

**KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN MATA DIKLAT
KEJURUAN PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK BODI PAINTING
OTOMOTIF DI SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN TAHUN AJARAN
2010/2011**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Teknik Otomotif**



**Oleh :
MUNAWAR HALIL
08504245010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF
JURUSAN PENDIDIKAN OTOMOTIF
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Oktober 2011**

**KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN MATA DIKLAT
KEJURUAN PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK BODI PAINTING
OTOMOTIF DI SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN TAHUN AJARAN
2010/2011**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Teknik Otomotif**



**Oleh :
MUNAWAR HALIL
08504245010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF
JURUSAN PENDIDIKAN OTOMOTIF
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Oktober 2011**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **"KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN MATA DIKLAT KEJURUAN PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK BODI PAINTING OTOMOTIF DI SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN TAHUN AJARAN 2010/2011"** yang di susun oleh :

Nama : Munawar Halil
NIM : 08504245010
Fakultas : Teknik
Parodi : Pendidikan Teknik Otomotif

Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan dan di pertahankan di depan panitia pengujian skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta, Oktober 2011

Dosen pembimbing,



Prof. Dr. H. Herminarto Sofyan

NIP. 19540809 197803 1 005

HALAMAN PENGESAHAN

**KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN MATA DIKLAT
KEJURUAN PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK BODI PAINTING
OTOMOTIF DI SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN TAHUN AJARAN
2010/2011**

Tugas Akhir Skripsi

Oleh :

Munawar Halil

NIM. 08504245010

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik
Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 18 November 2011 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. H. Herminarto Sofyan	Ketua Penguji		23/12/11
Moch. Solikin, M.Kes	Sekretaris Penguji		23/12/11
Beni Setya Nugraha, M.Pd	Penguji Utama		23/12/11

Yogyakarta, Desember 2011

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 0034

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Munawar Halil

NIM : 08504245010

Fakultas : Teknik

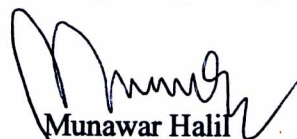
Parodi : Pendidikan Teknik Otomotif

Judul Skripsi : Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan
Program Keahlian Teknik Bodi Painting Otomotif Di Smk Negeri 2
Depok, Sleman Tahun Ajaran 2010/2011

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini benar-benar karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan teknik atau gelar lainnya di suatu perguruan tinggi lain, kecuali sebagai acuan dan kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan dan etika ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, Oktober 2011

Yang menyatakan,



Munawar Halil

MOTTO

Katakanlah : sesungguhnya sholatku, ibadahku, hidupku, dan matiku hanyalah untuk

Allah, Tuhan semesta alam

(Qs.Al-An'am:162)

Kemarin adalah masa lalu dan masa lalu adalah sejarah yang dapat menjadikan contoh bagi kita. Hari ini adalah perjuangan untuk masa depan, masa depan adalah

cita-cita

(Kahlil Gibran)

Tinggalkanlah kesenangan yang menghalangi pencapaian kecermelangan hidup yang diidamkan, dan hati-hatilah karena beberapa kesenangan adalah cara gembira menuju

kegagalan.

(Mario Teguh)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dari hati yang tulus, saya persembahkan karya ini untuk orang-orang yang sangat berarti dalam hidupku. Dengan penuh rasa syukur dan sujud kepada Allah SWT kupersembahkan karya sederhana ini untuk:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta dengan penuh kasih sayang dan doa disetiap nafas yang mengiringi disetiap langkahku, membesarkan dan mendidikku sampai saat ini, serta tidak lupa atas dukungan berupa material dan harapan yang tulus demi keberhasilanku.
2. Kakak-kakakku serta adik-adikku yang telah memberi dukungan dan membantuku dari segala aspek, sehingga semangatku bisa tumbuh kembali.
3. Semua saudara dan keluargaku di Kampung Jurang Jaler, Praya-Lombok yang memberi kepercayaan bahwa aku memang bisa.
4. Sahabat-sahabat di kampus dan di Kost dan *all best friend of* PKS 2008 dan Teknik Otomotif 2004 yang selalu menyemangati dan membantu dalam menyelesaikan permasalahan hidup.
5. Kekasihku yang selalu kucinta Prima Puspita, *thank's all honey*.
6. Hendra Gunawan dan Heru Andrian F.W yang memberi dukungan dan doa selama di Yogyakarta.
7. Almamaterkuter cinta Universitas Negeri Yogyakarta.

**KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN MATA DIKLAT
KEJURUAN PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK BODI PAINTING
OTOMOTIF DI SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN TAHUN AJARAN
2010/2011**

**Oleh :
MunawarHalil
08504245010**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Program Keahlian Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok, Sleman, tahun ajaran 2010/2011.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian adalah 9 guru produktif pada Program keahlian teknik bodi painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok, Sleman, dengan sumber data 123 orang siswa yang diambil secara acak di tiap kelas. Pengumpulan data menggunakan angket, dan observasi. Validasi instrument dilakukan melalui penilaian para ahli (*Expert Judgement*), dan analisis hasil uji coba instrumen. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa, kreativitas guru dalam menyajikan materi pelajaran, dari hasil observasi termasuk dalam kategori sangat kreatif (55,56%) dengan ketercapaian 74,72%, dan menurut siswa termasuk dalam kategori kreatif (47,15%). Kreativitas guru dalam penggunaan metode pembelajaran, dari hasil observasi termasuk dalam kategori sangat kreatif (44,44%), dengan ketercapaian sebesar 76,96%, dan menurut siswa termasuk dalam kategori kreatif (41,46%). Kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran, dari hasil observasi termasuk dalam kategori sangat kreatif (66,67%), dengan ketercapaian 78,27%, dan menurut siswa termasuk dalam kategori kreatif (46,34%).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **”Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Program Keahlian Teknik Bodi Painting Otomotif Di SMK Negeri 2 Depok Sleman Tahun Ajaran 2010/2011”**.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Martubi, M.Pd, M.T., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Negeri Yogyakarta.
4. Prof. Dr. H. Herminarto Sofyan, selaku Pembimbing, terimakasih atas kesabaran dan kearifannya dalam membimbing dan motivasinya.
5. Noto Widodo, M.Pd., selaku Ahli Materi yang memvalidasi instrumen skripsi ini.
6. Agus Budiman, M.Pd., selaku Penasehat Akademik yang banyak memberikan perhatian dan motivasi serta semangat untuk terus menyelesaikan skripsi.
7. Kepala SMK Negeri 2 Depok yang telah memberikan izin kepada saya untuk proses pengambilan data skripsi ini.

8. Ketua Program Studi Teknik Bodi Painting otomotif SMK Negeri 2 Depok Sleman, yang memberikan izin dan fasilitas dalam pengambilan data skripsi ini.
9. Guru-guru Program Studi Teknik Bodi Painting Otomotif SMK Negeri 2 Depok Sleman, yang banyak membantu dan berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.
10. Bapak dan ibu yang telah memberikan segalanya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
11. Siswa Program Studi Teknik Bodi Painting otomotif SMK Negeri 2 Depok Sleman, yang berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.
12. Teman-teman dan sahabat Program Kelanjutan Studi Pendidikan Teknik Otomotif angkatan 2008.
13. Semua pihak yang terkait yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan baik materil dan motivasinya.

Penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna, ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun senantiasa penulis harapkan. Akhir kata, semoga laporan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri, pihak akademis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Oktober 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. LatarBelakangMasalah	1
B. IdentifikasiMasalah	7
C. BatasanMasalah	8
D. RumusanMasalah	8
E. TujuanPenelitian	9
F. ManfaatPenelitian	10
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. DeskripsiTeoritis.....	11
1. Kreativitas	11
2. Proses Pembelajaran	22
3. MateridanBahan Ajar	32
4. Media Pembelajaran	34
5. MetodePembelajaran	39
B. Penelitian yang Relevan.....	41
C. KerangkaBerpikir	43

