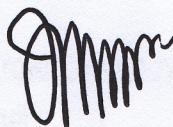
Azis Eko yulianto
NIM. 08505244002

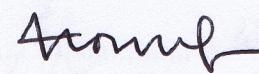
telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 15 Januari 2014

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan,

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


Dr. Amat Jaedun, M.Pd.
NIP. 19610808 198601 1 001


Drs. Suparman, M.Pd.
NIP. 19550715 198003 1 006

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMBELAJARAN KREATIF YANG MENYENANGKAN MENURUT SISWA PAKET KEAHlian TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Disusun oleh:

Azis Eko Yulianto
08505244002

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan
Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 29 Januari 2014



Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Drs. Suparman, M.Pd

Ketua Penguji/Pembimbing

Drs. H. A. Manap, MT

Sekretaris

Drs. Imam Muchoyar, M.Pd

Penguji

12 Februari 2014

13 Februari 2014

18 Februari 2014

Yogyakarta, 29 Januari 2014

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd
NIP. 19560216 198603 1 003

MOTTO

- ❖ “Pastikanlah bahwa kepala Anda tidak lebih tinggi dari topi Anda.”
Vergill
- ❖ “Berbahagialah dia yang makan dari keringatnya sendiri, bersuka karena usahanya sendiri, dan maju karena pengalamannya sendiri.”
Pramoedya Ananta Toer
- ❖ “Sikap setengah hati tidak akan menghasilkan apa-apa. Setengah baik berarti tidak baik; setengah benar berarti tidak benar.”
Multatuli
- ❖ “Mengetahui saja tidak cukup, kita harus mengaplikasikannya. Kehendak saja tidak cukup, kita harus mewujudkannya.”
Leonardo da Vinci
- ❖ “Jenius adalah 1 % inspirasi dan 99 % keringat. Tidak ada yang dapat mengantikan kerja keras. Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan.”
Thomas A. Edison
- ❖ “Tidak ada kehidupan nyata bagi pelamun, atau kehidupan ceria bagi pemalas, atau jawaban doa yang segera bagi penunda.”
Mario Teguh
- ❖ “Janganlah mencoba menjadi orang sukses, jadilah orang yang bernilai.”
Albert Einstein

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur dan atas Ridho-Mu, karya sederhana ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Ibunda Titik Mulyani dan Supono tercinta atas segala dukungan dan doanya.
- ❖ Adik-adikku Dwi dan Agro
- ❖ Dinda tersayang atas doa janjinya :)
- ❖ Teman-teman seperjuangan “The Gendels” PTSP Angkatan 2008.
- ❖ Teman-teman UKM terkhusus UKM Serufo UNY.
- ❖ Almamater.
- ❖ Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungannya, I Love You Full :)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta” selesai dilaksanakan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Suparman, M.Pd selaku dosen pembimbing Akademik, pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan selaku Ketua Pengaji yang telah berkenan memberikan bimbingan, arahan dan saran selama ini hingga selesainya perkuliahan dan penyusunan skripsi.
2. Drs. H. A. Manap, MT selaku Validator dan Sekretaris Pengaji dan Drs. Imam Muchoyar, M.Pd selaku Pengaji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Agus Santoso, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan dan Dr. Amat Jaedun, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Drs. Paryoto, MT selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Yogyakarta, Drs. Aragani Mizan Zakaria selaku kepala sekolah SMK Negeri 2 Depok, Drs. Samsul Bachri Djumasa selaku kepala sekolah SMK Negeri 2 Pengasih, dan Drs. Sangkin, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Wonosari yang telah memberi izin untuk penelitian ini.

6. Para guru dan staf SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih, dan SMK Negeri 2 Wonosari yang telah memberi bantuan pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Bapak, Ibu, Adik dan saudara-saudaraku yang telah memberikan semangat dan dukungannya dalam menyelesaikan studi.
8. Sahabat karib'ku, Rudi, Budi, Rico, Beni, Suko, Retno dan juga Ibnu, terima kasih atas masukan dan bantuannya selama proses penyelesaian skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Angkatan 2008 dan teman seperjuangan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
10. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih kurang dari sempurna, sehingga perlu perbaikan. Oleh karena itu penulis akan menerima dengan senang hati saran dan kritikan yang sifatnya membangun terhadap penelitian ini. Penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, 15 Januari 2014
Penulis,

Azis Eko yulianto
NIM. 08505244002

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 8
A. Deskriptif Teori	8
1. Persepsi	8
2. Pembelajaran Kreatif	12
3. Media Pembelajaran Kreatif	26
4. Motivasi Belajar	41
5. Penugasan	45
6. Pembelajaran Menyenangkan	48
B. Penelitian Relevan	50
C. Kerangka Berpikir	50

D. Pertanyaan Penelitian	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52
A. Desain Penelitian	52
B. Definisi Operasional	52
C. Tempat dan Waktu Penelitian	53
D. Populasi dan Sampel Penelitian	53
1. Populasi	53
2. Sampel	54
E. Teknik Pengumpulan Data	56
F. Instrumen Penelitian	57
G. Uji Coba Instrumen	58
1. Uji Validitas Instrumen	58
2. Uji Reliabilitas Instrument	61
H. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Deskripsi Data Penelitian	64
1. Deskripsi Data Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan Menurut Siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan Daerah Istimewa Yogyakarta	64
2. Deskripsi Data Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta	70
3. Deskripsi Data Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok	72
4. Deskripsi Data Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih	75
5. Deskripsi Data Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari	77
B. Hasil Penelitian	79

1. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan Menurut Siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan Daerah Istimewa Yogyakarta	79
2. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta	81
3. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok	83
4. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih	84
5. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari	86
C. Pembahasan Hasil Penelitian	87
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	91
A. Simpulan	91
B. Keterbatasan Penelitian	92
C. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Daftar SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY.....	53
Tabel 2 Daftar Populasi SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY.	54
Tabel 3 Distribusi Populasi dan Sampel.....	56
Tabel 4 Alternatif Jawaban dan Bobot Penilaian Instrumen.....	58
Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen.....	58
Tabel 6 Hasil Analisis Validitas Butir Instrumen.....	61
Tabel 7 Hasil Analisis Reabilitas Butir Instrumen.....	62
Tabel 8 Interpretasi Reabilitas.....	63
Tabel 9 Kategori Distribusi Normal.....	64
Tabel 10 Kategori Distribusi Normal Interval 100.....	66
Tabel 11 Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY.....	69
Tabel 12 Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta.....	71
Tabel 13 Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok.....	74
Tabel 14 Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih.....	76
Tabel 15 Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari.....	78
Tabel 16 Hasil Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY Tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan	80
Tabel 17 Hasil Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta Tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan	82
Tabel 18 Hasil Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok Tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan	83
Tabel 19 Hasil Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan	

SMK Negeri 2 Pengasih Tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan	85
Tabel 20 Hasil Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari Tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
Gambar 1	Kerucut pengalaman Edgar Dale	28
Gambar 2	Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY.....	69
Gambar 3	Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta.....	72
Gambar 4	Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok.....	74
Gambar 5	Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih.....	76
Gambar 6	Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari.....	79
Gambar 7	Diagram Batang Persepsi Siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY Tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan.....	81
Gambar 8	Diagram Batang Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta Tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan.....	83
Gambar 9	Diagram Batang Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok Tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan.....	84
Gambar 10	Diagram Batang Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih Tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan.....	86
Gambar 11	Diagram Batang Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari Tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Instrumen Penelitian
Lampiran 2	Uji Validasi & Reabilitas Instrumen
Lampiran 3	Populasi dan Sampel Penelitian
Lampiran 4	Data Hasil Penelitian
Lampiran 5	Statistik Deskriptif
Lampiran 6	Hasil Perhitungan & UJI Kategorisasi
Lampiran 7	Surat Ijin Penelitian

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dilakukan secara berkesinambungan. Sampai saat ini pemerintah terus melaksanakan berbagai upaya dalam peningkatan kualitas pendidikan mulai dari pembangunan gedung-gedung sekolah, pengadaan sarana prasarana pendidikan, pengangkatan pendidik dan tenaga kependidikan sampai pengesahan peraturan perundang undangan. Namun, sampai saat ini semua usaha-usaha tersebut belum menampakkan hasil yang memuaskan.

Guru merupakan ujung tombak terdepan dalam menentukan keberhasilan siswa. Dalam rangka itu maka guru dituntut untuk memiliki ketrampilan serta kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran secara profesional. Hal ini sebagaimana disebutkan dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 disebutkan bahwa, kedudukan guru sebagai tenaga professional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik (UU RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen). Guru yang professional akan tercermin dalam pelaksanaan pengabdian tugas-tugas yang ditandai dengan keahlian baik dalam materi maupun metode pembelajaran.

Guru profesional hendaknya mampu memikul dan melaksanakan tanggung jawab sebagai guru kepada peserta didik. Guru harus menjadi *learning agent*, yang mendorong membantu, dan mengarahkan peserta didik untuk mengalami proses pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, potensi, perkembangan fisik, dan psikologisnya, dalam hal ini dibutuhkan sosok guru

yang mampu memahami potensi peserta didik dengan baik sehingga mampu melayani peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya. Salah satu usaha peningkatan kualitas guru dan dosen melalui program sertifikasi. Melalui program ini para guru dan dosen diharapkan betul-betul memiliki kemampuan profesional yang memerlukan keahlian, kemahiran atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma-norma tertentu. Universitas Negeri Yogyakarta sebagai salah satu pencetak tenaga pendidik dan lembaga yang menggelar PLPG, seharusnya selalu mengembangkan strategi pembelajaran, agar kualitas guru dapat berkembang.

Salah satu kemampuan dan keahlian profesional yang harus dimiliki oleh para pendidik adalah kemampuan bidang pendidikan dan keguruan, khususnya terkait dengan strategi pembelajaran. Pengembangan pendidikan dan latihan profesi guru (PLPG) memberikan rambu bahwa pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan efektif (PAIKEM) itu harus menyenangkan. Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Dalam pembelajaran, guru berhadapan dengan sejumlah peserta didik dengan berbagai macam latar belakang, sikap, dan potensi, yang kesemuanya itu berpengaruh terhadap kebiasaannya dalam mengikuti pembelajaran. Misalnya masih banyak peserta didik kurang bernafsu untuk belajar dan membolos terutama pada mata pelajaran, dan guru yang menurut mereka sulit atau menyulitkan. Untuk kepentingan tersebut guru dituntut membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Karena motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan belajar dengan sungguh-sungguh.

Untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, setiap guru sebaiknya memiliki rasa ingin tahu, mengapa dan bagaimana anak belajar dan menyesuaikan dirinya dengan kondisi-kondisi belajar dalam lingkungannya. Terdapat banyak cara untuk memotivasi siswa dalam belajar seperti: memberi angka, memberi pujian, memberi hadiah dan masih banyak lagi, namun terkadang guru jarang melakukanya. Guru juga sebaiknya mampu untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Menurut Mulyasa (2006:195) Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru harus dapat memunculkan motivasi dan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi. Pembelajaran menuntut guru untuk mampu merangsang kreativitas peserta didik. Berpikir kreatif selalu dimulai dengan berpikir kritis, yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu. Sedangkan Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa adanya paksaan atau perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan setara antara pendidik dengan peserta didik. Pihak yang perlu diperhatikan dalam PBM hendaknya dari *stakeholder* (siswa) karena mereka yang menggunakan. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian apa pendapat siswa tentang PBM yang menyenangkan sehingga guru benar benar mengetahui keinginan siswa.

Sebagai orang yang kreatif, guru menyadari bahwa kreativitas merupakan sesuatu yang universal dan oleh karenanya semua kegiatannya ditopang, dibimbing dan dibangkitkan oleh kesadaran itu. Ia sendiri adalah

seorang kreator dan motivator yang berada dipusat pendidikan. Karena kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut.

Pembelajaran kreatif secara optimal melibatkan siswa dalam belajar, terbentuknya berfikir kritis, bekerja sama, disiplin dan bertanggung jawab. Bagi guru model pembelajaran seperti ini menjadikan guru kreatif, professional, dan menyenangkan, Mulyasa (2009:95). Model Pembelajaran Kreatif Produktif (MPKP) merangsang siswa untuk lancar dan luwes (fleksibel) dalam berfikir, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak gagasan yang sangat menarik selama pembelajaran yang disertai dengan usaha – usaha yang dapat mencipta sesuatu yang bermakna.

Sayangnya untuk saat ini aspek kreativitas belum mendapat perhatian serius dari sekolah. Proses pendidikan saat ini terlalu mementingkan aspek kognitif dan mengabaikan kreativitas. Proses pengajaran disekolah lebih mementingkan target pencapaian kurikulum dibandingkan penghayatan kurikulum secara imajinatif dan kreatif. Gejala ini telah tampak sejak proses pendidikan di sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Berdasarkan realitas di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang temasuk di dalam pembelajaran kreatif yang menyenangkan adalah sangat luas. Di dalam pembelajaran pembelajaran kreatif guru dituntut dapat menumbuhkan minat, kreativitas dan motivasi belajar siswa

karena motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dari uraian latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Pendapat siswa tentang pembelajaran yang menyenangkan belum mendapat perhatian dari lembaga pendidikan khususnya pendidik.
2. Bagaimana pendapat siswa tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan.
3. Bagaimana pendapat pendidik tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan.
4. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran kreatif yang menyenangkan di sekolah khususnya pada proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat waktu, tenaga, dan kemampuan yang terbatas tidak semua permasalahan dapat dibahas secara keseluruhan dalam penelitian ini. Maka penelitian ini hanya ingin mengetahui pendapat siswa tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan khususnya siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran pembelajaran kreatif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah istimewa Yogyakarta?

2. Bagaimana gambaran pembelajaran kreatif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta?
3. Bagaimana gambaran pembelajaran kreatif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok?
4. Bagaimana gambaran pembelajaran kreatif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih?
5. Bagaimana gambaran pembelajaran kreatif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengidentifikasi pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan.
2. Untuk mengidentifikasi pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan.
3. Untuk mengidentifikasi pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan.
4. Untuk mengidentifikasi pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan.
5. Untuk mengidentifikasi pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan.
6. Untuk dasar kebijakan pimpinan sekolah dan guru terkait dengan proses belajar mengajar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini akan menambah kekayaan penelitian dibidang pengajaran teknik bangunan, memberikan sumbangan pemikiran di dunia ilmu pengetahuan khususnya dunia pendidikan teknik bangunan yang berkaitan pembelajaran kreatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Melatih, membimbing, mendidik dan melatih siswa berpartisipasi aktif dan kreatif di dalam bidang pendidikan.
- b. Memberikan gambaran bagi guru seperti apa implementasi belajar kreatif yang menyenangkan di dalam dan di luar kelas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskriptif Teori

1. Persepsi

Persepsi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:863), diinterpretasikan sebagai tanggapan atas penerimaan langsung dari sesuatu, atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Pengertian tersebut memberikan pemahaman bahwa persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan. Penginderaan adalah suatu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat penerimaan yaitu alat indera. Stimulus tersebut diteruskan oleh syaraf ke otak sebagai pusat susunan syaraf, kemudian diorganisasikan, diinterpretasikan, sehingga individu menyadari tentang apa yang diinderanya itu. Proses inilah yang dimaksud dengan persepsi. Persepsi merupakan proses *integrated* dari individu terhadap stimulus yang diterimanya. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa persepsi merupakan proses pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang diterima oleh individu sehingga merupakan sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang *integrated* dalam diri individu.

Menurut Miftah (2005:141), mengemukakan bahwa persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik melalui pengelihan, pendengaran, penghayatan maupun perasaan. Menurut Robbins (2006:169), persepsi adalah proses yang digunakan individu mengelola dan menafsirkan kesan indera mereka dalam rangka memberikan makna kepada lingkungan. Adanya proses persepsi individu dapat menyadari serta mengerti tentang

lingkungan yang ada disekitarnya dan juga tentang keadaan diri individu yang bersangkutan. Dengan demikian objek yang dipersepsi dapat berada diluar individu yang mempersepsi dan juga dapat berada dalam diri orang yang mempersepsi, yang dapat disebut sebagai persepsi diri (*self-perception*).

Pengalaman-pengalaman individu dalam lingkungan yang berbeda kebudayaan dapat mempengaruhi bagaimana informasi penginderaan itu diproses. Pengalaman seseorang yang merupakan akumulasi dari hasil berinteraksi dengan lingkungan masyarakatnya, lokasi geografisnya, latar belakang social, ekonomi, politiknya, keterlibatan religiusnya, sangat mempengaruhi persepsinya terhadap kegiatan dan keadaan.

Kebudayaan yang merupakan hasil cipta, rasa dan karsa dalam masyarakat berhubungan erat dengan perilaku manusia dan kepercayaan, sehingga kebudayaan meliputi berbagai hal dalam kehidupan manusia, yaitu agama, pendidikan, struktur sosial-ekonomi-politik, pola keluarga, kebiasaan mendidik anak, dan sebagainya. Pengertian tersebut memberikan pemahaman bahwa kondisi kehidupan sehari-hari seseorang sangat mempengaruhi persepsi pada setiap peristiwa sosial, dimana dalam setiap kegiatan sosial tersebut selalu melibatkan hubungan antar subyek dan terbentuknya makna. Makna tersebut akan menentukan kesanggupan seseorang untuk terlibat dan berpartisipasi pada kegiatan tertentu dalam masyarakatnya.

Persepsi selalu berkaitan dengan pengalaman dan tujuan seseorang pada waktu terjadinya proses persepsi. Persepsi merupakan tingkah laku selektif, bertujuan dan merupakan proses pencapaian makna, dimana pengalaman merupakan faktor penting yang menentukan hasil persepsi. Tingkah laku selalu didasarkan pada makna sebagai hasil perepsi terhadap kehidupan para

pelakunya. Apa yang dilakukan dan mengapa seseorang melakukan sesuatu, selalu didasarkan pada batasan-batasan menurut pendapatnya sendiri, dan dipengaruhi oleh latar belakang budayanya yang khusus. Adanya perbedaan budaya membuat seseorang secara berbeda pula dalam menangkap makna suatu persepsi, karena kebudayaan merupakan cara khusus yang membentuk pilihan dan pandangan manusia. Persepsi menghasilkan suatu penafsiran yang unik tentang kenyataan yang barangkali sangat berbeda dari kenyataanya.