D. Pertanyaan penelitian.....	45
BAB III. METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Definisi Operasional Variabel	48
D. Subjek Penelitian	49
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Instrumen Penelitian.....	51
G. Validasi Instrumen Penelitian	55
H. Teknik Analisis Data	57
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	60
B. Hasil Penelitian	65
1. Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi	65
2. Kreativitas Guru dalam Penggunaan Metode Pembelajaran	67
3. Kreativitas Guru dalam Pengembangan media Pembelajaran	70
C. Pembahasan	73
1. Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi	73
2. Kreativitas Guru dalam Penggunaan Metode Pembelajaran	77
3. Kreativitas Guru dalam Pengembangan media Pembelajaran	80
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	85
B. Implikasi	87
C. Keterbatasan Penelitian.....	87
D. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Subjek Penelitian.....	49
Tabel 2. Data jumlah siswa yang menjadi sumber data penelitian.....	49
Tabel 3. Data Jumlah Sumber Data untuk Penelitian.....	50
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen penelitian Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Program Studi Teknik Bodi Painting Otomotif.....	51
Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Guru.....	52
Tabel 6. Kisi-kisi Angket untuk siswa.....	53
Tabel 7. Interpretasi nilai reliabilitas (<i>r</i>).....	56
Tabel 8. Kategori Kreativitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan	58
Tabel 9. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kejuruan (Djemari Mardapi), 2008 ..	62
Tabel 10. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi Menurut Siswa.....	65
Tabel 11. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi Berdasarkan Observasi Guru.....	67
Tabel 12. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Menggunakan Metode Pembelajaran Menurut Siswa	68
Tabel 13. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Menggunakan Metode Pembelajaran Berdasarkan Observasi Guru.....	69
Tabel 14. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Menurut Siswa	70
Tabel 15. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berdasarkan Observasi Guru	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisiInstrumen, InstrumenPenelitiandanTabulasi Data Penelitian	
Kisi-kisiInstrumen.....	
Instrument Penelitian	
Data ValidasiInstrumenPenelitian	
Tabulasi data Penelitian.....	
Lampiran 2.DaftarInventarisKelas	
Lampiran 3.SuratIjinObservasi	
Lampiran 4.SuratIjinPenelitian	
Lampiran 5.SuratKeteranganValidasi.....	
Lampiran 6.KartuBimbinganSkripsi.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap usaha pendidikan di Indonesia sesuai dengan fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional, seperti yang tertulis dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Tujuan pendidikan nasional tersebut, kemudian diwujudkan melalui penyelenggaraan pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu bentuk informal, nonformal, dan formal. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 14, bahwa yang termasuk dalam pendidikan formal adalah Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah dan Pendidikan Tinggi. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 18, menyebutkan bahwa salah satu bentuk Pendidikan Menengah adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Menurut Undang-Undang No. 20 tentang Pendidikan Nasional, SMK adalah pendidikan kejuruan, merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik

untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk menyiapkan siswa atau tamatan:

1. Memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional
2. Mampu memilih karier, mampu berkompetensi dan mengembangkan diri
3. Menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia industri pada saat ini atau masa yang akan datang
4. Menjadi warga negara yang produktif, adaptif, dan kreatif.

Ciri khas lulusan SMK yang membedakan dengan lulusan SMA adalah pada keterampilannya. Siswa lulusan SMK diharapkan memiliki keterampilan khusus yang dapat berguna bagi masyarakat (Depdiknas, 1999). SMK memiliki proporsi mata diklat kejuruan (*Produktif*) yang lebih besar dibandingkan dengan sekolah umum. Proporsi ini merupakan implementasi dari ranah *psikomotorik* yang diharapkan dimiliki oleh lulusan SMK. Dengan demikian pembelajaran mata diklat kejuruan memiliki arti strategis terhadap kualitas lulusan SMK yang dihasilkan.

Penguasaan kompetensi sesuai jurusan di SMK dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat diklasifikasikan menjadi beberapa sisi yaitu aspek kurikulum, aspek fasilitas, aspek pembelajaran. Kurikulum yang di gunakan di SMK Negeri 2 Depok adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2010 untuk tahun ajaran 2010/2011. Kurikulum ini adalah kurikulum yang digunakan guru sebagai acuan dalam membuat perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

Kurikulum masih dirasa baru oleh guru, menyulitkan guru dalam menyusun perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Isi dari kurikulum sudah dirasa cukup baik, sebab di dalamnya tertuang bahwa tamatan SMK dapat menampilkan diri sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (KTSP SMKN 2 Depok, 2010).

Selanjutnya adalah penyediaan fasilitas kegiatan praktikum. Penyediaan fasilitas praktik membutuhkan biaya mahal, karena itu agar pendidikan berjalan secara efisien, maka keberadaan fasilitas praktik harus dimanfaatkan secara optimal. Di samping itu bila fasilitas praktik tidak dimanfaatkan dengan baik maka akan menjadi pemborosan baik bagi SMK maupun bagi masyarakat. Dengan demikian, peralatan yang relevan dengan tuntutan kurikulum dan pengelolaan dengan baik akan meningkatkan efisiensi pendidikan, dan dengan diketahuinya efisiensi penggunaan fasilitas praktik maka merupakan informasi yang positif bagi SMK yang bersangkutan sebagai dasar dalam pengembangan sekolah.

Berdasarkan pengamatan di SMK Negeri 2 Depok pada Program Keahlian Teknik Bodi Painting Otomotif memiliki ruang bengkel yang tergolong lengkap (KTSP 2007 Jurusan Teknik Bodi Painting Otomotif). SMK Negeri 2 Depok bekerja sama dengan PT. Toyota-Astra Motor disebut dengan *Toyota Technical*

Education Program (T-TEP). SMK Negeri 2 Depok mendapatkan bantuan peralatan untuk kegiatan praktikum, seperti ruang pengecatan yang dilengkapi dengan lampu pengering dan *blower* udara, laboratorium warna cat, kompresor, mesin las, panel-panel pengecatan, serta *tool box* alat dan sebagainya. Tujuan T-TEP sendiri untuk melakukan transfer teknologi ke instansi pendidikan teknik dan menghasilkan lulusan yang siap pakai di dunia industri khususnya otomotif serta sebagai wujud kontribusi Toyota di masyarakat (Toyota, 2008). Dengan demikian fasilitas kelengkapan belajar di SMK Negeri 2 Depok dapat dikatakan cukup lengkap.

Begitu juga dengan kelengkapan kelas teori dapat dikatakan ruang teori sudah cukup lengkap. Pemberian teori sebelum melakukan kegiatan praktikum dipandang merupakan hal yang sangat penting. Ruang teori di jurusan otomotif SMK Negeri 2 Depok, memiliki ruangan yang disebut ruang multimedia. Ruangan ini digunakan untuk memberikan teori oleh guru pada pembelajaran kejuruan. Ruangan multimedia ini dilengkapi dengan peralatan multimedia, proyektor, komputer, lampu penerangan, *sound system*, jaringan internet dan sebagainya untuk kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran mengacu kepada kegiatan belajar siswa, dan kegiatan mengajar guru. Belajar dan mengajar sebagai proses terjadi manakala terdapat interaksi antara guru sebagai pengajar dengan siswa sebagai pelajar. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, guru memiliki peranan sentral, karena

posisinya sebagai pendidik dan pengajar. Peranan guru dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) belum dapat digantikan oleh alat-alat lainnya seperti mesin, radio, komputer, dan lainnya. Masih terlalu banyak unsur-unsur manusiawi seperti sikap, sistem nilai, perasaan, motivasi, kebiasaan dan lain-lain yang diharapkan merupakan hasil dari proses pengajaran, tidak dapat dicapai melalui alat-alat selain guru. Di sinilah kelebihan manusia dalam hal ini guru dibandingkan dengan alat-alat atau teknologi modern sekalipun.

Pentingnya kedudukan guru berimplikasi pada tuntutan agar guru memiliki kualitas kinerja yang tinggi. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari kesesuaian perilaku mengajar guru dengan gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa menurut penelitian Sri Utami (2009) yaitu 50% visual, 31,25% auditorial, 12,5% visual auditorial dan 6,25% visual kinestetik.

Kualitas kinerja guru dapat dilihat dari produktifitas guru dalam meningkatkan kemampuannya. Guru senantiasa terus meningkatkan kemampuannya baik secara perseorangan atau kelompok, melalui pendidikan dan pelatihan. Pada program kerja jangka pendek SMK Negeri 2 Depok jumlah guru yang melanjutkan program S-2 hanya 10% dari 115 orang guru dibawah target 20%. Untuk kegiatan pelatihan guru diharapkan tahun depan mencapai 10% dari jumlah guru di SMK Negeri 2 Depok.

SMK Negeri 2 Depok Sleman dinyatakan masuk dalam peserta lomba Inovasi dan kreativitas dalam Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa

Tingkat Nasional. Keikutsertaan dalam lomba ini diharapkan dukungan dan keterlibatan seluruh elemen di SMK Negeri 2 Depok Sleman ikut menentukan dalam proses visitasi dan penilaian. Namun, tingkat kedisiplinan guru, di SMK Negeri 2 Depok belum dicapai, tingkat kedisiplinan guru yang hanya mencapai 90% dibawah target 95% yang diharapkan. Tingkat kehadiran guru memberi dampak pada proses belajar mengajar di kelas. Guru dengan produktifitas tinggi dapat memiliki waktu yang lebih besar dalam pemanfaatan sumber-sumber belajar yang tersedia, seperti penggunaan alat peraga, penggunaan alat multimedia yang sudah tersedia di sekolah. Permasalahan yang timbul yaitu pembelajaran cenderung bersifat pasif, memungkinkan siswa tidak termotivasi dalam proses belajar. Kecendrungan ini menimbulkan prestasi siswa tidak seperti yang diharapkan. Permasalahan ini kurang mendapat perhatian dari guru memungkinkan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Diharapkan dengan kelengkapan ruang teori dan kelengkapan fasilitas belajar memungkinkan guru kejuruan mampu menampilkan pelajaran dengan menarik dan interaktif serta meningkatkan semangat siswa untuk lebih giat belajar. Kemampuan guru dalam mengembangkan, menghubungkan, menggunakan hal-hal atau objek atau fasilitas sekolah pada peroses belajar mengajar membutuhkan suatu kreativitas. Hal ini menjadi sangat penting dalam peningkatan hasil belajar siswa. Kemampuan guru untuk mengembangkan proses belajar mengajar termasuk menggunakan strategi, metode, dan media

pembelajaran akan memberikan kemauan dan kemandirian belajar pada siswa. Selanjutnya, penting untuk dilakukan penelitian tentang guru-guru mata pelajaran produktif di SMK Negeri 2 Depok pada pelaksanaan proses belajar mengajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas maka, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan itu adalah sebagai berikut:

1. Guru-guru dalam pembelajaran hanya melakukan satu pendekatan metode pembelajaran, perilaku mengajar guru belum menyesuaikan dengan gaya belajar siswa.
2. Masih ada Guru-guru di SMK Negeri 2 Depok, Sleman yang belum disiplin dalam memenuhi tingkat kehadiran. Pemanfaatan waktu dalam penggunaan fasilitas belajar atau media pembelajaran belum maksimal.
3. Produktifitas guru kurang menimbulkan proses pembelajaran cenderung pasif, interaksi guru dan siswa tidak aktif.
4. Adanya tuntutan agar guru-guru memanfaatkan kelengkapan ruang teori dan kelengkapan fasilitas praktikum dalam mengembangkan, melakukan hal-hal baru atau berkreativitas dalam proses pembelajaran belum dilakukan secara maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, dan berdasarkan keterbatasan waktu, kemampuan biaya, kemampuan peneliti, serta kesempatan, peneliti perlu untuk membatasi permasalahan yang akan diteliti. Program Studi Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2007, yang dalam silabusnya terdapat program normatif, adaptif dan produktif. Penelitian ini dibatasi pada kreativitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas atau pemberian teori pada mata diklat Kejuruan. Mata diklat kejuruan yang tercantum pada kurikulum SMK Negeri 2 Depok, menjadi beban dari setiap guru pengampu. Guru yang mengampu mata diklat tersebut akan dilihat pelaksanaan, penggunaan dan pengembangan proses pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan belajar mengajar di kelas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran pada mata diklat produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok ?

2. Bagaimana kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran pada mata diklat produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok ?
3. Bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata diklat produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran pada mata diklat kejuruan Program Keahlian Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok.
2. Mengetahui kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran pada mata diklat kejuruan Program Keahlian Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok.
3. Mengetahui kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata diklat kejuruan Program Keahlian Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok.

F. Manfaat Penelitian

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru-guru di sekolah dan dunia pendidikan yang berkaitan dengan pendidikan di sekolah menengah kejuruan. Hasil ini dapat digunakan sebagai acuan peningkatan dan pengembangan guru menuju paradigma baru pendidikan melalui kreativitas mengajar seorang guru.

Secara teoritis masukan berharga bagi penelitian sejenis dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan diri seorang guru mengenai hubungan profesi guru, sertifikasi guru dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Selain itu juga sebagai bahan memperkaya pengetahuan mengenai pentingnya pembaharuan atau inovasi pembelajaran bagi dunia pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dikemukakan diskripsi teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan pertanyaan penelitian. Kajian penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang telah dikemukakan oleh peneliti terdahulu dan hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Diskripsi teori yang dipaparkan adalah teori-teori yang relevan dengan kreativitas guru dalam proses pembelajaran bidang kejuruan. Kerangka berpikir berisi konsep yang akan digunakan untuk menjawab masalah yang akan diteliti, disusun berdasarkan kajian pustaka dan hasil penelitian yang telah dilakukan.

A. Diskripsi Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas memiliki cakupan pengertian luas yang penting bagi individu maupun masyarakat. Menurut Conny Samiawan, dkk (1987:7) kreativitas ialah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Selanjutnya Conny Samiawan, dkk (1987:8), menjelaskan kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas terletak pada kemampuan untuk melihat

assosiasi antara hal-hal atau obyek-obyek yang sebelumnya tidak ada atau tidak tampak hubungannya.

Boulden dalam Ismail (2010:13) Kreativitas adalah proses menentang ide-ide dan cara-cara melakukan hal-hal yang sudah diterima untuk menemukan solusi-solusi atau konsep-konsep baru. Kreativitas ditandai oleh kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan yang relatif baru, dapat memecahkan masalah, dapat menguraikan sesuatu secara lancar dengan bahasa dan istilah yang kaya serta bervariasi, dan kemampuan untuk beralih dari suatu persoalan ke persoalan lain secara luwes (Iskandarwasid dan dadang S, 2008:133).

Pendapat lain dikemukakan oleh S.C Utami Munandar (1999:50) bahwa kreativitas dirumuskan sebagai kemampuan seseorang yang mencerminkan kelancaran (*flexibilitas*), dan orisinilitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu tugas. Kreativitas dapat pula dilihat dari empat jenis definisi yang diungkapkan oleh Rhodes dalam SC. Utami Munandar (1999:26) sebagai "*fourp's of creatifity: person proces, press, product*" (4P). Sebagian besar dari difinisi kreativitas berfokus pada salah satu dari empat P ini atau kombinasinya. Pribadi kreatif melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.

Selanjutnya dijelaskan kreativitas dapat dilihat dari pribadi yang kreatif yang menghasilkan sebuah produk yang dinilai kreatif.

Kreativitas juga dapat dilihat pada prosesnya, mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Selain itu kreativitas tidak hanya bergantung pada keterampilan dalam bidang dan dalam berpikir kreatif, tetapi juga motivasi intrinsik (pendorong *internal*) dan pada lingkungan sosial yang kondusif (pendorong *external*).

Dari beberapa uraian di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri kognitif maupun afektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang sebelumnya.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Kreativitas dalam pengertian-pengertian di atas menunjukkan bahwa kreativitas adalah suatu produk dari perilaku manusia. Kreativitas juga dapat diartikan sebuah proses. Conny Samiawan (1987:9) mengatakan kreativitas dalam arti proses adalah memikirkan dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah-masalah dengan gagasan-gagasan atau unsur-unsur dalam pendidikan. Kreativitas dalam hal ini merupakan proses berpikir di mana pendidik berusaha untuk menemukan hubungan-hubungan baru, mendapatkan pertanyaan, metode atau cara baru dalam memecahkan masalah.

Selanjutnya Conny Samiawan (1987:10) menjelaskan perilaku kreatif memberi pengaruh yang khas dan unik dari keseluruhan

kepribadian individu terhadap lingkungannya. Agar perilaku kreatif dapat terwujud, tidak hanya diperlukan ciri-ciri kognitif seperti kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir tetapi juga ciri kepribadian tertentu. Menurut S.C Utami Munandar dalam Conny Samiawan (1987:10) ciri-ciri kepribadian yang kreatif adalah sebagai berikut:

- 1) Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- 2) Mempunyai inisiatif
- 3) Mempunyai minat yang luas
- 4) Bebas dalam berpikir (tidak kaku atau terhambat)
- 5) Bersifat ingin tahu
- 6) Selalu mendapat pengalaman-pengalaman baru
- 7) Percaya pada diri sendiri
- 8) Penuh semangat (*energetic*)
- 9) Berani mengambil resiko/ tidak takut mengambil resiko
- 10) Berani dalam berpendapat dan keyakinan/ tidak ragu dalam menyatakan pendapat meski dikeritik dan berani mempertahankan pendapat keyakinannya.

Menurut Moh. Amien (1980:6) ciri-ciri kreativitas ada lima macam perilaku yaitu:

- 1) *Fluency* (kelancaran) kemampuan mengungkapkan ide-ide yang serupa untuk memecahkan masalah.