Apa yang sudah dijelaskan diatas, sedikit banyak telah memberi penjelasan mengenai hal-hal yang berpengaruh dalam proses persepsi. Secara umum, ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses persepsi, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal, yaitu apa yang ada dalam diri individu, faktor internal berasal dari dua sumber, yaitu: (1) Segi fisiologis atau kejasmanian, jika sistem fisiologisnya terganggu maka akan berpengaruh dalam persepsi seseorang. (2) Segi psikologis, meliputi; kepribadian, pengalaman, perasaan, kemampuan berpikir, pendidikan, perhatian/perbedaan fokus, kepentingan, motif dan pengharapan akan berpengaruh pada seseorang dalam melakukan persepsi.

Faktor eksternal, yaitu lingkungan dimana persepsi itu berlangsung dapat melatar belakangi stimulus yang akan berpengaruh dalam persepsi. Faktor lingkungan meliputi; kebudayaan, struktural sosial-ekonomi-politik, lingkungan keluarga (kebiasaan orang tua dalam mendidik anak), pekerjaan orang tua dan lingkungan masyarakat juga akan mempengaruhi individu dalam melakukan suatu persepsi terhadap sesuatu.

Kedua faktor tersebut, baik internal maupun eksternal sangat mempengaruhi seseorang dalam melakukan proses persepsi. Objek persepsi

yang sama dengan situasi atau lingkungan sosial yang berbeda dapat menghasilkan persepsi yang berbeda pula. Dapat dikemukakan pula bahwa dalam persepsi itu sekalipun stimulusnya sama, tetapi karena karena pengalaman tidak sama, kemampuan berfikir tidak sama, motif tidak sama, kemungkinan hasil persepsi antara individu yang satu dengan individu yang lain juga tidak sama. Keadaan tersebut memberikan gambaran bahwa persepsi persepsi itu bersifat individual.

Berdasarkan kajian teori tersebut, persepsi dalam kajian ini dapat dikemukakan sebagai suatu proses penafsiran yang unik, kreatif, selektif dan bermakna terhadap sesuatu yang diindernya dan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Proses persepsi dilakukan dalam rangka memberikan makna kepada lingkungan mereka. Persepsi merupakan dinamika yang terjadi dalam diri seseorang pada saat ia menerima stimulus dari lingkungan dengan melibatkan indera, emosional, serta aspek kepribadian lainnya. Dalam persepsi itu, individu akan mengadakan penyeleksian apakah stimulus individu berguna atau tidak baginya, serta menentukan apa yang terbaik untuk dipilih atau dikerjakanya.

Dalam kajian ini, persepsi para peserta didik dalam memandang dunia pendidikan khususnya terkait dengan metode pembelajaran di kelas dan penugasan yang merupakan pembelajaran di luar kelas, media, pemberian motivasi oleh pendidik dan materi pembelajaran yang kreatif. siswa diharapkan mempunyai sikap batin dan motivasi yang mengarahkan mereka sehingga mampu melihat hakekat yang terdalam dari *urgensi* proses belajar yang ada di sekolah. Didalam konteks ini peneliti lebih mengkhususkannya yaitu persepsi siswa tentang cara mengajar guru, yaitu dimana siswa melihat melalui panca

inderanya bagaimana cara mengajar guru di dalam kelas dan memberikan penilaian terhadap gurunya bagaimana cara mengajar yang telah diberikan dan apakah berhubungan terhadap keyakinan mereka.

2. Pembelajaran Kreatif

Istilah pembelajaran mengacu pada dua aktivitas yaitu mengajar dan belajar. Aktivitas mengajar berkaitan dengan apa yang dilakukan oleh guru dan aktivitas belajar berkaitan dengan siswa. Pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Belajar merupakan kebutuhan setiap orang, sehingga pada hakikatnya proses kehidupan seseorang tidak luput dari proses belajar. Beberapa pengertian belajar menurut para ahli:

Menurut Hamalik (2000:36), belajar adalah modifikasi atau memperteguh pengetahuan, kelakuan melalui pengalaman yang merupakan suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Menurut pendapat Nasution (2001:91), belajar diartikan sebagai perubahan dalam kelakuan seseorang sebagai akibat pengaruh usaha pendidikan. Menurut Suryabrata (2004:249), seorang dikatakan belajar jika membawa perubahan, baik aktual maupun potensial berupa kecakapan baru yang terjadi karena usaha secara sengaja.

Menurut Slameto (2003:28), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar adalah suatu proses perubahan, namun tidak setiap perubahan yang terjadi dalam individu merupakan hasil dari proses belajar. Suatu perubahan dapat dikatakan sebagai suatu proses belajar apabila memiliki ciri-ciri tertentu.

Menurut Slameto (2003:3), ciri-ciri proses belajar adalah:

1. Perubahan terjadi secara sadar
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional
3. Perubahan dalam belajar bersifat aktif dan positif
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Ciri-ciri belajar diatas, dapat diuraikan menguraikan sebagai berikut: (1)

Perubahan terjadi secara sadar yaitu individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan yang terjadi pada dirinya. Ia akan menyadari bahwa pengetahuan yang ada dalam dirinya bertambah dan perubahan-perubahan yang terjadi tersebut timbul karena adanya suatu usaha yang dilakukan individu tersebut. (2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional yaitu perubahan yang terjadi dalam individu berlangsung secara berkesinambungan atau terjadi terus menerus. Perubahan yang terjadi bersifat dinamis, artinya perubahan yang dialami akan mengakibatkan perubahan-perubahan yang lainnya dimana hal ini akan berguna bagi proses belajar yang selanjutnya. (3) Perubahan dalam belajar bersifat aktif dan positif dalam perbuatan belajar perubahan-perubahan tersebut senantiasa bertambah dan menuju pada sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Sehingga semakin banyak kegiatan belajar yang dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang terjadi dalam proses belajar juga bersifat aktif, artinya perubahan yang terjadi tidak dengan sendirinya tetapi ada keterlibatan individu dalam aktifitas belajar. (4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara yaitu hasil dari proses belajar adalah terjadinya suatu perubahan, perubahan yang terjadi sebagai akibat belajar tidak bersifat sementara waktu atau temporer tetapi bersifat tetap atau permanent. Kecakapan yang diperoleh dari belajar tidak akan

hilang begitu saja tetapi akan terus dimiliki dan akan berkembang apabila terus digunakan dan dilatih. (5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah dapat berarti perubahan tingkah laku yang terjadi disebabkan adanya tujuan yang akan dicapai, sehingga setiap kegiatan yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan. (6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku yaitu perubahan yang dialami seseorang selalu melalui proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Perubahan yang dialami meliputi sikap, ketrampilan, pengetahuan, dan lain sebagainya.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan diperlukan sebagai keterampilan. Di antaranya adalah keterampilan membelajarkan atau keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Beranjak dari hal tersebut, sudah saatnya guru untuk merubah paradigma mengajar yang masih bersifat *teacher-centred* menjadi *student-centred*. Apa lagi hal tersebut memang sudah diamanatkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah No.19 tentang standar pendidikan nasional. Undang-undang No. 20 pasal 40 ayat 2 berbunyi “guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”. Sementara Peraturan Pemerintah No.19 pasal 19 ayat 1 berbunyi “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif,

memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa”.

Seperti paradigma baru yang terdapat dalam Undang-undang diatas. Pembelajaran kreatif dan inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik. Pembelajaran kreatif dan inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat *student centered*. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*). Pembelajaran yang berlandaskan paradigma konstruktivistik membantu siswa untuk menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru. Transformasi terjadi melalui kreasi pemahaman baru yang merupakan hasil dari munculnya struktur kognitif baru.

Pengenalan kreativitas kepada proses perancangan sistem pembelajaran adalah salah satu usaha yang mendukung pergeseran paradigma diatas. Merupakan faktor yang penting untuk dapat mengembangkan motivasi belajar peserta didik. Belum ada kepastian di dalam literatur, mengenai apakah kreativitas mengacu pada pribadi, produk, dorongan lingkungan atau suatu proses. Namun demikian, individu cenderung menggunakan kognisinya secara kreatif, dengan secara terus menerus memodifikasi dan menggunakan konsep untuk mencoba berkompromi dengan permasalahan hidup sehari-hari.

Selama bertahun-tahun, pendapat pendapat populer mengatakan bahwa kreativitas adalah berkah khusus bagi sejumlah kecil orang-orang yang luar biasa. Orang kreatif lahir dilengkapi dengan kekuatan untuk membayangkan kemungkinan-kemungkinan diluar yang bisa dibayangkan oleh orang biasa, dan melihat hal-hal yang tidak terlihat orang kebanyakan. Kini mitos itu telah

digantikan oleh kesadaran bahwa semua orang kreatif. Setiap manusia memiliki kapasitas untuk menggunakan pikiran dan imajinasi mereka secara konstruktif untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Beberapa pengertian kreativitas menurut para ahli:

Menurut Imam (2006 : 6), kreativitas adalah kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab.

Sedangkan menurut Munandar (2004:25), kreativitas pada intinya merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Sound (1975) dalam Slameto (2003 : 147-148), menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- Hasrat keingintahuan yang cukup besar
- Bersifat terbuka terhadap pengalaman baru
- Panjang akal
- Keingintahuan untuk menemukan dan meneliti
- Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
- Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
- Berpikir fleksibel
- Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
- Kemampuan membuat analisis dan sintesis
- Memiliki semangat bertanya serta meneliti
- Memiliki daya abstraksi yang cukup baik
- Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas

Terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas belajar siswa, karena siswa masih bergantung kepada orang tua dan lingkungan dalam menjalankan proses belajarnya. Menurut Amabile (1989) dalam Munandar (2004: 113-114), terdapat dua faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa yaitu: sikap orang tua terhadap kreativitas anak dan strategi mengajar guru.

Sikap orang tua terhadap berkaitan erat dengan kreativitas anak. Jika kita menggabungkan hasil penelitian dilapangan dengan teori-teori penelitian laboratorium mengenai kreativitas dengan teppsiologis kita memperoleh petunjuk bagaimana sikap orang tua secara langsung mempengaruhi kreativitas anak mereka. Ada beberapa faktor yang menentukan kreativitas anak dari sikap orang tua yaitu: (1) Kebebasan, orang tua yang memberikan kebebasan kepada anak untuk berbuat segala sesuatu cenderung mempunyai anak kreatif. Mereka tidak otoriter, tidak selalu mau mengawasi dan mereka tidak terlalu membatasi gerak anak. (2) Aspek kreativitas, orang tua yang menghormati anak sebagai individu maka berdampak pada timbulnya kepercayaan diri sang anak, sehingga berdampak pada kreativitas anak. Orang tua harus menghargai kemampuan anak. (3) Kedekatan emosional yang sedang. Kreativits anak dapat terhambat dengan adanya suasana emosional yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan dan terpisah dari orang tua. (4) Prestasi bukan angka, orang tua anak kreatif menghargai kemampuan anak dari prestasinya, mereka cenderung mendorong anak untuk berusaha menghasilkan karya-karya yang baik. (5) Menghargai kreativitas, orang tua dari anak kreatif selalu menghargai sisi kreativitas anak. Anak yang kreatif memperoleh dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

Strategi mengajar guru juga sangat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak. Dalam kegiatan mengajar sehari-hari dapat digunakan sejumlah strategi khusus yang dapat meningkatkan kreativitas. Melalui pendekatan terhadap siswa dan metode pembelajaran yang tepat maka dapat menciptakan kreativitas siswa. Berikut cara-cara yang dianjurkan untuk dapat menumbuhkan kreativitas siswa: (1) Penilaian, penilaian terhadap murid sangat penting dalam pencapaian target pembelajaran, melalui penilaian guru dapat mengetahui kemampuan murid dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Penilaian guru terhadap pekerjaan murid yang dapat dilakukan dengan cara; memberi umpan balik berarti daripada evaluasi yang abstrak dan tidak jelas, melibatkan siswa dalam menilai pekerjaan mereka sendiri dan belajar dari kesalahan mereka, penekanan terhadap “apa yang telah kamu pelajari” dan bukan pada “bagaimana melakukannya”. (2) Hadiah, murid senang menerima hadiah dan kadang-kadang melakukan segala sesuatu untuk memperolehnya. Hadiah diyakini dapat membangkitkan motivasi siswa untuk memperoleh hasil yang lebih baik dalam pencapaian belajarnya. Hadiah yang terbaik untuk pekerjaan yang baik adalah kesempatan menampilkan dan mempresentasikan pekerjaan sendiri dan pekerjaan tambahan. (3) Pilihan, sedapat mungkin berilah kesempatan kepada murid untuk memilih apa yang nyaman dalam proses pembelajaran bagi dia selama hal itu disesuaikan dengan ketentuan/aturan yang ada.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreatifitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi, guru dituntut mampu

merangsang kreatifitas peserta didik dalam hal kecakapan berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Sedangkan kreatif yang dimaksud adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Sunhaji 2009 dalam Ma'mur (2013:28), mengemukakan bahwa Ada dua indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar:

Pertama, daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan agar mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok. Kedua, perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran yang telah dicapai siswa, baik secara individual maupun kelompok. Sedangkan beberapa penilaian yang dapat digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa, sekaligus mengetahui tingkat keberhasilan mengajar guru itu sendiri adalah istimewa/maksimal, baik sekali/optimal, baik/minimal, dan kurang.

Bagi guru, model dan metode pembelajaran menempati urutan pertama dalam proses pengajaran, setelah penguasaan materi. Penguasaan materi dan metodologi sebenarnya tidak bisa dipisahkan. Penguasaan materi adalah langkah utama yang membuat guru harus banyak membaca, menulis, berdiskusi, dan mempertajam analisis. Sedangkan materi yang banyak, seperti suguhan atau jamuan makanan yang lezat dan menyenangkan, sehingga membuat ketagihan orang yang mencicipinya. Materi tanpa metodologi kurang menarik, membosankan, dan kehilangan daya pikat, sehingga dikhawatirkan anak didik akan lari. Sedangkan metodologi tanpa materi akan terasa hampa, kosong dan kering ilmu. Keduanya saling menunjang, melengkapi, dan menyempurnakan.

Metode Pembelajaran adalah hal utama yang harus disiapkan oleh seorang guru setelah menguasai materi yang diajarkan, menjadi hal yang sangat

penting karena dengan metode yang baik materi dapat tersalurkan sepenuhnya kepada peserta didik. Menurut Ma'mur (2013:29), metodologi mengajar adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan, yang terdiri dari pendidik dan peserta didik, untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan, sehingga proses belajar berjalan dengan baik dan tujuan pengajaran tercapai.

Menurut Mulyasa (2009:107), penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran perlu dilakukan dengan sedikit ceramah dan metode-metode yang berpusat pada guru, serta lebih menekankan pada interaksi peserta didik. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Seperti yang sudah disebutkan dalam awal kajian bahwa metode pembelajaran kreatif termasuk di dalam paradigma belajar *Konstruktivisme* yang lebih mementingkan proses dan pengalaman indera dan lebih bersifat *student centered*.

Revolusi konstruktivisme memiliki akar yang kuat di dalam sejarah pendidikan. Konstruktivisme lahir dari gagasan Piaget dan Vygotsky, dimana keduanya menekankan bahwa perubahan kognitif hanya terjadi jika konsepsi-konsepsi yang telah dipahami sebelumnya diolah melalui suatu proses ketidakseimbangan dalam upaya memahami informasi-informasi lain.

Terdapat empat prinsip kunci yang diturunkan dari teori konstruktivisme modern. *Pertama*, penekanannya pada hakikat sosial dari pembelajaran. *Kedua*, ide bahwa belajar paling baik apabila konsep itu berada dalam zona perkembangan mereka. *Ketiga*, adanya penekanan pada keduanya, yaitu hakikat sosial dari belajar dan zona perkembangan terdekat yang dinamakan dengan pemagangan kognitif. *Keempat* pada proses pembelajaran menekankan kemandirian atau belajar menggunakan media. (Ihat hatimah, 2009 :1.30).

Menurut teori konstruktivis, pengetahuan bukanlah kumpulan fakta dari suatu kenyataan yang sedang dipelajari, melainkan sebagai konstruksi kognitif

seseorang terhadap objek, pengalaman, maupun lingkungannya. Paradigma konstruktivistik memandang siswa sebagai pribadi yang sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal tersebut akan menjadi dasar dalam mengkonstruksi pengetahuan yang baru. Dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar menurut teori Konstruktivisme mendasar pada tiga hal yaitu proses belajar, transfer belajar dan bagaimana belajar.

Pemahaman yang mendalam terjadi ketika hadirnya informasi baru yang mendorong munculnya atau menaikkan struktur kognitif yang memungkinkan para siswa memikirkan kembali ide-ide mereka sebelumnya. Dalam seting *kelas konstruktivistik*, para siswa bertanggung jawab terhadap belajarannya, menjadi pemikir yang otonom, mengembangkan konsep terintegrasi, mengembangkan pertanyaan yang menantang, dan menemukan jawabannya secara mandiri (Santyasa, I W. 2007). Tujuh nilai utama *konstruktivisme* yaitu: kolaborasi, otonomi individu, generativitas, reflektivitas, keaktifan, relevansi diri, dan pluralisme. Nilai-nilai tersebut menyediakan peluang kepada siswa dalam pencapaian pemahaman secara mendalam. Seting pengajaran konstruktivistik yang mendorong konstruksi pengetahuan secara aktif memiliki beberapa ciri; (1) menyediakan peluang kepada siswa belajar dari tujuan yang ditetapkan dan mengembangkan ide-ide secara lebih luas, (2) mendukung kemandirian siswa belajar dan berdiskusi, membuat hubungan, merumuskan kembali ide-ide, dan menarik kesimpulan sendiri, (3) sharing dengan siswa mengenai pentingnya pesan bahwa dunia adalah tempat yang kompleks di mana terdapat pandangan yang multi dan kebenaran sering merupakan hasil interpretasi, (4) menempatkan pembelajaran berpusat pada siswa dan penilaian yang mampu mencerminkan berpikir divergen (kreatif) siswa.
(Nur hadi, 2013: [http://sd2bulungkulon.wordpress.com/2013/05/13/model pembelajaran-kreatif-dan-inovatif/](http://sd2bulungkulon.wordpress.com/2013/05/13/model-pembelajaran-kreatif-dan-inovatif/)).