- 2) *Flexibility* (keluwesan), kemampuan menemukan atau menghasilkan berbagai macam ide untuk memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- 3) *Originality* (keaslian) kemampuan memberikan respon-respon yang unik atau luar biasa.
- 4) *Elaboration* (keterperincian) kemampuan menyatakan pengarah ide-ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) *Sensitivity* (kepekaan), kepekaan dan menghasilkan masalah-masalah sebagai tanggapan terhadap situasi.

Selanjutnya, Ciri-ciri kreativitas menurut SC. Utami Munandar (2004:71) meliputi:

- 1) Rasa ingin tahu yang mendalam
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat
- 5) Mempunyai rasa keindahan yang dalam
- 6) Menonjol dalam suatu bidang seni
- 7) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang
- 8) Mempunyai rasa humor yang luas
- 9) Mempunyai daya imajinasi
- 10) Orisinil dalam mengungkapkan gagasan dalam pemecahan masalah.

Dari pendapat para ahli di atas tentang kretaitvitas dapat disimpulkan, ciri-ciri kreativitas adalah kemampuan pribadi yang

mempunyai daya imajinasi yang kuat, mempunyai inisiatif, *flexibel* dalam berfikir dan merespon, mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, toleran terhadap pendapat, berani mengambil resiko, percaya diri dan mandiri, memiliki tanggung jawab dan komitmen tugas, tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah, memiliki citra diri dan stabilitas emosional yang baik, memiliki gagasan dan karya yang orisinal, mempunyai minat siswa yang luas, kritis terhadap pendapat orang lain, memiliki rasa humor, dan memiliki kesadaran etik-moral dan estetika yang tinggi.

c. Kreativitas Guru

Keberhasilan pendidikan formal akan banyak ditentukan oleh keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yakni keterpaduan antara kegiatan guru dengan kegiatan siswa (Moh. Uzer Usaman dan Lilies Setiawati, 1993 : 2). Dalam hal ini guru memiliki peran dalam kegiatan pengelolaan, pengembangan pembelajaran. Jabatan fungsional guru adalah kedudukan yang menunjukkan tugas, tanggung jawab, wewenang, dan hak seseorang guru yang dalam pelaksanaan tugasnya didasarkan pada keahlian dan atau keterampilan tertentu serta bersifat mandiri. Menurut Udin Syaifudin (2010: 54) Kunci keberhasilan pengelolaan kegiatan belajar mengajar apabila guru sebagai tenaga profesional.

Kemampuan kreativitas adalah menciptakan gagasan atau ide, mengenal, kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang diduga, dan memiliki keberanian untuk mencoba sesuatu yang tidak lazim. Kreativitas bisa dilakukan dan dikembangkan oleh siapa saja yang memungkinkannya. Utami Munandar (1999:1) menyebutkan bahwa, pengembangan kreativitas meliputi ranah kognitif (pemikiran), dan afektif (sikap dan kepribadian). Dalam pengembangan kreativitas yang dikembangkan ranah kognitif meliputi kemampuan berfikir kreatif. Dalam ranah afektif yang dikembangkan meliputi sikap dan kepribadian kreatif, misalnya bagaimana sikap dan kepribadian guru dalam kegiatan pembelajaran, atau suatu perubahan sikap yang berarti dalam kegiatan pembelajaran.

Spirit paradigma pendidikan modern, yaitu perilaku guru harus bergeser dari lingkaran ilmu pengetahuan kepada anak didik menjadi fungsi guru sebagai direktur atau fasilitator belajar. Fungsi fasilitatif yang diperankan guru mengandung makna bahwa yang paling dipentingkan guru adalah menyediakan wahana seluas dan seakurat mungkin bagi siswa untuk belajar. Penciptaan wahana itu dapat bersifat pengayaan materi, penyediaan materi, penyediaan bahan ajar, merangsang siswa untuk belajar, menciptakan suasana menyenangkan dalam keseriusan bertindak, membangun kepercayaan diri anak didik, menggali potensi anak dan lain-lain. Intinya di sisi ini adalah guru

harus menciptakan kondisi untuk memudahkan siswa belajar, bukan untuk memudahkan guru mengajar (Sudarwan Danim, 2002:186).

Kreativitas guru dapat dilihat pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif adalah kewajiban setiap guru sebagai pendidik. Sebagaimana dinyatakan dalam undang-undang SISDIKNAS bahwa pendidik dan tenaga pendidikian berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan kreatif, dinamis dan dialogis (Undang-Undang RI, 2003).

Kreativitas guru ditentukan oleh keleluasaan dan ke dalam pengetahuan dan wawasan. Oleh karena itu menjadi guru ideal haruslah selau membiasakan untuk membelajarkan diri. Sangat tepat bila seorang guru selain memahami bidang studinya juga mendalami pengetahuan umum lainnya sebagai khasanah dirinya. Guru yang luas wawasan dan ilmu pengetahuannya akan tidak pernah kehabisan bahan dalam proses belajar mengajar. Melatih diri untuk meningkatkan kreativitas guru adalah dengan mengembangkan membuat, menggunakan media dan metode bervariasi dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan seorang guru untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan pengetahuan kepada anak didik di sekolah. Penelitian

yang dilakukan dengan observasi kelas saat guru-guru melakukan aktifitas belajar mengajar di kelas.

d. Kreativitas guru dalam pembelajaran

Menurut Budi Purwanto (2004:36-41) tahapan dalam kegiatan belajar mengajar pada dasarnya mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mencakup cara guru dalam merencanakan PBM, pelaksanaan dan cara guru dalam mengadakan evaluasi.

1) Cara guru dalam merencanakan proses belajar mengajar

Seorang guru di dalam merencanakan proses belajar mengajar diharapkan mampu berkreasi dalam hal:

- a) Merumuskan tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional dengan baik dalam perencanaan proses belajar mengajar, perumusan tujuan pembelajaran merupakan unsur terpenting, sehingga perlu dituntut kreativitas guru dalam menentukan tujuan-tujuan yang dipandang memiliki tingkatan yang lebih tinggi. Dibidang kognitif siswa diharapkan mampu memahami secara analisa, sintesa, dan mampu mengadakan evaluasi tidak hanya sekedar ingatan atau pemahaman saja. Disamping itu diharapkan dapat mengembangkan berpikir kritis yang akhirnya digunakan untuk mengembangkan kreativitas.
- b) Memilih metode mengajar yang baik disesuaikan dengan materi pelajaran maupun kondisi siswa. Metode yang digunakan guru

dalam mengajar akan berpengaruh terhadap lancarnya proses belajar mengajar, dan menentukan tercapainya tujuan dengan baik. Untuk itu diusahakan memilih metode yang dapat meningkatkan kreativitas pengembangan nalar siswa dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Misalnya, penggunaan metode diskusi akan lebih efektif dibanding dengan menggunakan metode ceramah, karena siswa dituntut lebih aktif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

- c) Menciptakan media atau alat peraga yang sesuai dan menarik minat siswa. Penggunaan alat peraga atau media pendidikan akan memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran. Guru diharapkan untuk selalu kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sehingga akan lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Penggunaan media/alat peraga yang menarik akan membangkitkan motivasi belajar siswa.

2) Cara guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar

Unsur-unsur yang ada dalam pelaksanaan proses belajar mengajar adalah bagaimana seorang guru dituntut kreasinya dalam mengadakan persepsi. Persepsi yang baik akan membawa siswa memasuki materi pokok atau inti pembelajaran dengan lancar dan jelas. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, bahasan yang akan diajarkan dibahas dengan macam-macam metode dan teknik

mengajar. Guru yang kreatif akan memprioritaskan metode dan teknik yang mendukung berkembangnya kreativitas. Dalam hal ini pula, keterampilan menggunakan metode yang bervariasi seperti membuat kelompok diskusi dan menerapkan berbagai metode yang mengaktifkan siswa bertanya. Guru yang kreatif akan mengutamakan pertanyaan divergen, pertanyaan ini akan membawa para siswa dalam suasana belajar aktif. Dalam hal ini guru harus memperhatikan cara-cara mengajarkan kreativitas, seperti tidak langsung memberikan penilaian terhadap jawaban siswa. Jadi, guru melakukan teknik "*brainstorming*". Diskusi dalam belajar memegang peranan didalam mengembangkan sikap kerjasama dan kemampuan menganalisa jawaban-jawaban siswa setelah dikelompokkan dapat merupakan beberapa hipotesa terhadap masalah.