Tahapan mengajar konstruktivistik melibatkan suatu periode di mana pengetahuan awal para siswa didiskusikan secara eksplisit. Dalam diskusi kelas yang menyerupai negosiasi, guru memperkenalkan konsepsi untuk dipelajari dan mengembangkannya. Strategi konflik kognitif cenderung memainkan peranan utama ketika pengetahuan awal para siswa diperbandingkan dengan konsepsi yang diperlihatkan oleh guru. Untuk maksud tersebut, pemberdayaan

pengetahuan awal para siswa sebelum pembelajaran adalah salah satu langkah yang efektif dalam pembelajaran konstruktivistik.

Metode pembelajaran harus dipilih dan dikembangkan untuk meningkatkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik. Menurut Mulyasa (2009:107), beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih adalah; metode demonstrasi, metode inquiri, metode penemuan, metode eksperimen, metode pemecahan masalah, metode karyawisata, metode perolehan konsep, metode penugasan, metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi.

Berikut ini diuraikan beberapa metode yang termasuk untuk mencapai tujuan pembelajaran kreatif yang menyenangkan:

Metode Diskusi, metode diskusi menurut Muhibbin Syah dalam Alma (2000:46), guru profesional (mengusai metode dan terampil mengajar) mendefinisikan bahwa metode diskusi adalah metode yang sangat erat hubungannya dengan memecahkan masalah. Metode diskusi pada dasarnya adalah bertukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih cermat tentang permasalahan atau topik yang sedang dalam pembahasan. Metode diskusi diaplikasikan dalam proses belajar mengajar untuk; (a) mendorong siswa berpikir kritis, (b) mendorong siswa mengekspresikan pendapatnya secara bebas, (c) mendorong siswa menyampaikan buah pikirnya untuk memecahkan masalah bersama, (d) mengambil satu alternatif jawaban atau beberapa alternatif jawaban untuk memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan yang seksama.

Metode diskusi dapat dilakukan jika; (a) terdapat soal-soal yang sebaiknya pemecahannya diserahkan kepada murid-murid, (b) untuk mencari suatu keputusan masalah, (c) untuk menimbulkan kesanggupan pada anak didik

dalam merumuskan pikiranya secara teratur sehingga dapat diterima orang lain, (d) untuk membiasakan anak didik suka mendengar pendapat orang lain sekalipun berbeda dengan pendapatnya sendiri, membiasakan bersikap toleran terhadap teman-temannya.

Beberapa kelebihan dari metode diskusi menurut Alma (2000:46), yaitu:

(1) Suasana kelas akan hidup, sebab para siswa mengarahkan pikiranya kepada masalah yang sedang didiskusikan sehingga lebih kondusif. (2) Menyadarkan anak didik bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan yang dapat ditempuh. (3) Membiasakan anak didik untuk mendengarkan pendapat orang lain sekalipun berbeda dengan pendapatnya sendiri. (4) Dapat menaikkan prestasi kepribadian individu seperti toleransi, demokratis, kritis, berfikir sistematis, sabar dan sebagainya. (5) Kesimpulan-kesimpulan diskusi mudah dipahami anak karena anak didik mengikuti proses berfikir sebelum sampai kepada kesimpulan.

Kelemahan metode diskusi: (1) Kemungkinan ada anak yang tidak ikut aktif, sehingga bagi anak-anak ini diskusi merupakan kesempatan untuk melepaskan diri dari tanggung jawab. (2) Peserta diskusi mendapat informasi yang terbatas pada topik diskusi. (3) Dapat dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara dan bagi orang yang kurang dapat berbicara menjadi sulit.

Metode *Demonstrasi*, menurut Mulyasa (2009:107), melalui metode demonstrasi guru memperlihatkan suatu proses, peristiwa, atau cara kerja suatu alat kepada peserta didik. Demonstrasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, dari yang sekedar memberikan pengetahuan yang sudah diterima begitu saja, sampai pada cara agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah.

Berikut adalah langkah-langkah yang dianjurkan Mulyasa (2009:107), agar metode demonstrasi menjadi efektif: (1) Lakukanlah perencanaan yang

matang sebelum pembelajaran dimulai, terutama fasilitas yang akan digunakan untuk kepentingan demonstrasi. (2) Rumuskanlah tujuan pembelajaran dengan metode demonstrasi, dan pilihlah materi yang tepat untuk didemonstrasikan. (3) Buatlah garis besar langkah-langkah demonstrasi, akan lebih efektif jika yang dikuasai dan dipahami baik oleh peserta didik maupun oleh guru. (4) Tetapkanlah apakah demonstrasi tersebut akan dilakukan guru atau oleh peserta didik, atau oleh guru kemudian diikuti peserta didik. (5) Mulailah demonstrasi dengan menarik perhatian seluruh peserta didik, dan ciptakanlah suasana yang tenang dan menyenangkan. (6) Upayakanlah agar semua peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Demonstrasi dilakukan di suatu tempat yang mudah dilihat oleh semua siswa. Tempat untuk mengadakan demonstrasi juga patut diperhatikan. Tempatnya dapat menampung semua siswa, dengan sirkulasi udara yang cukup, jika dilakukan di dalam ruangan. Tempat demonstrasi pun dapat dilihat oleh semua siswa. Hal ini cukup penting, agar siswa dapat dengan jelas mengetahui bagaimana proses berjalannya suatu demonstrasi dan memahami apa yang didemonstrasikan di depan.

Demonstrasi yang baik adalah demonstrasi yang dapat menambah pengetahuan, membuat siswa lebih kritis sehingga timbul minat siswa terhadap hal yang sedang didemokan oleh gurunya. Diharapkan sebuah demonstrasi bukan hanya menjadi tontonan bagi siswa dengan mengabaikan prinsip keilmiahannya, tetapi dapat menangkap maksud dan tujuan yang ingin disampaikan guru melalui demo tersebut.

Metode *Penugasan*, menurut Mulyasa (2009:113), metode penugasan merupakan cara penyajian bahan pelajaran. Pada metode ini guru memberikan

seperangkat tugas yang harus dikerjakan peserta didik, baik secara individual maupun secara kelompok.

Dengan metode penugasan diharapkan peserta didik dapat belajar bebas tetapi bertanggung jawab dan siswa akan berpengalaman mengetahui berbagai kesulitan dan mengatasi kesulitan itu, karena dengan tugas maka peserta didik memiliki kesempatan untuk saling membandingkan dengan peserta didik yang lain. Merangsang agar lebih termotivasi dalam belajar, memupuk inisiatif bertanggung jawab dan mandiri, memperkaya kegiatan belajar di luar dan memperkuat pemahaman. Selain itu menyadarkan siswa untuk selalu memanfaatkan waktu senggangnya untuk hal-hal yang menunjang belajar dengan mengisi kegiatan-kegiatan yang kurang berguna.

Menurut Mulyasa (2009:113), agar metode penugasan dapat berlangsung secara efektif, guru perlu memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Tugas harus direncanakan secara jelas dan sistematis, terutama tujuan penugasann dan cara pengerajanya. (2) Tugas yang diberikan harus dapat dipahami peserta didik, kapan mengerjakanya, bagaimana cara mengerjakannya, berapa lama tugas tersebut harus dikerjakan, secara individu atau kelompok. (3) Apabila tugas tersebut berupa tugas kelompok, perlu diupayakan agar seluruh anggota kelompok dapat terlibat secara aktif dala proses penyelesaian tugas tersebut. (4) Guru mengontrol prooses penyelesaian tugas yang dikerjakan oleh peserta didik, jika tugas tersebut diselesaikan dikelas guru bisa berkeliling mengontrol pekerjaan peserta didik sambil memberikan motivasi dan bimbingan bagi peserta didik. (5) Berikanlah penilaian secara proporsional terhadap tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik. Penilaian yang diberikan sebaiknya tidak hanya menitik beratkan pada produk, tetapi perlu dipertimbangkan pula

bagaimana proses penyelesaian tugas tersebut. (6) Lakukanlah evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik terhadap efektifitas metode demonstrasi maupun terhadap hasil belajar peserta didik.

Mengingat pentingnya metode pemberian tugas dalam proses belajar, sehingga dalam mencermati hal itu kalangan ahli pendidikan banyak memberikan petunjuk dan penekanan khusus yang berkaitan dengan jenis dan metode pemberian tugas kepada siswa. Metode penugasan berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik bagi siswa namun tugas yang harus dikerjakan siswa harus jelas, dalam hal ini guru harus menjelaskan aspek-aspek yang harus dipelajari siswa, jika siswa mengetahui aspek-aspek dengan jelas maka perhatian dan waktu belajar siswa akan tertumpahkan pada aspek penugasan yang diberikan.

3. Media Pembelajaran Kreatif

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar (2011:3), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photosopis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

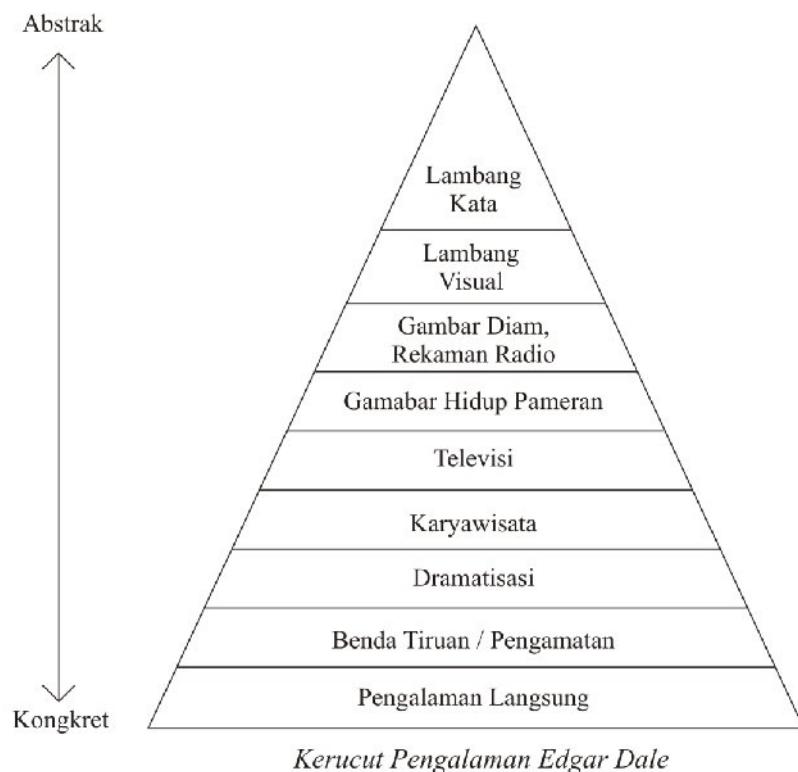
Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication

Technology/AECCT) di amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang yang menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) dalam Arief (2011:6), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, Film, Kaset, Film bingkai adalah contoh-contohnya.

Menurut Azhar (2011:6), terdapat batasan-batasan dalam pengertian media pendidikan, berikut ciri-ciri umum yang terkandung dalam batasan tersebut:

- a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f) Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya:radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape / kaset, *video recorder*).
- g) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) (Dale, 1969).



Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Gambar 1. Kerucut pengalaman Edgar Dale (*Dale's Cone of Experience, 1969*)

Kerucut ini pada gambar. 1 merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lamabang verbal (abstrak). Semakin keatas dipuncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urut-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan

kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar

Dasar pengembangan kerucut ini bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* misalnya keikutsertaan dalam menyiapkan makanan, membuat perabot rumah tangga, mengumpulkan perangko, melakukan pekerjaan di laboratorium, dan lain-lain. Yang kesemuanya itu memberi dampak langsung terhadap perolehan pertumbuhan pengetahuan dan sikap.

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya, pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang untuk memahami pengalaman yang didalamnya ia terlibat langsung.

Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar (2011:12), mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukanya yaitu: (a) Ciri fiksatif (*fiksative property*), ciri ini

menggambarkan kemampuan media dalam menyimpan dan memunculkan kembali objek maupun peristiwa yang di susun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang dapat digunakan setiap saat. (b) Ciri manipulatif (*manipulative property*), ciri manipulatif menggambarkan peristiwa atau kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-elapsed recording*. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi dengan jalan mengedit hasil rekaman. (c) Ciri distributif (*distributive property*), ciri distributif dari media memungkinkan peristiwa dan objek ditransportasikan melalui ruang yang cukup besar secara bersamaan kejadian tersebut diasajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali lagi informasi direkam dalam format media apa saja, maka dapat direproduksi beberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan berulang-ulang di suatu tempat.

a. Fungsi dan manfaat media

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik (1986) dalam Azhar (2011:15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut levie & Lents (1982) terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: (1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. (2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. (3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual tau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Arief, (2011:17) secara umum media pendidikan memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
 2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *time elapse atau high-speed photography*
 - d. Kejadian atau peristiwa di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun verbal
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagaram dan lain-lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
 3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih lanjut antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
 4. Dengan sifat yang unik dari setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a. Memberikan perangsang yang sama.
 - b. Mempersamakan pengalaman.
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.
- b. Macam-macam media pembelajaran

Seperti diuraikan sebelumnya bahwa media merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, peralatan. Dalam perkembangannya

media pembelajaran mengikuti pesatnya pertumbuhan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah media percetakan. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan prinsip mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang terakhir muncul adalah teknologi mikro prosesor yang melahirkan komputer. Menurut Seels & Richery (1994) dalam Azhar (2011: 30), media pembelajaran dapat dikelompokan kedalam empat kelompok, yaitu; (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sedangkan menurut Seels & Glasgow (1990:181-183) dalam Azhar (2011: 31), media dibagi menjadi dua kategori luas menurut perkembangan teknologi, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Pilihan media tradisional terdiri dari: (a) Visual diam yang diproyeksikan, meliputi; proyek *opaque* (*tak-otembus pandang*), proyeksi *Overhead*, *slides*, *filmstrips*. (b) Visual yang takdiproyeksikan, meliputi; gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu. (c) Audio, seperti; rekaman piringan, pita kaset, reel, catridge. (d) Penyajian Multimedia, seperti; slide plus suara (tape), multi-image. (e) Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti; film, televisi, video. (f) Cetak, meliputi berbagai media cetak, seperti; buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (hand-out). (g) Permainan, meliputi; teka-teki, simulasi, permainan papan. (h) Realita, meliputi; model, contoh (specimen), manipulatif (peta, boneka).

Pilihan media Teknologi mutakhir, terdiri dari: (a) Media berbasis telekomunikasi, seperti; telekonferen, kuliah jarak jauh. (b) Media berbasis mikroprosesor, seperti; computer-assisted instruktion, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, hypermedia, compact (video) disc.

Media Pembelajaran semakin hari semakin mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya teknologi. Tetapi pemanfaatan perkembangan teknologi ini sepertinya belum begitu maksimal terutama bagi para guru. Komputer dan netbook semakin banyak ditemui dihampir setiap sekolah dan

hampir semua guru dapat menggunakannya. Media pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi-materi pelajarannya dikelas dengan memanfaatkan komputer yang ada.

Sesuai dengan penjelasan diagram *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) (Dale, 1969), hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Maka juga tidak mungkin bahwa media belajar seperti benda nyata, benda/model tiruan, penggunaan lambang seperti pada flow chart, dan media komputer paling sering digunakan oleh sebagian besar guru, karena memang dampaknya sangat besar bagi pemahaman murid akan materi. Berikut beberapa media yang dapat mengembangkan kreatifitas siswa:

1) Media Benda Asli

Media benda asli dalam pengertianya adalah media pembelajaran yang sebenarnya. Media benda asli termasuk dalam kategori benda tiga dimensi. Sebelum menggunakan media audio-visual benda asli merupakan media yang paling efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. penggunaan benda sebenarnya sebagai media pembelajaran dapat memberikan andil yang cukup berarti, terutama dari pemerolehan pengalaman belajar yang bersifat langsung dan kongkrit. Karena segala peristiwa yang terungkap di dalam jalinan interaksi dengan media asli tersebut, cukuplah untuk mendapatkan peng-alaman langsung, lengkap dan kesan yang mendalam dari apa yang dipelajari, tepatlah apabila kita belajar melalui benda-benda atau keadaan yang sebenarnya. Ada yang menyebut media ini sebagai alat peraga langsung. Contoh benda asli

adalah seperti manusia, tumbuhan, hewan disamping benda mati dan benda tak hidup (an organik).

Terdapat dua cara dalam melakukan pembelajaran dengan media benda asli: yang pertama adalah dengan yaitu dengan membawa siswa keluar kelas, misalnya karyawisata ke tempat yang ingin dipelajari, yang kedua adalah dengan membawa media benda asli kedalam ruang kelas, maka ini lebih efisien untuk pembelajaran. Benda asli dapat diperagakan dan dipelajari diruang kelas.

2) Media Benda Tiruan/Prototype

Menurut Rofiq (2012) (<http://ber-guru.blogspot.com/2012/06/media-tiga-dimensi-komputer-internet.html>), media tiruan atau model adalah merupakan tiruan dari benda yang berbentuk tiga dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga serupa dalam bentuk dan tidak sama dalam hal-hal yang lainnya. Meskipun semua orang tahu, bahwa belajar melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya mempunyai sejumlah keuntungan, perlu diketahui juga bahwa sejumlah besar keterbatasan akan teratasi dengan penggunaan model media pembelajaran seperti ini. Belajar seperti ini adalah pembelajaran yang bisa digunakan agar siswa bisa berimajinasi sesuai dengan kemampuannya dan akan menimbulkan rasa ingin mencoba untuk berkreasi.