Selanjutnya guru boleh menggugah inisiatif siswa untuk melakukan eksperimen. Dalam hal ini ide-ide dari para siswa tetap dihargai meskipun idenya itu tidak tepat. Setiap anak diberi keberanian untuk mengemukakan pendapatnya, termasuk didalam hal ini daya imajinasinya. Seandainya tidak ada satupun cara yang sesuai atau memadai yang dikemukakan oleh para siswa, maka guru boleh membimbing cara-cara melaksanakan eksperimennya. Tentu saja guru tersebut harus menguasai seluruh langkah-langkah pelaksanaannya.

Pada pelaksanaannya guru dianjurkan supaya menggunakan media sebagai alat penyampai pesan atau dikenal dengan media pembelajaran. Pendayagunaan alat-alat sederhana atau barang yang tersedia di sekolah dalam kegiatan belajar. Mengajar sangat dianjurkan menggunakan media pembelajaran, guru yang kreatif melakukannya dengan, memodifikasi atau menciptakan alat sederhana untuk keperluan belajar mengajar, memodifikasi alat-alat atau media yang tersedia di kelas, memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar, memanfaatkan sumber belajar seperti TV, majalah, surat kabar, jaringan internet, buku pedoman dan buku teks. Pada prinsipnya guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dituntut kreativitasnya dalam mengadakan apersepsi, penggunaan teknik dan metode pembelajaran sampai pada teknik bertanya kepada siswa, agar pelaksanaan proses belajar mengajar mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Peroses Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat

belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun (Wikipedia, 2009).

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik (Wikipedia, 2009).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (E. Mulyasa, 2009 : 1). Selanjutnya dijelaskan bahwa, Pembelajaran yang baik dan efektif adalah yang mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik secara adil dan merata (tidak diskriminatif), sehingga mereka bisa mengembangkan potensi secara optimal.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif yang terkandung di dalamnya mewarnai interaksi yang terjadi di antara guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan proses pembelajaran dilakukan, di arahkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelum dilakukan. Guru dengan kesadarannya merencanakan kegiatan atau proses pembelajaran secara sistematis dengan memanfaatkan

segala sesuatunya guna kepentingan pembelajaran. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sisdiknas (2003:5) menyebutkan, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik. Senada dengan hal tersebut di atas Winkel (1996:302), menyebutkan bahwa, “proses pembelajaran sebagaimana yang berlangsung di dalam kelas, komponen proses pembelajaran merupakan komponen sentral”. Istilah proses pembelajaran diartikan secara luas dan secara sempit. Dalam arti luas, proses belajar merupakan suatu aktifitas psikis mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Syaiful B.D dan Aswin Zain (2002:46) menambahkan bahwa sebagai suatu proses pengaturan, kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari ciri-ciri tertentu, ciri-ciri yang dimaksud adalah:

- a. Pembelajaran mempunyai tujuan, yakni pembelajaran itu sadar akan tujuan dengan menempatkan siswa didik sebagai pusat perhatian, dengan demikian siswa didik dibentuk dalam suatu perkembangan tertentu.
- b. Ada suatu prosedur atau jalannya interaksi yang direncanakan didesain untuk mencapai tujuan secara optimal, maka dalam melakukan interaksi perlu ada prosedur atau langkah-langkah sistematis dan relevan.
- c. Kegiatan pembelajaran ditandai dengan suatu penggarapan materi yang khusus. Materi harus dibuat sedemikian rupa dan harus sudah didesain dan disiapkan sebelum berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

- d. Ditandai dengan aktifitas siswa, karena siswa merupakan syarat untuk berlangsungnya pembelajaran. Aktivitas siswa dalam hal ini, baik secara fisik maupun secara aktif.
- e. Kegiatan pembelajaran dibutuhkan suatu disiplin. Disiplin disini diartikan sebagai suatu pola tingkah laku yang diatur sedemikian rupa menurut ketentuan yang sudah ditaati oleh pihak guru maupun siswa didik dengan sadar.
- f. Kegiatan pembelajaran, guru mempunyai peran penting sebagai pembimbing. Sisi yang lain guru berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi, agar terjadi proses yang kondusif.
- g. Ada batas waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam sistem berkelas (kelompok siswa), batas waktu menjadi salah satu ciri yang tidak bisa ditinggal.
- h. Evaluasi dari seluruh kegiatan di atas. Masalah evaluasi merupakan bagian penting yang tidak bisa diabaikan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Proses belajar mengajar diperlukan guru-guru yang profesional dan paling tidak memiliki tiga kemampuan yaitu kemampuan membantu siswa belajar efektif sehingga mampu mencapai hasil yang optimal, kemampuan menjadi penghubung kebudayaan masyarakat yang aktif dan kreatif serta fungsional dan pada akhirnya harus memiliki kemampuan menjadi pendorong pengembangan organisasi sekolah dan profesi.

Dengan kemampuan ini diharapkan guru lebih kreatif dalam proses belajar mengajarnya

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa serta lingkungan belajar, sehingga terjadi perubahan perilaku siswa meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan ke arah yang lebih baik. Uraian di atas mengisyaratkan peran guru dan siswa dalam lingkungan belajar sangat penting untuk penguasaan kompetensi atau pengetahuan pada siswa.

a. Guru dalam Proses Pembelajaran

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pembaharuan sistem pendidikan juga meliputi penghapusan diskriminasi antara pendidikan yang dikelola pemerintah dan pendidikan yang dikelola oleh masyarakat, serta perbedaan antara pendidikan keagamaan dan pendidikan umum pembaharuan pada sistem pendidikan nasional dilakukan untuk meninjau kembali dan memperbaiki visi, misi dan strategi pembaharuan pendidikan nasional.

Dalam memenuhi tuntutan pendidikan sebagaimana diharapkan sesuai dengan paradigma baru dalam pendidikan, berbagai program dan alternatif untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran antara lain program pencapaian belajar, pendidikan berorientasi pada kecakapan hidup (*life skill*), pengajaran dan pembelajaran kontekstual (Zainal Aqib, 2007:39).

Guru adalah manusia yang menempati posisi dan memegang peran penting dalam pendidikan (Syaiful Bahri Djamarah, 2005:1). Pada Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 pasal 1 ayat 4, tentang guru dan dosen dijelaskan Guru adalah pendidik profesional, profesional adalah sesuatu pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan profesi (Herry Kamaroesid, 2009:1).

Education Leadership dalam Zainal Aqib (2007:38), menyebutkan bahwa guru profesional memiliki ciri-ciri yang mencakup hal-hal berikut:

- 1) Mempunyai komitmen mendalam pada siswa dan proses belajarnya.
- 2) Menguasai secara mendalam bahan atau mata pelajaran yang akan diajarkan serta cara mengajarkannya kepada siswa.
- 3) Bertanggung jawab memantau hasil belajar siswa melalui berbagai teknik evaluasi.
- 4) Mampu berpikir sistematis tentang apa yang dilakukannya dan belajar pengalamannya.
- 5) Seyogyanya merupakan bagian dari masyarakat belajar dalam lingkungan profesinya.

Merujuk pada konsep yang dianut di lingkungan Depdiknas, *Instruction Leader* guru harus memiliki kompetensi (Sudarwan Danim, 2002:32), yaitu:

- 1) Mengembangkan kepribadian
- 2) Menguasai landasan pendidikan
- 3) Menguasai bahan pengajaran
- 4) Menyusun program pengajaran
- 5) Melaksanakan program pengajaran
- 6) Menilai hasil dari proses belajar-mengajar
- 7) Menyelenggarakan administrasi sekolah
- 8) Kerjasama dengan sejawat dan masyarakat
- 9) Menyelenggarakan penelitian sederhana untuk keperluan pengajaran.

Pada Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang guru dan dosen dirumuskan syarat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Pada Pasal 10 Undang-Undang tersebut disebutkan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Peningkatan mutu guru atau kemampuan profesional tidak hanya berguna bagi guru tersebut tetapi mempunyai makna positif bagi peningkatan kualitas pendidikan pada umumnya (Muh. Uzer Usman dan Lilis S., 1993:1). Selanjutnya dijelaskan, dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, sehingga timbul berbagai pandangan dan kosep baru dalam bidang pendidikan, yang tentu memberikan modus baru dalam strategi belajar mengajar.

Dalam buku paduan KKN-PPL (2009:10) tugas-tugas yang harus dikuasai calon guru terdiri dari:

- 1) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran
- 2) Keterampilan menjelaskan
- 3) Kemampuan memberikan penguatan
- 4) Keterampilan menggunakan media dan alat pelajaran
- 5) Keterampilan menyusun sekenario pembelajaran
- 6) Keterampilan mengadakan variasi
- 7) Keterampilan membimbing diskusi
- 8) Ketrampilan mengelola kelas
- 9) Keterampilan bertanya
- 10) Keterampilan mengevaluasi

Kemampuan yang disebut di atas harus dikuasai oleh setiap guru. Penguasaan kemampuan untuk menunjang proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penguasaan kompetensi bisanya didukung adanya pelatihan dan pengembangan guru. Pelatihan-pelatihan guru seperti seminar, lokakarya, penulisan karya ilmiah, dan organisasi guru. Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi No. 16/ 2009, tentang jabatan fungsional guru dan angka kredit. Angka kredit kegiatan pengembangan profesi merupakan syarat wajib untuk mengusulkan kenaikan jenjang jabatan guru pertama golongan IIIb ke atas.

Kemampuan pengembangan profesi dari seorang guru dapat terlihat dari proses belajar mengajar. Jika guru yang sering melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) akan lebih variatif dalam menggunakan metode atau media pembelajaran. Selain kenaikan pangkat guru juga menerima maslahat tambahan dalam bentuk (a). tunjangan pendidikan, asuransi pendidikan, beasiswa atau penghargaan, (b). kemudahan memperoleh pendidikan bagi putra putri guru, pelayanan kesehatan dan bentuk kesejahteraan lain (Herry Kamaroesid, 2009:17).

Guru memiliki peran yang amat vital dalam proses pembelajaran di kelas (<http://mgmpbismmp.co.cc/2009/04/20/inovasi-pembelajaran-dan-peran-guru-sebagai-agen-perubahan>). Guru memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengevaluasi, menganalisis hasil evaluasi, dan melakukan tindak lanjut. Dalam konteks demikian, gurulah yang akan menjadi aktor penentu keberhasilan siswa didik dalam mengadopsi dan menumbuhkembangkan nilai-nilai kehidupan hakiki.

Selanjutnya dalam *blogs* ini menjelaskan, "Melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif, atmosfer kelas tidak dalam suasana yang kaku dan monoton". Para siswa didik perlu lebih banyak diajak untuk berdiskusi, berinteraksi, dan berdialog sehingga mereka mampu mengkonstruksi konsep dan kaidah-kaidah keilmuan sendiri. Para murid juga perlu dibiasakan untuk berbeda pendapat sehingga mereka menjadi sosok yang cerdas dan kritis.

Selanjutnya guru boleh menggugah inisiatif siswa untuk melakukan eksperimen. Pendayagunaan alat-alat sederhana atau barang bekas dalam kegiatan belajar. Pada prinsipnya guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dituntut kreativitasnya dalam mengadakan pengembangan, penggunaan teknik dan metode pembelajaran sampai pada pemberian teknik bertanya kepada siswa, agar pelaksanaan proses belajar mengajar mencapai tujuan yang telah ditetapkan

Dapat disimpulkan bahwa guru dalam proses pembelajaran adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan dan mengembangkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dalam meningkatkan hasil belajar ataupun motivasi siswa. Kegiatan-kegiatan seorang guru dalam proses belajar mengajar seperti membuat rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran antara lain pemberian materi, penggunaan metode, pengembangan media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran serta melakukan penelitian untuk meningkatkan kompetensi serta dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Pembelajaran di Sekolah Kejuruan

Berdasarkan GBPP kurikulum SMK (Depdikbud : 1999), proses pendidikan dan pelatihan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dibagi dalam tiga program, yaitu program normatif dengan persentase 16%, program adaptif 29% dan program produktif (kejuruan) 55%. Dari pembagian tersebut terlihat bahwa mata pelajaran program produktif memiliki persentase paling besar yang mengindikasikan program

pengajaran lebih besar pada mata pelajaran praktik. Hal tersebut menuntut adanya fasilitas praktik yang memadai karena dengan adanya fasilitas praktik akan menunjang keberhasilan proses pembelajaran praktik di SMK.

Pembelajaran di sekolah menengah kejuruan adalah sebuah proses belajar mengajar dalam rangka menghasilkan *output* yang berupa lulusan, yang mampu memasuki lapangan kerja yang tersedia dan profesional dalam bidangnya. Proses belajar mengajar tersebut banyak faktor yang harus diperhatikan, antara lain manajemen kurikulum, kesiapan guru mengajar, kesiapan siswa belajar dan sarana prasarana. Simanjutak (2004:4) menyatakan, kualitas pendidikan dipengaruhi oleh kualitas kurikulum, kualitas sarana dan prasarana, kualitas guru dan siswa, kualitas anggaran dan kualitas manajemen sekolah atau kepemimpinan kepala sekolah.

Disimpulkan bahwa Pembelajaran di sekolah kejuruan adalah proses pendidikan dan pelatihan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, penelitian hasil belajar dan pengawasan proses belajar, dalam rangka menghasilkan *output* lulusan, yang mampu memasuki lapangan kerja yang tersedia dan profesional dalam bidangnya.

3. Materi dan Bahan Ajar

Pada umumnya para ahli berpendapat bahwa yang disebut Proses Belajar Mengajar (PBM), adalah sebuah kegiatan yang integral (utuh dan

terpadu) antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang sedang mengajar. Dalam kesatuan kegiatan ini terjadi interaksi *resiprokal* yakni hubungan antara guru dengan para siswa dalam situasi instruksional, yaitu suasana yang bersifat pengajaran, (Muhibbin Syah, 2005).

Selanjutnya dijelaskan bahawa belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Pemberian teori dalam arti belajar di atas adalah materi ajar dapat disusun secara keseluruhan, materi harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya. Selain itu juga teori harus mampu mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan intruksional yang harus ditempuh.

Tujuan yang jelas dan operasional dapat ditetapkan bahan pelajaran yang harus menjadi sisi kegiatan belajar mengajar. Bahan pengajaran inilah yang diharapkan dapat mewarnai tujuan, mendukung tercapainya tujuan atau tingkah laku yang diharapkan untuk dimiliki siswa.

Kegiatan-kegiatan guru dalam menciptakan wahana belajar yang berhubungan dengan materi ajar seperti penyediaan materi, pengayaan materi, penyediaan bahan ajar, merangsang siswa untuk belajar, menciptakan suasana yang menyenangkan, tindakan-tindakan guru dalam mengembangkan kepercayaan diri anak didik dan selalu menggali potensi siswa dan lain-lain. Kegiatan dalam penguasaan materi dan seterusnya

untuk menciptakan suasana belajar dan kondisi untuk memudahkan siswa belajar. Kegiatan guru ini akan terlihat saat proses pemberian teori seperti bagaimana interaksi guru dan siswa, mengadakan variasi, menyajikan materi yang baru, menciptakan suasana efektif, memberi penguatan, dan proses pengembangan pemikiran siswa biasanya ditandai dengan siswa bertanya kepada gurunya.

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Zainal Aqib, 2007:88). Senada dengan Arif S. Sadiman dalam Suwarna (2005 : 128), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, sehingga terjadi proses belajar. Selanjutnya, menurut Sumantri (1998), media pembelajaran adalah segala alat peraga yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksi dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut.

Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik sendiri-sendiri. karakteristik tersebut dapat dilihat menurut kemampuan media pembelajaran untuk membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran,

perabaan, pengecapan maupun penciuman (Suwarna, 2005 : 133).

Selanjutnya Suwarna mengelompokan media menjadi 3 kelompok yaitu:

- a. Media Grafis adalah media yang menuangkan pesan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi verbal. Bentuk-bentuk media grafis antara lain gambar foto, sketsa, diagram, bagan (*chart*), grafik, kartun, poster, peta, papan panel dan papan buletin.
- b. Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Beberapa media yang dapat dimasukan ke dalam kelompok media audio antara lain radio dan alat perekam pita (kaset), radio, *compact disc* (CD) dan lain-lain.
- c. Media Proyeksi memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan ransangan visual. Penggunaan perangkat komputer (multimedia), rekayasa proyeksi gerak lebih dapat bervariasi, dan dapat dikerjakan hampir keseluruhannya dengan perangkat multimedia. Beberapa media proyeksi antara lain adalah film bingkai, film rangkai, film gelang (*loop*), film transparansi, film gerak 8 mm, 16mm, 32 mm dan televisi.

Media pembelajaran dapat dibedakan seperti, media pembelajaran yang sengaja dirancang untuk tujuan pembelajaran misalnya buku pelajaran, modul, transparansi OHP, program audio, program video. Sumber belajar yang bukan dirancang untuk tujuan pembelajaran, misalnya surat kabar, siaran televisi, terminal dan sebagainya.

Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara guru, siswa dan lingkungan belajar. Komunikasi yang terjadi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran seperti alat bantu guru dalam mengajar serta saran pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan atau siswa. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru dalam menyajikan pelajaran kepada siswa.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran, (Zainal Aqib, 2007:89), antara lain:

- a) Menyeragamkan penyampaian materi
- b) Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- c) Proses pembelajaran lebih interaktif
- d) Efisiensi waktu dan tenaga
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar
- f) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja
- g) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- h) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selanjutnya dijelaskan, Guru dalam implementasi butir-butir manfaat dari media di atas tidaklah mudah, tanpa didukung sarana dan prasarana pendukung yang lengkap, kemudian kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran setelah pelajaran selesai harus tepat dalam penggunaan

media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa pertimbangan yaitu, *acces*, *cost*, *tehnology*, *interactivity*, *organization* dan *novelty* yang disingkat ACTION.

Acces adalah kemudahan akses menjadi pertimbangan dalam memilih media. Kemudahan akses dapat diartikan bahwa media tersebut tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan siswa dapat diijinkan menggunakan media tersebut. *Cost* adalah biaya pengembangan media, dimana penggunaan media juga harus mempertimbangkan besarnya biaya yang digunakan. Media yang berteknologi canggih biasanya mahal, namun mahalnya biaya tersebut harus dihitung dengan aspek manfaat.

Tehnology, dalam pemilihan media perlu memperhatikan apakah teknologi tersebut tersedia dan mudah penggunaanya. Minsalnya media audio visual, maka harus mempertimbangkan ketersediaan listrik, *voltase* listrik cukup dan sesuai. *Interactivity* adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah. Setiap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Organization, pertimbangan yang juga penting aalah dukungan organisasi. Minsalnya, apakah pimpinan lembaga mendukung. Apakah di sekolah itu tersedia suatu unit, yang disebut pusat sumber belajar. *Novelty* adalah kebaruan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini semakin banyak ahli yang menyakini bahwa dengan pemanfaatan teknologi yang optimal, teknologi

ini dalam media pembelajaran akan lebih membuat siswa lebih tertarik, lebih mudah memahami dan meningkatkan motivasi belajar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat yang membantu guru untuk mempermudah penyampaian, penyajian, dan menjelaskan materi yang disampaikan ke peserta didik, sehingga peserta didik dapat menyerap, menangkap, memahami sekaligus menerapkan materi yang dipelajarinya.

Kreativitas guru dalam menciptakan media atau alat peraga yang sesuai, mengkombinasi media-media, dan memodifikasi media dapat menarik minat siswa. Penggunaan alat peraga atau media pendidikan akan memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran. Guru diusahakan agar selalu kreatif dalam menciptakan media pembelajaran, sehingga akan lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Kreativitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran seperti membuat media sendiri, mengkombinasikan media-media, memodifikasi media yang ada, memanfaatkan lingkungan sekolah dan sumber-sumber belajar. Penggunaan media atau alat peraga yang menarik akan membangkitkan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini guru diharapkan mampu menciptakan alat peraga sendiri yang lebih menarik dibandingkan dengan alat peraga yang dibeli walaupun bentuknya lebih sederhana.

5. Metode pembelajaran

Metode 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 dalam arti tujuan pengajaran tercapai (Muhibbin Syah, 2005). Winarno Surachman dalam Suwarna (2005) menjelaskan, “Secara umum metode pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam dua kelompok yaitu metode mengajar secara individual dan kelompok”. Yang termasuk dalam metode mengajar individual adalah metode ceramah, tanya jawab, diskusi, *drill*, demonstrasi atau peragaan, pemberian tugas, simulasi, pemecahan masalah, bermain peran dan karya wisata. Sedangkan metode mengajar secara kelompok antara lain meliputi seminar, simposium, forum, dan panel.

Metode dan alat yang digunakan dalam pengajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode dan alat berfungsi sebagai jembatan atau media transformasi pelajaran terhadap tujuan yang ingin dicapai. Metode dan alat pengajaran yang digunakan harus betul-betul efektif dan efisien.

Zainal Aqib (2007), dalam pemilihan metode pembelajaran ada faktor-faktor yang perlu diperhatikan, yaitu :

- a) Faktor manusia seperti guru dan siswanya.
- b) Faktor tujuan pembelajaran atau kompetensi
- c) Faktor materi pelajaran

- d) Faktor waktu dan peralatan yang tersedia
- e) Faktor instruksional dan efek penyerta

Pemilihan metode mengajar yang baik akan selalu menyesuaikan dengan materi pelajaran maupun kondisi siswa yang ada. Metode yang digunakan guru dalam mengajar akan berpengaruh terhadap lancarnya proses belajar mengajar, dan menentukan tercapainya tujuan dengan baik. Untuk itu memilih metode pembelajaran mempertimbangkan kreativitas siswa dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Kegiatan guru dalam mempersiapkan metode pembelajaran seperti menggunakan metode yang bervariasi dan menggunakan metode yang kreatif sesuai dengan kondisi siswa dan materi ajar. Metode yang bervariasi seperti pengelompokkan siswa, pengelompokkan pada kelompok diskusi, dan menerapkan metode curah pendapat, dimana siswa dapat mengungkapkan pendapat-pendapatnya secara leluasa. Penyesuaian ini untuk memudahkan siswa dalam penguasaan materi atau pemahaman tentang materi ajar yang dipelajari.

Metode yang kreatif dapat dilakukan guru dengan beberapa cara (Media Komunikasi SMP dan MTs edisi 06 /Mei 2010), seperti:

- a) Pembelajaran aktif melalui kerjasama antar kelompok
- b) Siswa mengerjakan tugas pertanyaan tingkat tinggi lewat lembar kerja (LK) memicu pemikiran kritis siswa
- c) Menggunakan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar siswa.
- d) Mengajak siswa belajar dan praktikum di luar kelas

- e) Siswa puas dan ceria menunjukan dan mempresentasikan hasil karya kelompoknya.
- f) Hasil karya siswa ditata secara artistik agar menciptakan suasana kondusif mendukung pembelajaran aktif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara guru untuk mengarahkan peserta didik (siswa), supaya mereka dapat memahami tentang materi yang sedang dipelajari sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

B. Penelitian yang Relevan

Ismail (2009), tesis tentang kreativitas guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Yogyakarta. Tujuan penelitian mengungkapkan kreativitas guru-guru dalam proses pembelajaran keterampilan menulis siswa kelas tinggi di MIN Yogyakarta. Hasil penelitian diuraikan secara kualitatif mengungkapkan bahwa, kreativitas guru dalam memberikan materi pembelajaran disajikan dengan konsep imajinatif, penyajian pembelajaran yang bervariasi (pola interaksi, gaya mengajar, dan variasi pesan). Kreativitas guru dalam mengimplementasikan metode adalah menggunakan metode *brainstorming* (curah pendapat) dan mengkombinasikan beberapa metode. Kreativitas guru Bahasa Indonesia dalam mengembangkan media pembelajaran dan sumber belajar dengan cara membuat sendiri, mengkombinasikan media, memodifikasi media-media yang dibuat seperti

media ringkasan, cerpen, cerita, surat, pengumuman, penulisan laporan dan puisi.

Penelitian kreativitas guru SD Negeri Inpres Sido dalam Pembelajaran IPA tahun ajaran 2008/2009 oleh Mujakir (2009). Hasil penelitian menunjukkan cara guru menyeleksi dan menggunakan media yaitu mengidentifikasi aspek-aspek dalam penguasaan kompetensi sebagai acuan dalam pemilihan bahan. Faktor-faktor yang mendukung guru dalam mengembangkan materi ajar adalah pengalaman mengajar, motivasi guru, gaya kepemimpinan kepala sekolah, ketersediaan bahan. Guru mengkombinasikan metode berdasarkan karakteristik materi, karakteristik belajar, dan karakteristik siswa. Sekolah melibatkan guru dalam berbagai kegiatan dan pelatihan seperti kegiatan KKB, PAKEMB dan MGMP.

Penelitian Khusnul Khotimah (2007), tentang pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang tahun pelajaran 2005/2006. Hasil penelitian ini menunjukkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar termasuk dalam kategori kreatif dengan persentase 69,57%, fasilitas belajar dalam kategori lengkap dengan persentase 54,35, hasil belajar mata pelajaran produktif dalam kategori tuntas dengan persentase 63,04%. Hasil analisis *regresi* menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam proses belajar mengajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mata diklat produktif sebesar 13,84%, fasilitas belajar berpengaruh secara signifikan terhadap mata

pelajaran produktif sebesar 6,15%. Secara simultan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif sebesar 36,6%.