Dalam proses pembelajaran, pengajar menggunakan benda asli terlebih dahulu sebelum menggunakan alat peraga dan audio-visual lainnya, tetapi adakalanya walaupun berhadapan dengan benda asli sekalipun, kita belum dapat mempelajarinya. Misalnya kita dapat melihat gerhana matahari atau gerhana bulan, namun kita tidak akan pernah dapat melihat proses gerhana bulan dan matahari yang sebenarnya yang menyebabkan gerakan itu. Maka

untuk memudahkan dalam proses pembelajaran, gerakan gerhana matahari atau bulan (dibuatkan modelnya) untuk memperlihatkan apa yang hendak diketahui .

Dalam pembelajaran, tidak selalu atau harus menggunakan benda-benda asli. Artinya benda-benda tersebut dapat digantikan dengan benda-benda tiruan. Penggunaan benda-benda pengganti atau benda-benda tiruan, berfungsi untuk menggantikan benda-benda sebenarnya. Penggunaan benda-benda tiruan perlu dilakukan pengajar, dengan pertimbangan; (a) mungkin benda tersebut sulit didapatkan, (b) benda tersebut terlalu jauh tempatnya, (c) benda tersebut terlalu kecil atau terlalu besar dan (d) mungkin benda tersebut merupakan benda yang dilindungi oleh Cagar Budaya.

3) Media Bagan/*Chart*

Seperti halnya dengan media grafis, bagan atau *chart* termasuk media visual. Fungsi yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.

Pesan yang akan disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu protes, perkembangan atau hubungan-hubungan penting. Di dalam bagan mungkin sering kita jumpai jenis media grafis yang lain, seperti gambar, diagram, kartun atau lambang-lambang verbal.

Menurut Arief (2011:35), diagaram yang baik harus memenuhi syarat, seperti; (a) dapat dimengerti oleh siswa, (b) sederhana dan lugas, tidak berbelit-belit dan (c) dapat diganti pada waktu-waktu tertentu agar (*up to date*) juga tak kehilangan daya tarik.

Terapat banyak macam bagan/*chart*, penggunaanya juga tergantung dengan materi dan teknik penyampaianya. Menurut Arief (2011:36), bagan atau *chart* dapat dibagi menjadi:

Bagan tertutup (hiden chart), disebut juga *strip chart*. Pesan yang akan disampaikan mula-mula dituangkan kedalam satu chart. Misalnya saja pesan tersebut berupa jenis chart. Setiap jenis kemudian ditutup dengan potongan kertas yang mudah untuk dilepas. Potongan kertas selain murahh juga menarik perhatian, pada saat penyajian satu persatu tutup itu dibuka.

Bagan balikan (flip chart), bagian-bagian dari pesan ditulis/dituangkan dalam lembaran tersendiri, kemudian lembaran-lembaran tersebut dibundel jadi satu. Penggunaanya tinggal membalik satu persatu sesuai dengan bagan pesan yang akan disampaikan.

Bagan pohon (tree chart), ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang-cabang dan ranting-ranting. Biasanya bagan pohon dipakai untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas/keturunan

Bagan arus (flow chart), menggambarkan arus suatu proses atau dapat pula menelusuri tanggung jawab atau hubungan kerja antar berbagai bagan atau seksi suatu organisasi. Tanda panah sering kali digunakan untuk menggambarkan arah arus bagan.

Stream Chart adalah kebalikan dari bagan pohon. Jika pada bagan pohon dimulai dari satu hal kemudian memecah menjadi berbagai hal/bagian, maka dalam *stream chart* berbagai hal tersebut pada ujung akhirnya menyimpul atau menuju ke satu hal sama.

Bagan garis waktu (time line chart) bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dan waktu. Pesan-pesan tersebut disajikan dalam bagan secara kronologis.

4) Media Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup mempunyai daya tarik tersendiri, mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan dan mempengaruhi sikap pagi siswa.

Menurut Azhar (2011:49), ada beberapa keuntungan yang dapat diambil dari penggunaan film sebagai media pembelajaran yaitu; (a) melengkapi pengalaman siswa ketika sebelumnya siswa telah membaca dan praktik, (b) menggambarkan suatu proses dengan tepat tanpa kesalahan, (c) dapat mendorong motivasi siswa dan menanamkan sikap afektif kepada siswa siswa, selama film itu mengandung unsur-unsur kebaikan, (d) dapat mengandung nilai-nilai positif yang dapat dirasakan kehadiranya di kelas, (e) dapat menyajikan kejadian-kejadian yang berbahaya, seperti meletusnya merapi, bencana banjir dan tsunami, (f) dapat ditunjukan kepada ekelompok kecil maupun besar, heterogen maupun perorangan.

Namun penggunaan film dan video sebagai media pembelajaran juga mempunyai keterbatasan, seperti; (a) umumnya memerlukan biaya yang cukup

banyak, (b) kadangkala terapat siswa yang ketinggalan informasi atau kurang memperhatikan, (c) tidak selalu sesuai dengan kebutuhan atau tujuan belajar yang sudah ditentukan.

5) Media Komputer

Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai peralatan audio visual lainnya, komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi kepada respons yang diinput oleh pemakai atau siswa. Pemanfaatan komputer oleh pendidikan yang dikenal sering dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) dikembangkan dalam berbagai format. Komputer juga digunakan untuk mengadministrasikan tes dan pengelolaan administrasi sekolah.

Ada beberapa keuntungan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran menurut Arief (2011:54) seperti: (a) Dapat memfasilitasi bagi siswa yang lambat dalam menerima pelajaran, dapat memberikan iklim yang bersifat afektif bagi siswa. Secara sabar siswa akan memberikan instruksi kepada komputer. (b) Merangsang siswa untuk mengerjakan latihan atau stimulasi karena adanya animasi warna, animasi grafik dan dapat membangkitkan imajinasi siswa. (c) Kendali penguasaan komputer mempengaruhi tingkat penguasaan siswa terhadap materi. (d) Perkembangan siswa selalu dapat dipantau karena adanya aktivitas siswa selama pelatihan. (e) Dapat berhubungan dengan perlengkapan audio-visul yang lain.

Karena adanya kelebihan tentunya ada juga kekurangan komputer sebagai media pembelajaran, yaitu: (a) harga pengembangan komputer cenderung mahal daripada pengadaan komputer itu sendiri, (b) untuk penggunaan komputer diperlukan keahlian yang lebih, (c) keragaman perangkat

keras dari komputer menjadikan komputer sering crash atau tidak compatible, (d) komputer hanya efektif untuk satu orang atau beberapa orang dalam kelompok yang kecil bukan untuk kelompok yang besar.

6) Media Internet

Dunia pendidikan tidak lepas dengan penggunaan teknologi, terutama untuk yang saat ini paling digandrungi adalah internet. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran sebenarnya disebabkan oleh kurangnya sumber informasi yang konvensional seperti buku dan perpustakaan. Kurangnya informasi tersebut membuat siswa dan juga guru menggunakan internet sebagai referensi dan mencari sumber belajar. Adanya Internet merupakan salah satu solusi pamungkas untuk mengatasi masalah ini. Internet menghilangkan batas ruang dan waktu sehingga memungkinkan seorang siswa berkomunikasi dengan pakar di tempat lain.

Internet merupakan jaringan global antar komputer untuk berkomunikasi dari satu lokasi ke lokasi lain diseluruh daerah bahkan dunia (seperti sekolah, universitas, institusi riset, museum, bank, perusahaan bisnis, perorangan, stasiun TV ataupun radio). Internet berfungsi sebagai alat komunikasi, penyedia informasi, dan fasilitas untuk promosi. Internet saat ini banyak dikenal oleh setiap orang terutama para remaja yang sering menggunakan jejaring sosial.

Guru dalam memilih internet sebagai media pembelajaran pendidikan mempunyai alasan seperti agar guru dan siswa tanggap terhadap teknologi, mampu mengaplikasikan internet, dapat menambah wawasan dan ilmu, guru pastinya akan lebih kreatif dalam memberikan soal terutama dengan menggunakan media internet. Ada beberapa aplikasi internet yang mampu mendorong keperluan pendidikan seperti; *email*, *web*, *internet relay chat*,

pemindahan file (FTP), *telekonferens* dan *instant messaging*. Sebenarnya ada beberapa manfaat, kelebihan dan kekurangan internet sebagai media pembelajaran dari internet.

Ambomasse (2013) (<http://bajugan.blogspot.com/2013/07/penggunaan-internet-sebagai-media.html>), ada beberapa keuntungan dari internet sebagai media pembelajaran, yaitu: mengembangkan dan memperkaya materi pelajaran, sarana belajar online, membuat bahan presentasi materi pelajaran atau soal latihan, memberikan tugas atau pekerjaan rumah (PR), surat tertulis dan sarana komunikasi antara sekolah dengan orang tua.

Uraian di atas menunjukkan betapa internet bisa kita manfaatkan untuk hal-hal yang positif, khususnya kemanfaatannya di lingkungan pendidikan. Namun disamping mempunyai kelebihan, internet juga terdapat banyak kekurangan yang sampai saat ini menjadi perhatian serius dikalangan praktisi pendidikan seperti: resiko terkena serangan *spy war* atau virus komputer yang sering menjangkiti komputer jika kita mengunduh file atau sekedar *browsing*, informasi yang kita terima terlalu banyak hingga kerepotan dalam memilih materi, internet dipenuhi berbagai *link* dan kadang tergoda untuk membukanya sehingga proses pencarian menjadi terganggu.

4. Motivasi Belajar

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai kondisi intern kesiapsiagaan. Menurut Mc. Donald dalam Hamalik (2011:158), *motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and*

anticipatory goal reaction. Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Dalam perumusan ini terdapat tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut: (a) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu didalam sistem neuropsikologis dalam organisme manusia, misalnya karena terjadi perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar. Tetapi ada juga perubahan energi yang tidak diketahui. (b) Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affectif arousal*. Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin bisa dapat melihatnya dalam suatu diskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan maka suaranya akan timbul dan kata-katanya dengan lancar dan cepat keluar. (c) Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan pribadi yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju pada suatu tujuan. Respon-respon itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya.

Menurut Sardiman (2006:75), dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perananya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat,

akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Ibarat seseorang dalam menghadiri suatu ceramah, tetapi karena ia tidak tertarik terhadap materi yang diceramahkan, maka tidak akan mencamkan apalagi mencatat isi ceramah tersebut. Seseorang tidak mempunyai motivasi, kecuali karena paksaan atau sekedar seremonial.

a. Fungsi Motivasi

Berikut menurut Hamalik (2011:161), beberapa fungsi motivasi terhadap seseorang, yang mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan:

- 1) mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar..
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarahan. Artinya mengarahkan perbuatan kepencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobilnya. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

b. Motivasi dalam pengajaran

Di dalam kegiatan belajar peranan motivasi sangat diperlukan. Dengan motivasi belajar, dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Dalam kaitan itu perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi ada bermacam-macam. Tetapi untuk motivasi ekstrinik kadang-kadang tepat, dan kadang-kadang juga kurang sesuai. Hal ini guru harus hati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi bagi kegiatan belajar para pendidik.

Berikut menurut Hamalik (2011:166), yang merupakan cara-cara untuk menggerakan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya:

1) Memberi angka

Setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaan atau ulangan yang telah diberikan guru. Murid yang mendapat angka yang tinggi akan mendorong

motivasi belajarnya semakin tinggi, sedangkan murid dengan hasil ulangan yang rendah mungkin akan menimbulkan frustasi atau juga dapat menjadi pendorong agar menjadi lebih baik.

2) Puji

Puji menimbulkan perasaan sengsara dan puas bagi para siswa, besar manfaatnya bagi siswa atas apa yang telah dikerjakannya, tentunya sebagai pendorong untuk semakin giat dalam belajar.

3) Hadiah

Cara ini dapat dilakukan para guru dalam batasan-batasan tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada siswa yang mendapatkan hasil belajar yang baik, pemberian tambahan nilai juga mungkin bisa dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa.

4) Kerja kelompok

Kerja kelompok yang dimaksudkan adalah kerja kelompok dalam kegiatan belajar, bukan pada saat ujian, kadang-kadang perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok merupakan pendorong yang kuat dalam melakukan kegiatan belajar.

5) Persaingan

Baik kerja kelompok maupun persaingan memberikan motif-motif sosial kepada murid. Hanya saja persaingan individu akan menimbulkan pengaruh yang kurang baik, seperti perkelahian dan pertentangan.

6) Tujuan atau *level of aspiration*

Dari keluarga akan mendorong kegiatan belajar siswa.

7) Sarkasme

Contoh sarkasme ialah dengan mengejek siswa yang mendapatkan hasil belajar yang kurang, dapat mendorong motivasi siswa, namun sebaliknya karena siswa merasa dihina maka memungkinkan timbulnya konflik antara murid dan guru.

8) Penilaian

Penilaian secara terus menerus akan mendorong para siswa untuk belajar, oleh karena setiap siswa memiliki kecendrungan untuk mendapatkan hasil yang baik.

9) Karyawisata dan ekskusi

Cara ini dapat memunculkan motivasi belajar oleh karena dalam kegiatan ini akan mendapatkan pengalaman langsung dan bermakna baginya. Selain itu karena objek yang dikunjungi dan dalam suasana bebas, maka akan menghilangkan ketegangan dan kegiatan belajar dapat menyenangkan.

10) Film pendidikan

Setiap siswa merasa senang menonton film. Gambaran dan cerita film yang menarik akan bermakna bagi siswa dan akan memperoleh pengalaman yang baru.

11) Belajar melalui radio

Mendengarkan radio lebih menghasilkan daripada mendengarkan ceramah guru. Radio adalah alat yang penting untuk mendorong motivasi belajar murid. Kendatipun demikian radio tidak akan mengantikan kedudukan guru dalam mengajar.

5. Penugasan

Pekerjaan rumah adalah salah satu aspek mengajar yang paling luas digunakan tetapi sekaligus juga merupakan salah satu aspek yang cukup

kontroversial. Tidak populer bagi murid, dan seringkali juga bagi guru dan orang tua, PR tetap menjadi bagian sentral di dalam kehidupan sekolah.

PR dapat didefinisikan sebagai kegiatan di luar kelas yang merupakan perluasan dari tugas di kelas. PR dapat diindividualisasikan atau diberikan kepada seluruh kelas. LeConte (1981) dalam Daniel (2008:150), mengklasifikasikan tiga macam PR, yakni:

- Practice assignments (tugas praktik), yang menguatkan keterampilan atau pengetahuan yang baru saja diperoleh, misalnya bila murid baru belajar tentang berbagai tipe daun, mereka diminta mencari contoh daun-daun tersebut dilingkungannya.
- Preparation assignments (tugas mempersiapkan), yang dimaksud untuk memberikan latar belakang tentang topik tertentu. Sebagai contoh, murid dapat mempersiapkan pelajaran tertentu dengan membaca teks atau dengan mengumpulkan bahan-bahan sebelum pelajaran itu diberikan.
- Extension assignments (tugas perluasan), yang dirancang untuk mempraktikkan bahan yang sudah pernah dipelajari atau memperluas pengetahuan murid dengan mendorong mereka untuk melakukan lebih banyak penelitian tentang subjek yang dimaksud setelah topik itu dipelajari dikelas.

Meskipun ada gunanya untuk mendeskripsikan tipe-tipe PR, barang kali yang lebih penting adalah mempertimbangkan untuk apa PR itu diberikan. Menurut Daniel (2008:150), PR dapat dirancang untuk memenuhi berbagai maksud seperti; (a) meningkatkan prestasi siswa, (b) menguatkan dan memperkuat topik-topik yang diajarkan dikelas, (c) menyelesaikan pekerjaan yang belum selesai, (d) mengembangkan keterampilan belajar mandiri, (e) mengembangkan disiplin diri, (f) mengembangkan keterampilan mengelola waktu, (g) melibatkan orang tua dalam membantu belajar anak-anaknya, (h) memungkinkan penyiapan pelajaran dan topik-topik yang akan datang, (i) mengembangkan keterampilan meneliti, (j) ereview dan mempraktikan topik-topik yang diajarkan di sekolah, dan (k) memperpanjang waktu sekolah.

Agar PR efektif sebagai alat belajar, ia perlu mengikuti sejumlah prinsip. Prinsip yang pertama, yang berlawanan dengan yang banyak dipraktikan di kelas saat ini, adalah tidak menggunakan PR sebagai hukuman. Menggunakan PR sebagai hukuman akan membuat murid membenci PR, dan PR tidak dilihat sebagai sebuah kegiatan belajar. Murid akan mendapat kesan bahwa guru tidak menilai PR sebagai alat belajar, dan akan berusaha menyelesaikan secepat mungkin dan dengan sikap acuh tak-acuh. Sebagai cara untuk memotivasi murid atau menambah jam belajar diluar sekolah, praktik semacam ini jelas dapat merugikan.

Agar efektif, PR mestinya diintegrasikan dengan pelajaran atau topik pelajaran yang dikaji. Salah satu cara untuk itu adalah dengan mereview PR pada awal pelajaran. Bila dikerjakan secara rutin, ini akan memastikan bahwa PR dilihat sebagai bagian integral pelajaran dan mungkin juga merupakan cara yang baiak untuk menghubungkan pelajaran sebelumnya dengan pelajaran yang saat itu diberikan.

Salah satu cara untuk membuat PR lebih relevan dengan murid adalah dengan menghubungkan antara apa yang telah mereka pelajari di kelas dengan kehidupan sehari-hari mereka, misalnya dengan memanfaatkan TV *guides* untuk membantu mereka belajar tentang waktu, dengan mengukur kamar mereka dan memperkirakan berapa banyak cat yang dibutuhkan untuk mengecat kamarnya dan berapa banyak biaya yang dibutuhkan untuk itu, atau dengan mewawancarai anggota keluarganya untuk belajar tentang sejarah lokal atau kebiasaan penggunaan media.

6. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan, menurut PLPG (2012:2), adalah pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan multimedia. Penggunaan multi media akan dimungkinkan timbulnya kondisi yang beragam, tidak monoton sehingga suasana menjadi lebih menyenangkan. Senada dengan pendapat diatas, DePotter (1992) yang diterjemahkan oleh Alawiyah (1999: 8), menyatakan bahwa belajar yang menyenangkan adalah belajar yang menggunakan prinsip dan metode yang quantum. Belajar dengan mnggabungkan tiga unsur keterampilan akademis, prestasi fisik, dan ketrampilan dalam hidup akan menghasilkan belajar yang menyenangkan. Untuk mendukung kondisi yang menyenangkan, perlu dipersiapkan lingkungan fisik sehingga semua siswa merasa penting, aman, dan nyaman. Lingkungan ditata dengan taman yang indah agar nyaman. Ruangan harus terasa pas untuk kegiatan belajar seoptimal mungkin.

Sementara itu Meier (2000) yang diterjemahkan oleh Astuti (2003:36), menyatakan bahwa kegembiraan dalam belajar bukanlah suasana ribut dan huru-hura, namun merupakan kegembiraan yang membangkitkan minat, keterlibatan penuh, terciptanya makna, pemahaman, dan nilai yang membahagiakan pada diri pembelajar. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran *accerelated learning* adalah menyenangkan, memuaskan, membahagiakan, mencerdaskan, dan keberhasilan siswa sebagai manusia.

Pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya

pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar peserta didik. Belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai normatif. Dalam interaksi edukatif unsur guru dan anak didik harus aktif, tidak mungkin terjadi proses interaksi edukatif bila hanya satu unsur yang aktif. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran yang baik, memilih materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan peserta didik secara optimal.

Menurut Mulyasa (2006:36), guru mengisi peranan sebagai pemimpin dan fasilitator belajar dalam kelas. Guru memberikan bimbingan kepada siswanya dalam melakukan kegiatan belajar. Siswa diberi kesempatan untuk mengoreksi ide guru. Guru dan siswa saling belajar. Untuk itu juga diperlukan peran baru dari para guru, mereka dituntut harus memiliki keterampilan-keterampilan teknis yang memungkinkan untuk mengorganisasikan materi standar serta mengelolanya dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik. Karakteristik siswa itu sebagai salah satu variabel dalam domain desain pembelajaran akan memberikan dampak terhadap keefektifan belajar.

Dalam hal ini, guru harus kreatif, profesional dan menyenangkan dengan memposisikan diri sebagai; (a) orang tua yang penuh kasih, (b) teman tempat mengadu, (c) fasilitator, (d) mengembangkan kreativitas dan (e) menjadi pembantu jika diperlukan.

Seorang guru harus banyak belajar dengan perkembangan yang ada dalam pendidikan menggunakan banyak metode-metode yang cocok dan sesuai dengan kompetensi agar tercapai harapan yang lebih baik dari peserta didik dan dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantara lain adalah: penelitian yang dilakukan oleh Israfiudin (2007), yang menunjukkan bahwa melalui penerapan PAKEM dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SD Negeri 10 Kabawo. Pembelajaran dilakukan II siklus, hasil belajar siswa siklus I mencapai 75% tuntas dari 20 siswa. dan siklus II mencapai 90% tuntas dari 20 siswa. Dengan pencapaian nilai tersebut, tujuan pembelajaran telah tercapai sehingga menyimpulkan bahwa penerapan PAKEM pada pelajaran IPS dapat ditingkatkan.

Penelitian yang lain yang relevan dilakukan oleh Ader Lapono (2008) mengungkapkan bahwa prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Tongkuno Kabupaten Muna pada mata pelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui pendekatan PAKEM siklus I mencapai 66,67% tuntas dari 24 siswa dan meningkat pada siklus II mencapai 95,83% tuntas dari 24 siswa. dengan pencapaian nilai tersebut bahwa penerapan pendekatan PAKEM pada pelajaran IPS dapat ditingkatkan.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran kreatif yang menyenangkan secara garis besar dapat dikelompokan menjadi dua yaitu pembelajaran dari luar dan dalam (pengajar dan lingkungan fisik). Susana menyenangkan yang dapat menimbulkan kreatifitas siswa dapat dibangkitkan oleh pengajar dan lingkungan fisik yang kondusif.

Kondisi menyenangkan dalam diri siswa yang dapat merangsang kreativitas siswa dapat dibangkitkan melalui upaya penyadaran pembelajaran seperti: pemberian keterampilan komunikasi, cara berpikir, cara belajar, motivasi

dan kesehatan fisik. Sedangkan kondisi menyenangkan dari luar siswa yang memunculkan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar yang diupayakan oleh pengajar

melalui memaknai materi pembelajaran secara konseptual, multimedia yang proporsional, metode yang baik, bahasa yang baik, komunikasi yang baik dan mengandung nilai kehidupan yang baik. Sementara lingkungan fisik yang menyenangkan dapat diupayakan baik oleh pengajar maupun manajemen sekolah dengan penataan ruang yang kondusif.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan?
2. Bagaimana persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan?
3. Bagaimana persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan?
4. Bagaimana persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan?
5. Bagaimana persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan?

BAB III **METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian survei. Survei adalah suatu cara penelitian deskriptif yang dilakukan terhadap sekumpulan objek yang biasanya cukup banyak dalam jangka waktu tertentu. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berkenaan dengan pertanyaan pada variabel mandiri, baik pada satu variabel atau lebih (Sugiyono, 2006:56).

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif karena menggunakan data kualitatif yang diangkakan. "Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan" (Sugiyono, 2006:14). Penelitian ini akan meneliti persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Di Daerah Istimewa Yogyakarta tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan.

B. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel pembelajaran kreatif yang menyenangkan. Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Pembelajaran kreatif yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang dapat merangsang kreatifitas peserta didik dalam belajar dengan basis kondisi kelas yang menyenangkan (tidak dalam kondisi tertekan). Pengembangan pembelajaran ini dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas dengan menggunakan media dan teknik pemberian hadiah (*reward*) untuk menyenangkan dan memotivasi peserta didik.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMK N) Paket Keahlian Teknik Bangunan di DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta). Berikut Adalah 4 SMK Negeri yang diteliti dengan jumlah siswa 292 siswa

Tabel 1. Daftar SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY

No	Nama Sekolah	Alamat
1	SMK Negeri 2 Yogyakarta	Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta
2	SMK Negeri 2 Depok	Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta
3	SMK Negeri 2 Pengasih	Jl. KRT. Kartodiningrat, Pengasih, Kulon Progo
4	SMK Negeri 2 Wonosari	Jl. K.H. Agus Salim, Wonosari, Gunung Kidul

Penulis merencanakan pelaksanaan penelitian dari Bulan Agustus 2013 sampai dengan Bulan Desember 2013. Waktu ini meliputi kegiatan persiapan sampai penyusunan laporan penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian atau sumber data dari sumber penelitian. "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas

obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan" (Sugiyono, 2006:117).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan di Daerah Istimewa Yogyakarta, berikut adalah 8 daftar SMK Negeri yang termasuk di dalam populasi:

Tabel 2. Daftar Populasi SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY

No	Nama Sekolah	Alamat
1	SMK Negeri 2 Yogyakarta	Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta
2	SMK Negeri 3 Yogyakarta	Jl. R.W. Monginsidi 2 Yogyakarta
3	SMK Negeri 2 Depok	Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta
4	SMK Negeri 1 Seyegan	Jl. Kebonagung, Jamblangan, Sleman
5	SMK Negeri 1 Sedayu	Jl. Kemasuk, Argomulyo, Sedayu, Bantul
6	SMK Negeri 1 Pajangan	Triwidadi, Pajangan, Bantul
7	SMK Negeri 2 Pengasih	Jl. KRT. Kartodiningrat, Pengasih, Kulon Progo
8	SMK Negeri 2 Wonosari	Jl. K.H. Agus Salim, Wonosari, Gunung Kidul

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian populasi yang diteliti. "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut" (Sugiyono, 2006:118).

Dalam menentukan sampel pada penelitian ini dilakukan pemilihan sampel dengan berberapa tahap dikarenakan keterbatasan dalam penelitian. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih beberapa SMK Negeri yang dianggap dapat mewakili populasi. Menurut Suharsimi (2010:183), *purposive sampling* dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa syarat seperti: pengambilan sampel harus didasarkan pada ciri-ciri atau sifat yang merupakan

ciri populasi, subyek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subyek yang paling banyak mengandung ciri yang terdapat pada populasi, penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan. Daftar SMK Negeri terpilih dengan teknik *purposive sampling* yang mewakili populasi adalah SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Wonosari.

Setelah pemilihan sampel SMK Negeri dengan teknik *purposive sampling*, selanjutnya dilakukan pemilihan sampel secara *proportional sampling* dari sampel SMK yang telah dipilih. karena ada kalanya banyaknya subjek yang terdapat pada tiap wilayah tidak sama. Oleh karena itu untuk memperoleh sampel yang representatif, pengambilan sampel ditentukan sebanding dengan banyaknya subjek dalam masing – masing wilayah. (Suharsimi Arikunto, 2010:182). Teknik *random sampling* digunakan selanjutnya untuk memilih sampel yang berada di dalam kelas, dikarenakan di dalam sekolah terdapat beberapa perbedaan tingkatan kelas, hal ini dilakukan dengan alasan bahwa setiap sampel mengalami ciri dan perlakuan yang relative sama dalam proses pembelajaran.

Adapun sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan Tabel *Krejcie Morgan* (Husaini Usman, 2003:322). Dari jumlah populasi dari 4 SMK Negeri sebesar 1204 siswa maka sampel diambil dari hasil interpolasi antara jumlah populasi 1300 yang jumlah sampelnya 297 dengan jumlah populasi 1200 yang jumlah sampelnya 291, sehingga didapat jumlah sampel sebesar 292 siswa dari populasi sebanyak 1204 siswa, dengan presentase sampel $\pm 0,5$ dari presentase populasi sebesar 1204 siswa dengan tingkat keyakinan sebesar

95%. Berikut adalah tabel jumlah sampel dan populasi yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3. Distribusi Populasi dan Sampel

Nama Sekolah	Jurusan	Tingkat	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel
SMK N 2 Yogyakarta	Teknik Gambar Bangunan	X	96	23
		XI	93	23
		XII	91	22
	Teknik Konstruksi Batu & Beton	X	32	8
		XI	16	4
		XII	28	7
	Survey & Pemetaan	X	32	8
		XI	35	8
		XII	30	7
SMK N 2 Depok	Teknik Gambar Bangunan	X	64	16
		XI	62	15
		XII	64	16
SMK N 2 Pengasih	Teknik Gambar Bangunan	X	32	8
		XI	33	8
		XII	61	15
	Teknik Konstruksi Bangunan	X	32	8
		XI	32	8
		XII	31	8
	Teknik Konstruksi Kayu	X	32	8
		XI	31	8
		XII	30	7
	Desain Interior & Landscaping	XI	31	8
		XII	29	7
SMK N 2 Wonosari	Teknik Sipil	X	32	8
		XI	31	8
		XII	29	7
	Teknik Gambar Bangunan	X	32	8
		XI	32	8
		XII	31	8
Jumlah			1204	292

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Sedangkan teknik pengumpulan data dapat

dilakukan dengan kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dokumentasi, dan gabungan kesemuanya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner).

Angket merupakan teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang telah dilengkapi dengan pilihan jawaban sehingga siswa hanya memberi tanda pada jawaban yang telah dipilih. Angket dalam penelitian ini terdiri dari daftar butir-butir pertanyaan yang dibagikan kepada responden dipergunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel pembelajaran kreatif yang menyenangkan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen disusun berdasarkan pada kajian pustaka dan kerangka berpikir. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada responden, seluruh pertanyaan tersebut terdapat dalam angket. Teknik penilaian pada penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2009:93), “Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.” Skala *Likert* berisi lima alternatif jawaban.

Teknik penilaian dari variabel persepsi siswa tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan diukur dengan menggunakan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban diinduksi dari skala *Likert* 5 alternatif jawaban. Pilihan jawaban berturut-turut dari yang terburuk hingga yang terbaik diberi skor 1, 2, 3, dan 4.

Adapun definisi skor untuk masing-masing alternatif jawaban pada semua variabel, yaitu:

Tabel 4. Alternatif Jawaban dan Bobot Penilaian Instrumen

Variabel Instrumen	Alternatif Jawaban	Bobot Penilaian
Pembelajaran kreatif yang menyenangkan	Tidak menyenangkan	1
	Cukup menyenangkan	2
	Menyenangkan	3
	Sangat menyenangkan	4

Dalam penelitian ini, untuk memperoleh data mengenai setiap variabel pembelajaran kreatif yang menyenangkan maka peneliti menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen yang dibuat untuk menjaring data adalah satu buah angket untuk masing-masing responden yang berisi tentang pernyataan mengenai pembelajaran kreatif yang menyenangkan. Untuk memudahkan penyusunan instrumen maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen, berikut tabel penyusunan kisi-kisi instrumen:.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen

No	Indikator	Nomor butir	Jumlah
1	Pembelajaran di kelas	1, 2, 3, 4, 5	5
2	Pembelajaran di luar kelas	6, 7	2
3	Media pembelajaran	12, 13, 14, 15, 16	5
4	Pemberian hadiah (reward)	8, 9, 10, 11	4
Jumlah			16

G. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validasi Instrumen

Validasi instrumen berhubungan dengan kesesuaian dan ketepatan fungsi alat ukur yang digunakannya. Suatu alat pengukur dikatakan valid jika

dapat menjawab secara tepat tentang variabel yang akan diukur. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan valid atau tidaknya suatu instrumen yang telah ditetapkan. Validasi instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara validasi logis dan validasi empiris. Validasi logis dibagi menjadi dua, yaitu validasi internal (peneliti) dan validasi eksternal (para ahli). Secara garis besar validasi logis digunakan untuk melihat/menilai kesesuaian konstruksi butir-butir pertanyaan yang telah dibuat dengan indikator-indikatornya.

Validasi eksternal dilakukan dengan cara mengkonsultasikan butir-butir pertanyaan yang akan digunakan dalam instrumen penelitian dengan para ahli, sehingga pengembangan indikator sesuai dengan kebutuhan penelitian. Uji validitas eksternal dalam penelitian ini telah dilakukan oleh dosen Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu Bapak Drs. Suparman, M.Pd dan Bapak Drs. H. A. Manap, MT. Instrumen dapat digunakan dalam penelitian jika hasil pertimbangan dinyatakan valid. Setelah melalui koreksi dan revisi, akhirnya instrumen dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Setelah validasi logis selesai, maka dilanjutkan dengan uji validasi empiris. Validasi empiris dilakukan dengan cara menguji-cobakan pertanyaan tersebut kepada subyek yang sama dengan subyek penelitian. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2011: 125), yang menjelaskan bahwa uji coba instrumen dilakukan pada 30 sampel dimana populasi tersebut berasal, maka peneliti melakukannya di SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Wonosari.

Setelah data didapat dan ditabulasikan, maka pengujian validitas dianalisis menggunakan program SPSS, atau dapat dilakukan dengan menggunakan rumus Pearson *product momen*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{\text{hitung}} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X^2)\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung}	= Koefisien korelasi
n	= Jumlah responden
XY	= Jumlah perkalian antara X dan Y
$\sum X$	= Jumlah nilai X
$\sum Y$	= Jumlah nilai Y
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat dari X
$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat dari Y

Setelah r_{hitung} diperoleh, selanjutnya r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} ($r \geq 0,374$). Angka 0,374 didapat melalui $r_{\text{tabel Product Moment}}$ dengan nilai $n - 2$ dengan taraf signifikan 5 %. Bila $r_{\text{hitung}} < 0,374$ maka butir pertanyaan tersebut tidak valid, akan tetapi jika $r_{\text{hitung}} \geq 0,374$ maka butir pertanyaan tersebut valid dan bisa digunakan. Butir pertanyaan yang tidak valid secara otomatis akan terbuang dan tidak akan digunakan kembali.

Dari hasil perhitungan dengan SPSS 16 keseluruhan butir pernyataan dinyatakan valid karena dalam perhitungan r_{hitung} keseluruhan melebihi nilai r_{tabel} . Indikator pembelajaran di kelas dengan jumlah 5 item soal; indikator pembelajaran di luar kelas dengan jumlah 2 item soal; indikator media

pembelajaran dengan 5 item soal; dan indikator pemberian hadiah (*reward*) dengan jumlah 4 item soal. berikut rincian validitas butir instrumen:

Tabel 6. Hasil Analisis Validitas Butir Instrumen

Indikator	No Butir	R hitung	R tabel	Keterangan
Pembelajaran di kelas	1	0.384	0,374	Valid
	2	0.480	0,374	Valid
	3	0.445	0,374	Valid
	4	0.546	0,374	Valid
Pembelajaran di luar kelas	5	0.412	0,374	Valid
	6	0.615	0,374	Valid
	7	0.472	0,374	Valid
Pemberian hadiah (<i>reward</i>)	8	0.531	0,374	Valid
	9	0.603	0,374	Valid
	10	0.471	0,374	Valid
	11	0.413	0,374	Valid
Media pembelajaran	12	0.458	0,374	Valid
	13	0.378	0,374	Valid
	14	0.395	0,374	Valid
	15	0.465	0,374	Valid
	16	0.436	0,374	Valid

2. Uji Reliabilitas instrumen

Reliabilitas menyangkut masalah ketepatan alat ukur. Ketepatan ini dapat dinilai dengan analisa statistik untuk mengetahui kesalahan ukur. Reliabilitas lebih mudah dimengerti dengan memperhatikan aspek pemantapan, ketepatan, dan homogenitas. Suatu instrumen dianggap reliabel apabila instrumen tersebut dapat dipercaya sebagai alat ukur data penelitian. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan pengujian reliabilitas internal. Metode mencari reliabilitas internal yaitu dengan mengalisis reliabilitas alat ukur dari satu kali pengukuran, setelah data didapat dan ditabulasikan, maka pengujian validitas dianalisis menggunakan program SPSS v.16, atau dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i}{s_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai reliabilitas

K = Jumlah item

$\sum s_i$ = Jumlah varians skor tiap item

$\sum s_t$ = Varians total

Setelah didapatkan hasil r_{11} selanjutnya dikonsultasikan dengan r *pembanding* sebesar $\geq 0,70$. Keputusannya adalah dengan membandingkan $r_{11} \geq 0,7$, jika $r_{11} \geq 0,7$ berarti *reliabel* akan tetapi jika $r_{11} < 0,7$ berarti tidak *reliabel*.

Hasil perhitungan reliabilitas menggunakan program SPSS 16. hasil perhitungan reliabilitas instrumen utama secara keseluruhan memiliki nilai koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0,768, dan lebih besar dari r *pembanding* yaitu 0,7. Dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Reliabilitas Butir Instrumen

Instrumen		Cronbach's Alpha	N of Items
Utama	Angket persepsi	0,768	16

Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang cukup baik atau memiliki tingkat keandalan yang baik untuk digunakan sebagai instrumen. Penilaian interpretasi tersebut dapat diamati dari tabel berikut:

Tabel 8. Interpretasi Reabilitas

Besarnya r	Interpretasi
0,801 – 1,000	Baik
0,601 – 0,800	Cukup
0,401 – 0,600	Agak kurang
0,201 – 0,400	Kurang
0,001 – 0,200	Sangat Kurang

Sumber: Suharsimi Arikunto, 2002:245

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah cara yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh sehingga menghasilkan suatu kesimpulan. Data yang diperoleh dari sebuah penelitian harus diolah lebih lanjut agar dapat menghasilkan keterangan yang dapat dipahami. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase, dengan rumus:

$$\frac{\Sigma}{\Sigma} \quad 100 \%$$

Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan pendapat siswa tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan. Berdasarkan analisis tersebut, instrumen penelitian berguna untuk memperoleh data numerikal. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket tertutup berupa data kuantitatif. Selanjutnya dengan menggunakan bantuan komputer program MS. EXEL 2007 diperoleh harga rerata, modus, nilai maksimum, nilai minimum dan variansi untuk variabel pembelajaran kreatif yang menyenangkan. Selain itu, dicari distribusi frekuensi dan histogram dari variabel penelitian.

Persentase dicari dengan mengalikan hasil bagi antara jumlah item tercapai dan jumlah item maksimal dengan seratus persen (100%). Pengelompokan kategori data dilakukan berdasarkan rata-rata sebagai pembanding dan simpangan baku ideal, yang kemudian dikelompokan menjadi lima kategori, kategori tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Kategori Distribusi Normal

No	Interval Skor Distribusi Normal	Kategori
1	$\geq Mi + 1,5 Sdi$	Sangat Senang
2	$Mi + 0,5 SDi$ s/d $< Mi + 1,5 SDi$	Senang
3	$Mi - 0,5 SDi$ s/d $< Mi + 0,5 SDi$	Cukup Senang
4	$Mi - 1,5 SDi$ s/d $< Mi - 0,5 SDi$	Kurang Senang
5	$< Mi - 1,5 Sdi$	Tidak Senang

Sumber: Saifuddin Anwar (2007:108)

Keterangan:

Mi (nilai rata-rata ideal) : $1/2$ (skor maksimal + skor minimal)

SDi (standar deviasi ideal) : $1/6$ (skor maksimal – skor minimal)

Skor maksimal adalah nilai total dari hasil keseluruhan skor pilihan alternatif jawaban tertinggi dari angket yang digunakan, dalam hal ini pilihan alternatif tertinggi adalah 4 (empat). Sedangkan skor minimal adalah nilai total dari hasil keseluruhan skor pilihan alternatif jawaban terendah dari angket, dalam hal ini pilihan alternatif terendah adalah 1 (satu). Untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor minimum} = 1 \times 16$$

$$= 16$$

$$\text{Skor maksimum} = 4 \times 16$$

$$= 64$$

$$\begin{aligned}
 Mi \text{ (Nilai rata-rata ideal)} &= 1/2 \text{ (skor maksimal + skor minimal)} \\
 &= (64 + 16)/2 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 SDi \text{ (Standar deviasi ideal)} &= 1/6 \text{ (skor maksimal – skor minimal)} \\
 &= (64 - 16)/6 \\
 &= 8
 \end{aligned}$$

Identifikasi kecendrungan atau tinggi rendahnya persepsi siswa tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan dengan menggunakan nilai rata-rata ideal dan standar deviasi ideal, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Sangat senang} &= X \geq Mi + 1,5 SDi \\
 &= X \geq 40 + 1,5 \times 8 \\
 &= X \geq 52 \\
 \text{Senang} &= Mi + 0,5 SDi < X < Mi + 1,5 SDi \\
 &= 40 + 0,5 \times 8 < X < 40 + 1,5 \times 8 \\
 &= 44 < X < 52 \\
 \text{Cukup senang} &= Mi - 0,5 SDi < X < Mi + 0,5 SDi \\
 &= 40 - 0,5 \times 8 < X < 40 + 0,5 \times 8 \\
 &= 36 < X < 44 \\
 \text{Kurang senang} &= Mi - 1,5 SDi < X < Mi - 0,5 SDi \\
 &= 40 - 1,5 \times 8 < X < 40 - 0,5 \times 8 \\
 &= 28 < X < 36 \\
 \text{Tidak senang} &= X < Mi - 1,5 SDi \\
 &= X < 40 - 1,5 \times 8 \\
 &= X < 28
 \end{aligned}$$

Untuk memudahkan pembacaan data, maka dibuat skoring dengan interval skala 100 atau % (persen) dengan cara membagi antara batas skor setiap kategori dengan nilai maksimal skor dikalikan dengan 100, kategori keputusan didasarkan pada distribusi kurva normal. Terdapat 5 kategori dengan skala 100. Berikut ini tabel kategori keputusan tersebut:

Tabel 10. Kategori Keputusan Skala 100

NO	Interval Skor Distribusi Normal	Interval Skor	Skor Skala 100	Kategori
1	$\geq Mi + 1,5 SDi$	≥ 52	$\geq 81,25$	Sangat Senang
2	$Mi + 0,5 SDi$ s/d $< Mi + 1,5 SDi$	44 – 52	68,75 – 81,24	Senang
3	$Mi - 0,5 SDi$ s/d $< Mi + 0,5 SDi$	36 – 44	56,25 – 68,74	Cukup Senang
4	$Mi - 1,5 SDi$ s/d $< Mi - 0,5 SDi$	28 – 36	43,75 – 56,24	Kurang Senang
5	$< Mi - 1,5 SDi$	< 28	$< 43,74$	Tidak Senang

Sumber: Saifuddin Anwar (2007:108)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri Paket Keahlian Bangunan Daerah Istimewa Yogyakarta yang didalamnya terdapat siswa Paket Keahlian Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Wonosari, dengan jumlah populasi keseluruhan adalah 1204 siswa.

Adapun sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan Tabel *Krejcie Morgan*. Dari jumlah populasi sebesar 1204 siswa maka sampel diambil dari hasil interpolasi sehingga didapat jumlah sampel sebesar 292 siswa dari populasi. Jumlah sampel setiap SMK berturut-turut adalah 110 siswa, 46 siswa, 91 siswa, dan 45 siswa. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan deskripsi data sebagai berikut:

1. Deskripsi Data Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan Daerah Istimewa Yogyakarta

Penelitian ini membahas tentang persepsi pembelajaran kreatif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dan di luar kelas. Kompetensi pelaksanaan pembelajaran kreatif yang menyenangkan ini mencakup beberapa hal yaitu meliputi pembelajaran di kelas, pembelajaran diluar kelas, media pembelajaran dan pemberian hadiah (*reward*) sebagai motivasi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menjabarkan data penelitian sebagai berikut:

Dari jumlah populasi sebesar 1204 siswa maka sampel diambil dari hasil interpolasi sehingga didapat jumlah sampel sebesar 292 siswa dari populasi. Dari hasil penelitian dengan jumlah responden 292 siswa dengan jumlah pertanyaan untuk siswa 16 butir soal yang terdiri dari pembelajaran di kelas, pembelajaran di luar kelas, media, dan pemberian hadiah (*reward*). Dari hasil analisis data menggunakan MS. EXEL 2007, diperoleh jumlah skor minimum adalah 26 dan jumlah skor maksimum adalah 63 sehingga mendapat rentang nilai sebesar 37.

Dengan menggunakan rumus *Struges* maka dapat ditentukan panjang kelas untuk menentukan frekuensi yaitu sebagai berikut:

- 1) Menghitung jumlah kelas interval:

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\&= 1 + 3,3 \log 292 \\&= 9,13 \sim 10\end{aligned}$$

- 2) Menghitung rentang data:

$$\begin{aligned}\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ \text{Sehingga, } 63 - 26 = 37\end{aligned}$$

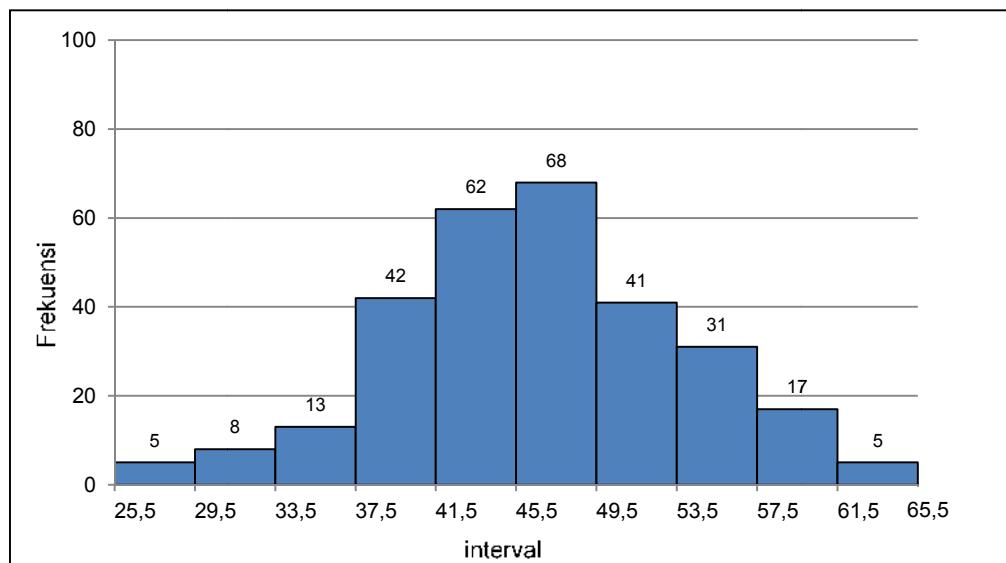
- 3) Menghitung panjang kelas:

$$\begin{aligned}\text{Rentang} / \text{jumlah klas} \\ \text{maka, } 37 / 10 = 3,7 \sim 4\end{aligned}$$

Tabel 11. Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY

No	Jumlah Kelas	Frekuensi Siswa	Frekuensi Siswa Komulatif
1	25,5 - 29,5	5	5
2	29,5 - 33,5	8	13
3	33,5 - 37,5	13	26
4	37,5 - 41,5	42	68
5	41,5 - 45,5	62	130
6	45,5 - 49,5	68	198
7	49,5 - 53,5	41	239
8	53,5 - 57,5	31	270
9	57,5 - 61,5	17	287
10	61,5 - 65,5	5	292
Jumlah		292	292

Berdasarkan distribusi frekuensi pada Tabel 8. dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY

Berdasarkan Tabel 8. dan Gambar 2. diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 41,5 – 45,5, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 25,5 – 29,5 dan 61,5 – 65,5.

2. Deskripsi Data Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta

Penelitian ini selain membahas tentang persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan juga membahas persepsi pembelajaran kreatif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas dan diluar kelas. Kompetensi pelaksanaan pembelajaran kreatif yang menyenangkan ini mencakup beberapa hal yaitu meliputi pembelajaran di kelas, pembelajaran diluar kelas, media pembelajaran dan pemberian hadiah (*reward*) sebagai motivasi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menjabarkan data penelitian sebagai berikut:

Populasi siswa Paket Keahlian Bangunan di SMK Negeri 2 Yogyakarta sebesar 453 siswa maka sampel diambil dari hasil interpolasi sehingga didapat jumlah sampel sebesar 110 siswa dari populasi. Dari hasil penelitian dengan jumlah responden 110 siswa dengan jumlah pertanyaan untuk siswa 16 butir soal yang terdiri dari pembelajaran di kelas, pembelajaran di luar kelas, media, dan pemberian hadiah (*reward*). Dari hasil analisis data menggunakan MS. EXEL 2007, diperoleh jumlah skor minimum adalah 27 dan jumlah skor maksimum adalah 63 sehingga mendapat rentang nilai sebesar 36.

Dengan menggunakan rumus *Struges* maka dapat ditentukan panjang kelas untuk menentukan frekuensi yaitu sebagai berikut:

1) Menghitung jumlah kelas interval:

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\&= 1 + 3,3 \log 110 \\&= 7,7 \sim 8\end{aligned}$$

2) Menghitung rentang data:

$$\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$\text{Sehingga, } 63 - 27 = 36$$

3) Menghitung panjang kelas:

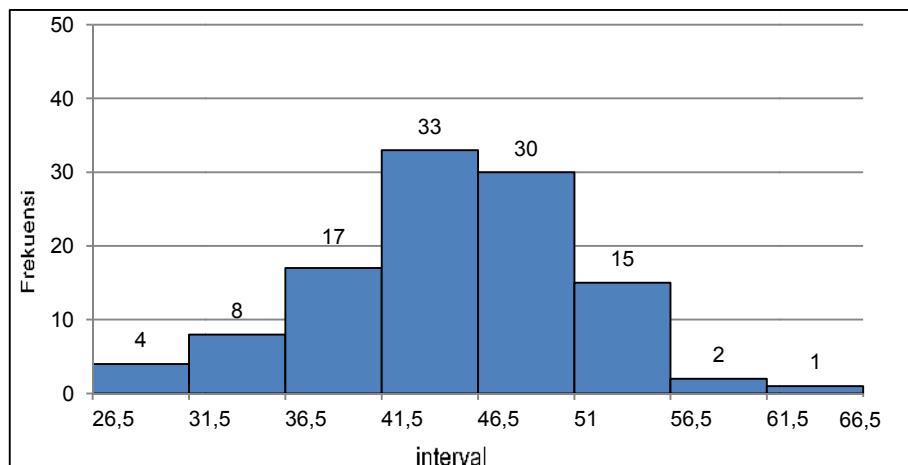
$$\text{Rentang} / \text{jumlah klas}$$

$$\text{maka, } 36 / 8 = 4,5 \sim 5$$

Tabel 12. Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta

No	Jumlah Kelas	Frekuensi Siswa	Frekuensi Siswa Komulatif
1	26,5 – 31,5	4	4
2	31,5 – 36,5	8	12
3	36,5 – 41,5	17	29
4	41,5 – 46,5	33	62
5	46,5 – 51,5	30	92
6	51,5 – 56,5	15	107
7	56,5 – 61,5	2	109
8	61,5 – 66,5	1	110
Jumlah		110	110

Berdasarkan distribusi frekuensi pada Tabel 9. dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 3. Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta

Berdasarkan Tabel 9. dan Gambar 3. diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 41,5 – 46,5, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 61,5 – 66,5.

3. Deskripsi Data Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok

Penelitian ini selain membahas tentang persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan juga membahas persepsi pembelajaran kreatif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas dan diluar kelas. Kompetensi pelaksanaan pembelajaran kreatif yang menyenangkan ini mencakup beberapa hal yaitu meliputi pembelajaran di kelas, pembelajaran diluar kelas, media pembelajaran dan pemberian hadiah (*reward*) sebagai motivasi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menjabarkan data penelitian sebagai berikut:

Populasi siswa Paket Keahlian Bangunan di SMK Negeri 2 Depok sebesar 190 siswa maka sampel diambil dari hasil interpolasi sehingga didapat

jumlah sampel sebesar 46 siswa dari populasi. Dari hasil penelitian dengan jumlah responden 46 siswa dengan jumlah pertanyaan untuk siswa 16 butir soal yang terdiri dari pembelajaran di kelas, pembelajaran di luar kelas, media, dan pemberian hadiah (*reward*). Dari hasil analisis data menggunakan MS. EXEL 2007, diperoleh jumlah skor minimum adalah 33 dan jumlah skor maksimum adalah 62 sehingga mendapat rentang nilai sebesar 29.

Dengan menggunakan rumus *Struges* maka dapat ditentukan panjang kelas untuk menentukan frekuensi yaitu sebagai berikut:

- 1) Menghitung jumlah kelas interval:

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\&= 1 + 3,3 \log 46 \\&= 6,48 \sim 7\end{aligned}$$

- 2) Menghitung rentang data:

$$\begin{aligned}\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ \text{Sehingga, } 62 - 33 = 29\end{aligned}$$

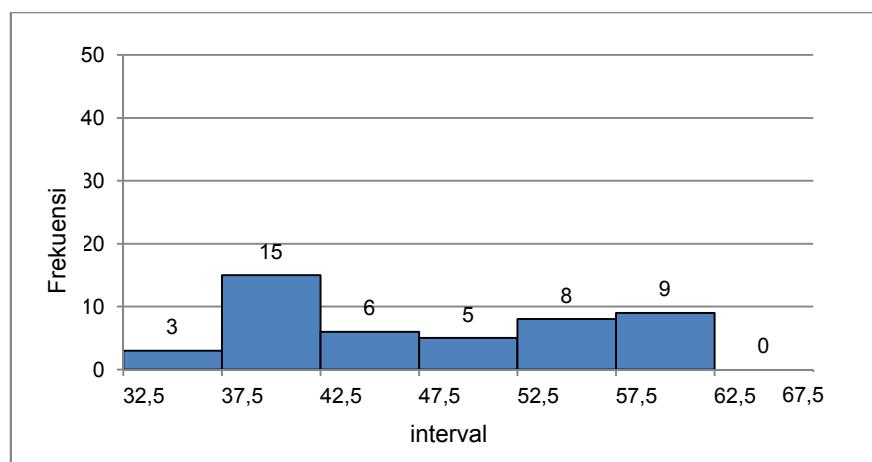
- 3) Menghitung panjang kelas:

$$\begin{aligned}\text{Rentang} / \text{jumlah klas} \\ \text{maka, } 29 / 7 = 4,14 \sim 5\end{aligned}$$

Tabel 13. Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	32,5 – 37,5	3	3
2	37,5 – 42,5	15	18
3	42,5 – 47,5	6	24
4	47,5 – 52,5	5	29
5	52,5 – 57,5	8	37
6	57,5 – 62,5	9	46
7	62,5 – 67,5	0	46
Jumlah		46	46

Berdasarkan distribusi frekuensi pada Tabel 10. dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 4. Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok

Berdasarkan Tabel 10. dan Gambar 4. diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 37,5 – 42,5, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 32,5 – 37,5.

4. Deskripsi Data Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih

Penelitian ini selain membahas tentang persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan juga membahas persepsi pembelajaran kreatif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas dan diluar kelas. Kompetensi pelaksanaan pembelajaran kreatif yang menyenangkan ini mencakup beberapa hal yaitu meliputi pembelajaran di kelas, pembelajaran diluar kelas, media pembelajaran dan pemberian hadiah (*reward*) sebagai motivasi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menjabarkan data penelitian sebagai berikut:

Populasi siswa Paket Keahlian Bangunan di SMK Negeri 2 Pengasih sebesar 374 siswa maka sampel diambil dari hasil interpolasi sehingga didapat jumlah sampel sebesar 91 siswa dari populasi. Dari hasil penelitian dengan jumlah responden 91 siswa dengan jumlah pertanyaan untuk siswa 16 butir soal yang terdiri dari pembelajaran di kelas, pembelajaran di luar kelas, media, dan pemberian hadiah (*reward*). Dari hasil analisis data menggunakan MS. EXEL 2007, diperoleh jumlah skor minimum adalah 28 dan jumlah skor maksimum adalah 57 sehingga mendapat rentang nilai sebesar 29.

Dengan menggunakan rumus *Struges* maka dapat ditentukan panjang kelas untuk menentukan frekuensi yaitu sebagai berikut:

- 1) Menghitung jumlah kelas interval:

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\&= 1 + 3,3 \log 91 \\&= 7,46 \sim 8\end{aligned}$$

2) Menghitung rentang data:

$$\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$\text{Sehingga, } 57 - 28 = 29$$

3) Menghitung panjang kelas:

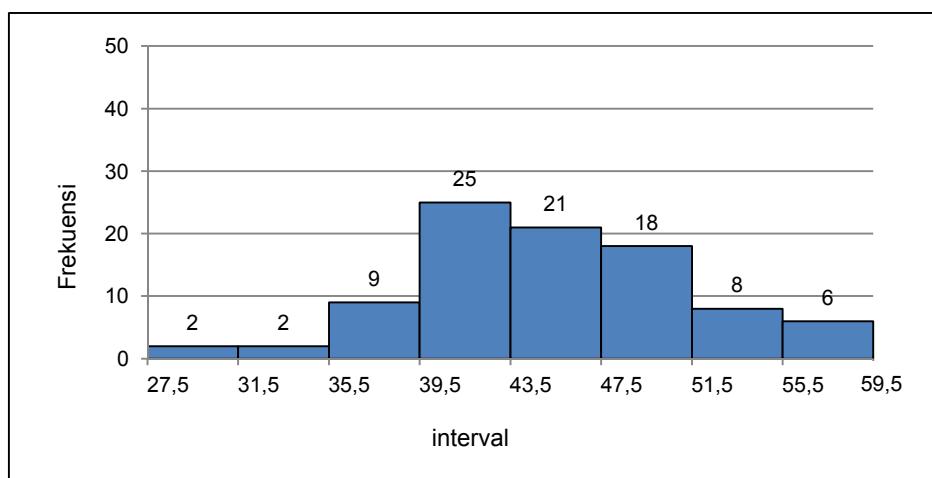
$$\text{Rentang} / \text{jumlah klas}$$

$$\text{maka, } 29 / 8 = 3,6 \sim 4$$

Tabel 14. Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	27,5 – 31,5	2	2
2	31,5 – 35,5	2	4
3	35,5 – 39,5	9	13
4	39,5 – 43,5	25	38
5	43,5 – 47,5	21	59
6	47,5 – 51,5	18	77
7	51,5 – 55,5	8	85
8	55,5 – 59,5	6	91
Jumlah		91	91

Berdasarkan distribusi frekuensi pada Tabel 11. dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih

Berdasarkan Tabel 11. dan Gambar 5. diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 39,5 – 43,5, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 27,5 – 31,5 dan 31,5 – 35,5.

5. Deskripsi Data Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari

Penelitian ini selain membahas tentang persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan juga membahas persepsi pembelajaran kreatif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas dan diluar kelas. Kompetensi pelaksanaan pembelajaran kreatif yang menyenangkan ini mencakup beberapa hal yaitu meliputi pembelajaran di kelas, pembelajaran diluar kelas, media pembelajaran dan pemberian hadiah (*reward*) sebagai motivasi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menjabarkan data penelitian sebagai berikut:

Populasi siswa Paket Keahlian Bangunan di SMK Negeri 2 Wonosari sebesar 187 siswa maka sampel diambil dari hasil interpolasi sehingga didapat jumlah sampel sebesar 45 siswa dari populasi. Dari hasil penelitian dengan jumlah responden 45 siswa dengan jumlah pertanyaan untuk siswa 16 butir soal yang terdiri dari pembelajaran di kelas, pembelajaran di luar kelas, media, dan pemberian hadiah (*reward*). Dari hasil analisis data menggunakan MS. EXEL 2007, diperoleh jumlah skor minimum adalah 26 dan jumlah skor maksimum adalah 62 sehingga mendapat rentang nilai sebesar 36.

Dengan menggunakan rumus *Struges* maka dapat ditentukan panjang kelas untuk menentukan frekuensi yaitu sebagai berikut:

1) Menghitung jumlah kelas interval:

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\&= 1 + 3,3 \log 45 \\&= 6,45 \sim 7\end{aligned}$$

2) Menghitung rentang data:

$$\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$\text{Sehingga, } 62 - 26 = 36$$

3) Menghitung panjang kelas:

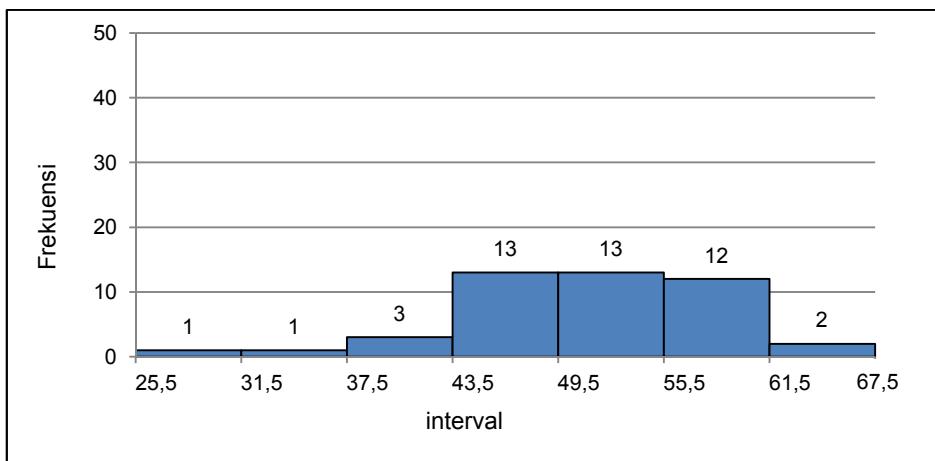
$$\text{Rentang} / \text{jumlah klas}$$

$$\text{maka, } 36 / 7 = 5,14 \sim 6$$

Tabel 15. Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	25,5 – 31,5	1	1
2	31,5 – 37,5	1	2
3	37,5 – 43,5	3	5
4	43,5 – 49,5	13	18
5	49,5 – 55,5	13	31
6	55,5 – 61,5	12	43
7	61,5 – 67,5	2	45
Jumlah		45	45

Berdasarkan distribusi frekuensi pada Tabel 12. dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 6. Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari

Berdasarkan Tabel 12. dan Gambar 6. diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 43,5 – 49,5 dan 49,5 – 55,5, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 25,5 – 31,5 dan 31,5 – 37,5.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini membahas tentang persepsi siswa tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan menurut SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan. Hasil penelitian adalah berupa hasil presentase dan didistribusikan menjadi kategori-kategori persepsi. Hasil persentase rata-rata persepsi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran kreatif menyenangkan ditentukan dengan menggunakan kurva normal, hasil penelitian ini akan diuraikan secara naratif dan dalam bentuk tabel dan diagram ,hasil analisisnya adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta

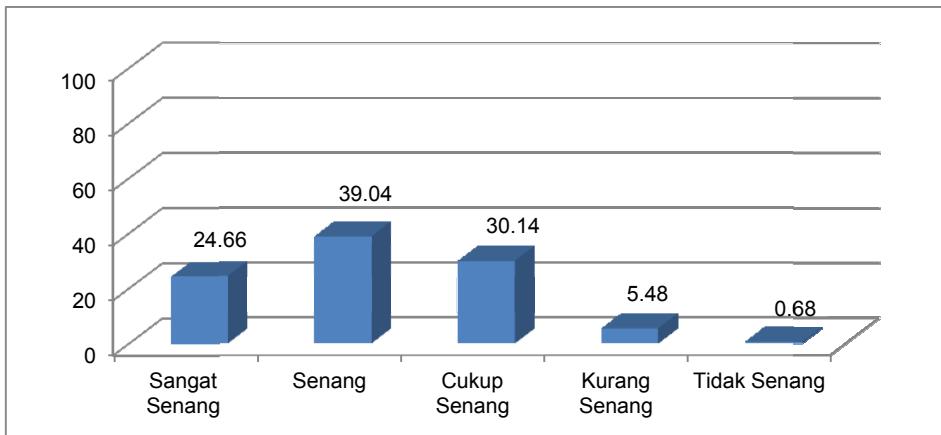
Variabel pembelajaran kreatif yang menyenangkan meliputi indikator pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran di luar kelas, media pembelajaran,

dan pemberian hadiah (*reward*). Diukur dengan angket pertanyaan/pernyataan, skor total kemudian didistribusikan kedalam kategori kecendrungan persepsi siswa. Berikut hasil distribusi kecendrungan kategori persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan:

Tabel 16. Persepsi Siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan

No	Interval Skor	Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori	Rerata	Kategori
1	≥ 52	$\geq 81,25$	72	24,66	Sangat Senang	72,57	Senang
2	44 – 52	68,75 – 81,24	114	39,04	Senang		
3	36 – 44	56,25 – 68,74	88	30,14	Cukup Senang		
4	28 – 36	43,75 – 56,24	16	5,48	Kurang Senang		
5	< 28	< 43,74	2	0,68	Tidak Senang		
Jumlah			292	100			

Dari 292 sampel yang terpilih dengan 16 butir pertanyaan/pernyataan dan dari tabel distribusi diatas dapat dilihat bahwa frekuensi siswa yang menjawab tidak menyenangkan adalah sebanyak 0,68 % atau 2 siswa, frekuensi siswa yang menjawab kurang menyenangkan adalah sebanyak 5,58 % atau 16 siswa, frekuensi siswa yang menjawab cukup menyenangkan adalah 30,14 % atau 88 siswa, frekuensi siswa yang menjawab menyenangkan adalah 39,04 % atau 114 siswa dan siswa yang menjawab sangat menyenangkan adalah berjumlah 24,66 % atau 72 siswa. Dengan sebaran distribusi diatas, rerata skor pilihan jawaban siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri DIY adalah 72,57 % dan berada pada kategori menyenangkan. Berikut ini adalah diagram batang yang menggambarkan persentase persepsi siswa pada setiap kategori:



Gambar 7. Diagram Batang Persepsi Siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan

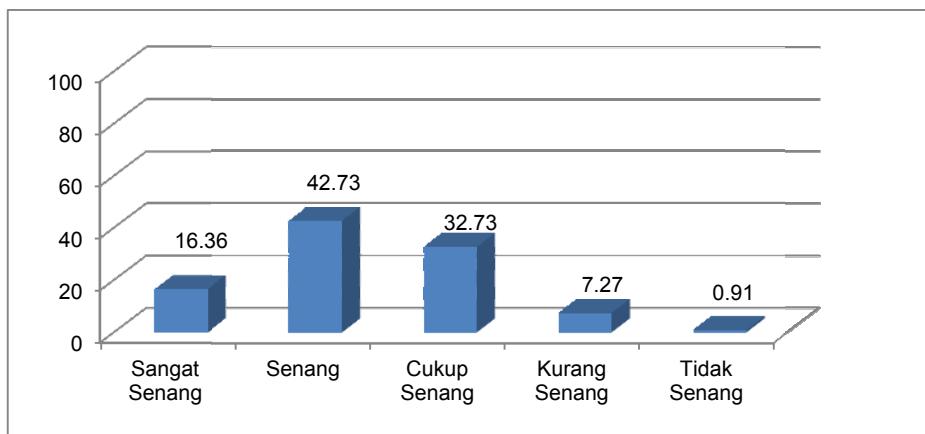
2. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta

Variabel pembelajaran kreatif yang menyenangkan meliputi indikator pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran di luar kelas, media pembelajaran, dan pemberian hadiah (*reward*). Diukur dengan angket pertanyaan/pernyataan, skor total kemudian didistribusikan kedalam kategori kecendrungan persepsi siswa. Berikut hasil distribusi kecendrungan kategori persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan:

Tabel 17. Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan

No	Interval Skor	Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori	Rerata	Kategori
1	≥ 52	$\geq 81,25$	18	16,36	Sangat Senang	70,34	Senang
2	44 – 52	68,75 – 81,24	47	42,73	Senang		
3	36 – 44	56,25 – 68,74	36	32,73	Cukup Senang		
4	28 – 36	43,75 – 56,24	8	7,27	Kurang Senang		
5	< 28	< 43,74	1	0,91	Tidak Senang		
Jumlah			110	100			

Dari 110 sampel yang terpilih dengan 16 butir pertanyaan/pernyataan dan dari tabel distribusi diatas dapat dilihat bahwa frekuensi siswa yang menjawab tidak menyenangkan adalah sebanyak 0,91 % atau 1 siswa, frekuensi siswa yang menjawab kurang menyenangkan adalah sebanyak 7,27 % atau 8 siswa, frekuensi siswa yang menjawab cukup menyenangkan adalah 32,73 % atau 36 siswa, frekuensi siswa yang menjawab menyenangkan adalah 42,73 % atau 47 siswa dan siswa yang menjawab sangat menyenangkan adalah berjumlah 16,36 % atau 18 siswa. Dengan sebaran distribusi diatas, rerata skor pilihan jawaban siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta adalah 70,34 % dan berada pada kategori menyenangkan. Berikut ini adalah diagram batang yang menggambarkan persentase persepsi siswa pada setiap kategori:



Gambar 8. Diagram Batang Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 yogyakarta tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan

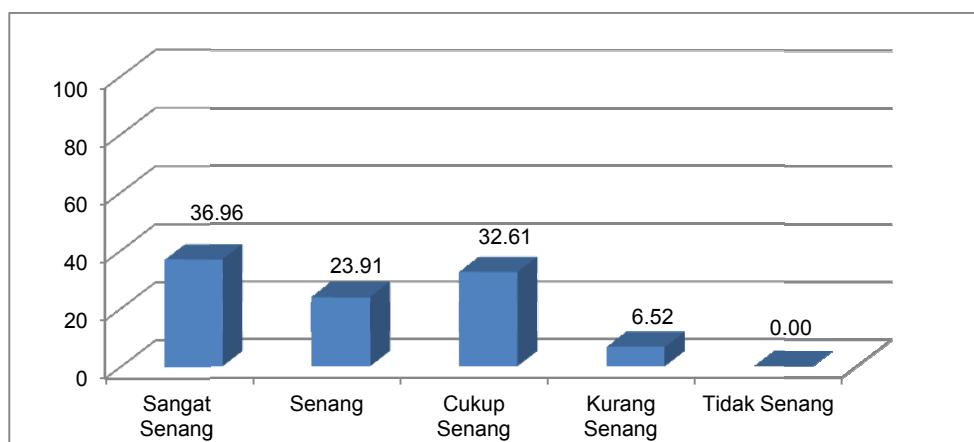
3. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok

Variabel pembelajaran kreatif yang menyenangkan meliputi indikator pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran di luar kelas, media pembelajaran, dan pemberian hadiah (*reward*). Diukur dengan angket pertanyaan/pernyataan, skor total kemudian didistribusikan kedalam kategori kecendrungan persepsi siswa. Berikut hasil distribusi kecendrungan kategori persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan:

Tabel 18. Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan

No	Interval Skor	Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori	Rerata	Kategori
1	≥ 52	$\geq 81,25$	17	36,96	Sangat Senang	75,27	Senang
2	44 – 52	68,75 – 81,24	11	23,91	Senang		
3	36 – 44	56,25 – 68,74	15	32,61	Cukup Senang		
4	28 – 36	43,75 – 56,24	3	6,52	Kurang Senang		
5	< 28	$< 43,74$	0	0,00	Tidak Senang		
Jumlah			46	100			

Dari 46 sampel yang terpilih dengan 16 butir pertanyaan/pernyataan dan dari tabel distribusi diatas dapat dilihat bahwa tidak terdapat siswa yang menjawab tidak menyenangkan, frekuensi siswa yang menjawab kurang menyenangkan adalah sebanyak 6,52 % atau 3 siswa, frekuensi siswa yang menjawab cukup menyenangkan adalah 32,61 % atau 15 siswa, frekuensi siswa yang menjawab menyenangkan adalah 23,91 % atau 11 siswa dan siswa yang menjawab sangat menyenangkan adalah berjumlah 36,96 % atau 17 siswa. Dengan sebaran distribusi diatas, rerata skor pilihan jawaban siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok adalah 75,27 % dan berada pada kategori menyenangkan. Berikut ini adalah diagram batang yang menggambarkan persentase persepsi siswa pada setiap kategori:



Gambar 9. Diagram Batang Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan

4. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih

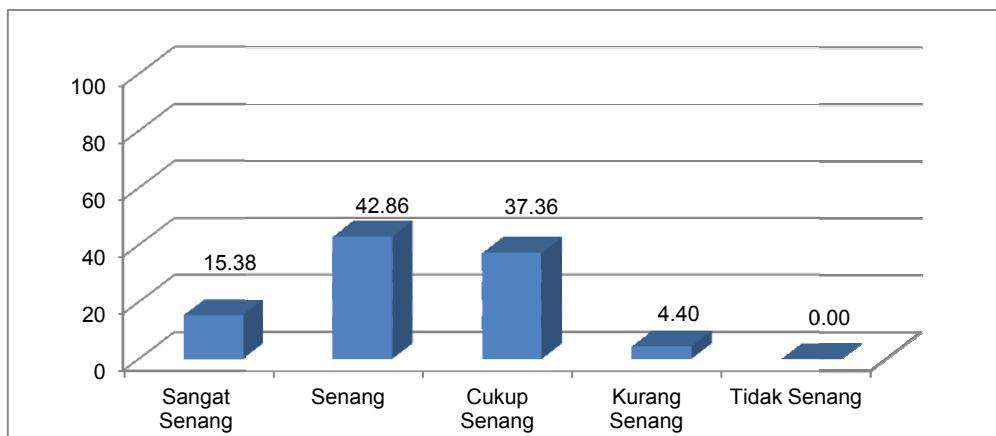
Variabel pembelajaran kreatif yang menyenangkan meliputi sub variabel pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran di luar kelas, media pembelajaran, dan pemberian hadiah (*reward*). Diukur dengan angket pertanyaan/pernyataan,

skor total kemudian didistribusikan kedalam kategori kecendrungan persepsi siswa. Berikut hasil distribusi kecendrungan kategori persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan:

Tabel 19. Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan

No	Interval Skor	Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori	Rerata	Kategori
1	≥ 52	$\geq 81,25$	14	15,38	Sangat Senang	70,41	Senang
2	44 – 52	68,75 – 81,24	39	42,86	Senang		
3	36 – 44	56,25 – 68,74	34	37,36	Cukup Senang		
4	28 – 36	43,75 – 56,24	4	4,40	Kurang Senang		
5	< 28	< 43,74	0	0,00	Tidak Senang		
Jumlah			91	100			

Dari 91 sampel yang terpilih dengan 16 butir pertanyaan/pernyataan dan dari tabel distribusi diatas dapat dilihat bahwa tidak terdapat siswa yang menjawab tidak menyenangkan, frekuensi siswa yang menjawab kurang menyenangkan adalah sebanyak 4,4 % atau 4 siswa, frekuensi siswa yang menjawab cukup menyenangkan adalah 37,36 % atau 34 siswa, frekuensi siswa yang menjawab menyenangkan adalah 42,86 % atau 39 siswa dan siswa yang menjawab sangat menyenangkan adalah berjumlah 15,38 % atau 14 siswa. Dengan sebaran distribusi diatas, rerata skor pilihan jawaban siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih adalah 70,41 % dan berada pada kategori menyenangkan. Berikut ini adalah diagram batang yang menggambarkan persentase persepsi siswa pada setiap kategori:



Gambar 10. Diagram Batang Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan

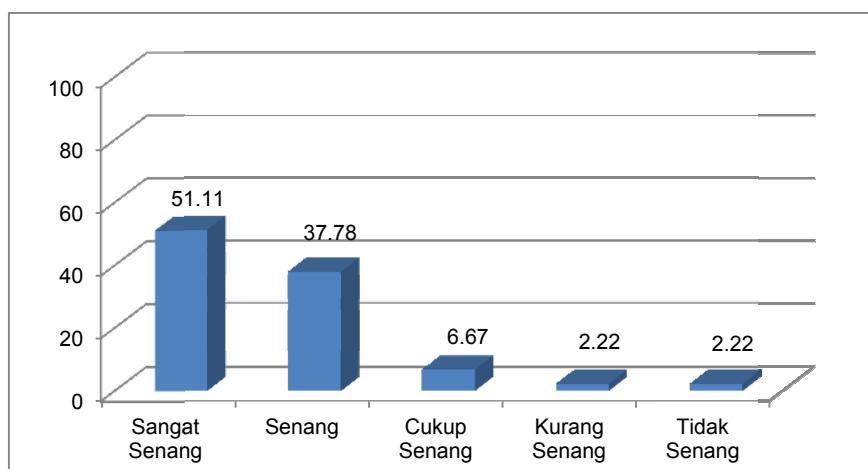
5. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari

Variabel pembelajaran kreatif yang menyenangkan meliputi indikator pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran di luar kelas, media pembelajaran, dan pemberian hadiah (*reward*). Diukur dengan angket pertanyaan/pernyataan, skor total kemudian didistribusikan kedalam kategori kecendrungan persepsi siswa. Berikut hasil distribusi kecendrungan kategori persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan:

Tabel 20. Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan

No	Interval Skor	Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori	Rerata	Kategori
1	≥ 52	$\geq 81,25$	23	51,11	Sangat Senang	77,67	Senang
2	44 – 52	68,75 – 81,24	17	37,78	Senang		
3	36 – 44	56,25 – 68,74	3	6,67	Cukup Senang		
4	28 – 36	43,75 – 56,24	1	2,22	Kurang Senang		
5	< 28	< 43,74	1	2,22	Tidak Senang		
Jumlah			45	100			

Dari 45 sampel yang terpilih dengan 16 butir pertanyaan/pernyataan dan dari tabel distribusi diatas dapat dilihat bahwa frekuensi siswa yang menjawab tidak menyenangkan dan adalah 2,22 % atau 1 siswa, frekuensi siswa yang menjawab kurang menyenangkan adalah sebanyak 2,22 % atau 1 siswa, frekuensi siswa yang menjawab cukup menyenangkan adalah 6,67 % atau 3 siswa, frekuensi siswa yang menjawab menyenangkan adalah 37,78 % atau 17 siswa dan siswa yang menjawab sangat menyenangkan adalah berjumlah 51,11 % atau 23 siswa. Dengan sebaran distribusi diatas, rerata skor pilihan jawaban siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih adalah 77,67 % dan berada pada kategori menyenangkan. Berikut ini adalah diagram batang yang menggambarkan persentase persepsi siswa pada setiap kategori:



Gambar 11. Diagram Batang Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari tentang Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis uji coba yang dilakukan, gambaran persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta terhadap pembelajaran kreatif yang menyenangkan di kelas adalah termasuk

dalam kategori menyenangkan dengan hasil rerata 72,57 %. Hasil dari frekuensi cenderung sangat beragam mayoritas persepsi berada pada kategori sangat senang, senang dan cukup senang. Sebanyak 24,66 % atau 72 siswa memiliki persepsi sangat senang, 39,04 % atau 114 siswa memiliki persepsi senang, 30,14 % atau 88 siswa memiliki persepsi cukup senang. Persepsi negatif ditunjukkan oleh 5,48 % atau 16 siswa dengan persepsi kurang senang dan 0,68 % atau 2 siswa dengan persepsi yang tidak senang.

Sedangkan gambaran persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta terhadap pembelajaran kreatif yang menyenangkan di kelas adalah termasuk dalam kategori menyenangkan dengan hasil rerata 70,34%. Hasil dari frekuensi cenderung sangat beragam mayoritas persepsi berada pada kategori senang dan cukup senang. Sebanyak 16,36 % atau 1 siswa memiliki persepsi sangat senang, 42,73 % atau 47 siswa memiliki persepsi senang, 32,73 % atau 36 siswa memiliki persepsi cukup senang. Persepsi negatif ditunjukkan oleh 7,27 % atau 8 siswa dengan persepsi kurang senang dan 0,91 % atau 1 siswa dengan persepsi yang tidak senang.

Gambaran persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok terhadap pembelajaran kreatif yang menyenangkan di kelas adalah termasuk dalam kategori menyenangkan dengan hasil rerata 72,27 %. Hasil dari frekuensi cenderung sangat beragam mayoritas persepsi berada pada kategori sangat senang, senang dan cukup senang. Sebanyak 36,69 % atau 17 siswa memiliki persepsi sangat senang, 23,91 % atau 11 siswa memiliki persepsi senang, 32,61 % atau 15 siswa memiliki persepsi cukup senang. Persepsi negatif ditunjukkan oleh 6,52 % atau 3 siswa dengan persepsi kurang senang dan tidak

terdapat siswa yang memiliki persepsi tidak senang terhadap pembelajaran kreatif yang menyenangkan.

Gambaran persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih terhadap pembelajaran kreatif yang menyenangkan di kelas adalah termasuk dalam kategori menyenangkan dengan hasil rerata 70,41 %. Hasil dari frekuensi cenderung sangat beragam mayoritas persepsi berada pada kategori senang dan cukup senang. Sebanyak 15,38 % atau 14 siswa memiliki persepsi sangat senang, 42,86 % atau 39 siswa memiliki persepsi senang, 37,36 % atau 34 siswa memiliki persepsi cukup senang. Persepsi negatif ditunjukkan oleh 4,4 % atau 4 siswa dengan persepsi kurang senang dan tidak terdapat siswa yang memiliki persepsi tidak senang terhadap pembelajaran kreatif yang menyenangkan.

Sedangkan gambaran persepsi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari terhadap pembelajaran kreatif yang menyenangkan di kelas adalah termasuk dalam kategori menyenangkan dengan hasil rerata yang paling tinggi diantara rerata setiap sekolah yaitu 77,67 %. Hasil dari frekuensi cenderung sangat beragam mayoritas persepsi berada pada kategori sangat senang dan senang. Sebanyak 51,11 % atau 23 siswa memiliki persepsi sangat senang, 37,78 % atau 17 siswa memiliki persepsi senang, 6,67 % atau 3 siswa memiliki persepsi cukup senang. Persepsi negatif ditunjukkan oleh 2,22 % atau 1 siswa dengan persepsi kurang senang dan 2,22 % atau 1 siswa dengan persepsi tidak senang terhadap pembelajaran kreatif yang menyenangkan.

Hasil gambaran persepsi menunjukkan bahwa perbedaan hasil rerata setiap persepsi SMK Negeri Paket Keahlian Bangunan di Daerah Istimewa Yogyakarta tidak terlampau signifikan yaitu masih berada dalam kategori

menyenangkan, namun masih banyak siswa yang menjawab pembelajaran kreatif kurang dan bahkan tidak menyenangkan. Hal ini sangat memungkinkan karena dalam penelitian ini sifatnya masih persepsi tentang bayangan pembelajaran yang dilaksanakan. Persepsi siswa sangat dipengaruhi oleh latar belakang, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauan siswa.

Kepribadian, pengalaman, perasaan, kemampuan berpikir, pendidikan, perhatian/perbedaan fokus, kepentingan, motif dan pengharapan merupakan faktor utama pengaruh persepsi, selain itu terdapat faktor fisik dan faktor lingkungan siswa yang juga ikut berpengaruh dalam persepsi siswa. Latar belakang siswa dalam mengikuti pembelajaran akan berpengaruh terhadap persepsi mereka, apakah pembelajaran yang lalu menyenangkan atau justru menyusahkan akan terbawa sampai siswa belajar ditaraf selanjutnya. Demikian juga, kepribadian memiliki andil dalam pembentukan persepsi. Siswa yang kepribadiannya pendiam akan berbeda dengan siswa yang kepribadiannya ceria dalam memandang pembelajaran yang menyenangkan. Disamping itu tingkat kemampuan siswa akan menyebabkan adanya variasi dalam memandang proses pembelajaran kreatif yang menyenangkan. Siswa yang pandai akan senang dengan pembelajaran aktif dan kreatif sedangkan siswa yang kemampuannya rendah lebih nyaman dengan mendengarkan ceramah. Kemampuan siswa juga akan berpengaruh terhadap persepsi siswa.

Dapat dipahami dalam penelitian ini tingkat persepsi siswa tidak sampai pada kategori tertinggi yaitu sangat menyenangkan dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhinya seperti: latar belakang siswa, kepribadian, kemampuan siswa, dan kemauan siswa dalam belajar yang seluruhnya dapat mempengaruhi persepsi pembelajaran kreatif yang menyenangkan.

BAB V **SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pembelajaran kreatif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta menunjukan bahwa rerata skor jawaban adalah 72,57 % dan berada pada kategori menyenangkan.
2. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta menunjukan bahwa rerata skor jawaban adalah adalah 70,34 % dan berada pada kategori menyenangkan.
3. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok menunjukan bahwa rerata skor jawaban adalah adalah 75,27 % dan berada pada kategori menyenangkan.
4. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih menunjukan bahwa rerata skor jawaban adalah adalah 70,41 % dan berada pada kategori menyenangkan.
5. Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari menunjukan bahwa rerata skor jawaban adalah adalah 77,67 % dan berada pada kategori menyenangkan.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam Penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Ada kemungkinan responden (siswa) mengetahui bahwa angket tersebut tidak berpengaruh terhadap nilainya, sehingga ada kemungkinan siswa mengisi angket kurang sungguh-sungguh.
2. Masih banyak aspek yang tidak bisa terkuantisasi dan dikemukakan sebagai hasil temuan penelitian, sehingga pengaruh dari aspek selain yang menjadi variabel penelitian tidak dapat terlihat dengan baik.
3. Pengambilan sampel tidak mencakup seluruh populasi, dari populasi yang seharusnya adalah 8 SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan di DIY hanya mengambil dari 4 SMK Negeri, hal ini dilakukan dengan asumsi bahwa sampel memiliki karakteristik yang hampir sama dan sampel mewakili dari setiap daerah di Daerah Istimewa Yogyakarta.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran, terkait dengan pembelajaran di kelas dan di luar kelas, agar siswa senantiasa belajar dalam kondisi tenang, senang dan kreatif tanpa adanya tekanan dalam belajar serta menjadi dasar kebijakan pimpinan sekolah dan guru terkait dengan proses belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Hendaknya guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran terkait dengan kondisi siswa saat proses pembelajaran berlangsung, evaluasi dilakukan terhadap unsur-unsur pembelajaran seperti metode, media, pemberian motivasi serta penugasan. Hal ini dilakukan agar siswa senantiasa belajar dalam kondisi tenang, senang dan kreatif tanpa adanya tekanan dalam belajar sehingga memunculkan motivasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Hendaknya siswa berupaya berpartisipasi aktif dan kreatif di dalam bidang pendidikan. Memberikan gambaran bagi guru seperti apa implementasi belajar kreatif yang menyenangkan didalam kelas, serta memberikan motivasi satu sama lain.

4. Bagi Orang tua

Hendaknya orang tua lebih memperhatikan kegiatan belajar dan prestasi belajar anak-anaknya serta terus memberikan dorongan, baik berupa sarana dan prasana yang dibutuhkan dalam belajar maupun motivasi untuk lebih berprestasi.

5. Bagi Peneliti

Peneliti lain perlu melakukan kajian yang lebih mendalam dan lebih luas mengenai implementasi pembelajaran kreatif yang menyenangkan terhadap prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambomasse. Diakses dari: <http://bajugan.blogspot.com/2013/07/ penggunaan-internet-sebagai-media.html> Pada tanggal 21 November 2013 Jam 21:51.
- Arief S Sadiman. dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatanya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Buchari Alma. dkk. (2000). *Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Daniel Muijs & David Reynolds. (2008). *Effective Teaching teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2005). Jakarta: Balai Pustaka.
- DePotter, B & Hernachy, M. (1992). *Quantum Learning*. Terjemahan Alwiyah Abdurrahman (1999). Bandung: Kaifa.
- Husaini Usman & Purnomo Setiady Akbar. (2010). *Pengantar Statistik*. jakarta: Bumi Aksara.
- Ihat hatimah , dkk. (2010). *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Imam Musbikin. (2006) *Mendidik Anak Kreatif ala Einstein*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Miftah Thoha. (2005). *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ma'mur Asmani. (2013). *7 Tips Aplikasi Pakem*. Yogyakarta: Diva Press.
- Meier Dave. (2000). *The Accelerated Learning Handbook*. Terjemahan Rahmani Astuti (2003). Bandung: Kaifa.
- Mulyasa. E (2006). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. (2009). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar & Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Nasution. (2001). *Perencanaan Pendidikan Suatu Pendekatan Komprehensif*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Nur hadi. (2013). Model Pembelajaran Kreatif. Diakses dari: <http://sd2bulungkulon.wordpress.com/2013/05/13/modelpembelajaran-kreatif-dan-inovatif/>. Diakses pada tanggal 20 September 2013, jam 19.30.
- Oemar Hamalik. (2000). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- _____. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rofiq Ainur. (2013) Diakses dari:<http://ber-guru.blogspot.com/2012/06/media-tiga-dimensi-komputer-internet.html>. Diakses pada tanggal 21 November 2013, jam 16.04.
- Sardiman A.M. (2006) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stephen P. Robbins. (2006). *Organizational Behavior*. (Alih Bahasa: Benyamin Molan. (2007)). Jakarta: PT. Indeks Gramedia.
- Sumadi Suryabrata. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010) *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses dari. <http://www.google.com/url?U20-2003-Sisdiknas.pdf>. Pada tanggal 08 September 2013, jam 22.53.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Diakses dari: http://www.fkm.ui.ac.id/_images/Gabungan%20hal%20rom%20i%20201381%20UU%20DIKTI.pdf. Pada tanggal 12 September 2013, jam 20.15.