Faiz Muqoro (2008), meneliti tentang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru program keahlian *Advance Automotif* di SMK Negeri 2 Pengasih. Hasil penelitian menunjukkan perencanaan pembelajaran yang terdiri dari penyusunan silabus, program tahunan, program semester, tabel penilaian, RPP dalam kategori tinggi dengan skor 22,3 ke atas. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru termasuk dalam kategori baik dilihat dari frekwensi sebesar 52,6% dari 38 data terhadap 18 responden guru.

C. Kerangka Berpikir

Tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. Pembelajaran di sekolah adalah tanggung jawab dari guru untuk mempersiapkan anak didiknya mendapatkan tujuan yang diharapkan.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, guru sebagai pendidik memiliki harapan agar semua siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan memahami semua yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini, guru memiliki program pembelajaran yang telah disusun dalam rencana pembelajaran. Selanjutnya kegiatan guru pada proses pembelajaran antara lain penyampaian materi, penggunaan

metode dan pengembangan media pembelajaran. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran diperlukan suatu strategi atau metode yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga penyampaian materi memberikan pemahaman pada siswa. Kreativitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran seperti hasil penelitian Ismail (2009), kreativitas guru dalam memberikan materi pembelajaran disajikan dengan konsep imajinatif, penyajian pembelajaran yang bervariasi (pola interaksi, gaya mengajar, dan variasi pesan). Kreativitas guru dalam mengimplementasikan metode adalah menggunakan metode *brainstorming* (curah pendapat) dan mengkombinasikan beberapa metode, penelitian pada siswa. Guru yang memiliki peran penting dalam pembelajaran dapat melakukan hal-hal baru, ide, dan pengembangan pengetahuan melalui metode baru dan media yang variatif dalam menunjang proses pembelajaran.

Perubahan paradigma dalam bidang pendidikan menuntut perubahan perilaku mengajar guru. Pentingnya pembaharuan dalam cara mengajar mengharapkan terjadi interaksi pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini dibutuhkan suatu kreativitas dari guru dalam mengembangkan pembelajaran baik dalam strategi, metode, dan media pembelajaran.

Penelitian Faiz Muqoro (2008) yang meneliti tentang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran guru oleh guru program keahlian *Advance Automotif* di SMK Negeri 2 Pengasih menunjukkan perencanaan pembelajaran dalam kategori tinggi dengan skor 22,3 ke atas. Proses

pembelajaran yang dilakukan oleh guru termasuk dalam kategori baik dilihat dari frekwensi sebesar 52,6% dari 38 data terhadap 18 responden guru.

Proses pembelajaran menggunakan metode, media yang variatif menunjukkan guru yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang diperagakan oleh guru baik berupa metode, media menumbuhkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tumbuh memberikan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran mata pelajaran produktif yang diajarkan oleh guru-guru di sekolah kejuruan. Motivasi siswa yang ditunjukkan dengan keikutsertaan siswa dalam proses belajar yang interaktif terhadap pembelajaran guru, diharapkan mampu memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa.

D. Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini masih banyak yang belum dipahami oleh peneliti sendiri, baik itu proses belajar mengajar yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Program Studi Teknik Bodi Dan Painting Otomotif antara lain:

1. Bagaimana kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran pada mata diklat produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok ?

2. Bagaimana kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran pada mata diklat produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok ?
3. Bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran mata diklat produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, yaitu untuk memberikan gambaran secara obyektif tentang realitas lapangan. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan pada variabel mandiri tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain (Sugiyono, 2006 : 56). Pertimbangan dipilihnya metode ini adalah untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat tentang fakta dan karakteristik mengenai populasi.

Dalam penelitian deskriptif ini tidak untuk menguji hipotesis membuat prediksi ataupun mempelajari implikasi tertentu, namun hanya menggambarkan apa adanya variabel mandiri, gejala, atau keadaan. Dengan demikian, dalam penelitian ini akan menggambarkan tentang Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Program Keahlian Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok, Sleman.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Depok, Sleman pada bulan 4 April – 4 Juli 2011. SMK Negeri 2 Depok, terletak di Jalan STM Pembangunan No. 1 Mrican, Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta. SMK Negeri 2 Depok ini merupakan salah satu dari delapan Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia yang memiliki masa studi 4 tahun.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri kognitif maupun afektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang sebelumnya. Kreativitas guru adalah kemampuan seorang guru untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan pengetahuan kepada anak didik di sekolah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Model pengembangan pembelajaran yang unggul saat ini mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran (penyajian teori, penggunaan metode dan pengembangan media pembelajaran), penilaian hasil belajar dan pengawasan proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pada siswa di lingkungan sekolah menekankan pada proses keterlibatan siswa dan mendorong siswa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan pendekatan kurikulum yang berlaku di sekolah. Proses pembelajaran yang dimaksud adalah proses terjadinya interaksi guru, siswa dan lingkungan belajar yang dilakukan pada saat pemberian teori oleh guru di kelas.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh guru Program Studi Teknik Bodi Painting di SMK Negeri 2 Depok berjumlah 9 orang. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan angket. Sumber data angket adalah siswa Program Studi Teknik Bodi Painting SMK Negeri 2 Depok, Sleman, Tahun Ajaran 2010/ 2011, sejumlah 123 siswa. Berikut ini akan dijelaskan rincian jumlah guru dan siswa Program Studi Teknik Bodi Painting di SMK Negeri 2 Depok, Sleman.

Tabel 1. Subjek Penelitian

No.	Nama Guru
1.	Rachmad Agus Gunadi
2.	Isnanto
3.	Bambang Utoyo
4.	Michael Istiaji
5.	Yuliana Tri Rahaja
6.	R. Totok Wisnutoro
7.	Sukijo
8.	Wahyu Arif
9.	Sriyono Joko

Tabel 2. Data jumlah siswa yang menjadi sumber data penelitian

No.	Tingkat I			Tingkat II			Tingkat III		
	Kelas	Jml. Siswa		Kelas	Jml. Siswa		Kelas	Jml. Siswa	
		L	P		L	P		L	P
1.	I OT.A	31	0	II OT. A	32	2	III OT.A	30	1
2.	I OT.B	32	0	II OT. B	31	2	III OT.B	30	0
Jumlah		63	0		59	4		59	1
		63			63			60	

Sampel penelitian diambil secara acak, jumlah yang diambil berdasarkan tabel *Isaac* dan *Michael* dengan taraf kesalahan 5% (Sugiono,2006:128). Jadi, jumlah sampel yang diambil untuk penelitian yaitu

sebanyak 123 siswa dan diambil secara acak untuk masing-masing kelas dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3. Data Jumlah sumber data untuk Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah
1.	I OT.A	31	$31/186 \times 123 = 20,5 \approx 21$
2.	I OT.B	32	$32/186 \times 123 = 21,16 \approx 21$
3.	II OT.A	32	$32/186 \times 123 = 21,16 \approx 21$
4.	II OT.B	31	$31/186 \times 123 = 20,5 \approx 20$
5	III OT.A	30	$30/186 \times 123 = 19,84 \approx 20$
6.	III OT.B	30	$30/186 \times 123 = 19,84 \approx 20$
Jumlah		186	123

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini meliputi:

1. Observasi

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan ini berkaitan dengan, keikutsertaan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar di kelas berkaitan dengan pengelolaan pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan di dalam kelas saat guru memberikan teori sebelum dilaksanakan praktikum. Observasi dilakukan oleh observer/ peneliti sendiri mengamati kegiatan guru saat memberikan teori. Pengamatan atau observasi yang dilakukan antara lain pengamatan proses belajar mengajar oleh guru, mengamati perlengkapan mengajar serta media dan metode pembelajaran di kelas. Proses belajar yang diobservasi mencakup, pelaksanaan, isi, dan penyajiannya selama proses pembelajaran.

2. Angket Penelitian

Angket adalah daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Untuk memperoleh data, angket disebarkan kepada responden yaitu siswa. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, artinya jawaban dari responden dibatasi. Angket akan diberikan pada siswa untuk mengetahui pendapat siswa terhadap guru kejuruan pada proses pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat penialian yang digunakan dalam penelitian ini berupa kusioner atau angket, dokumentasi dan lembar observasi kelas. Berikut instrumen penelitaian yang digunakan.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Program Studi Teknik Bodi Painting Otomotif

Variabel: Kreativitas Guru dalam Pembelajaran					
No.	Sub. Variabel	Indikator	Sub. Indikator	Responden	Bentuk Instrumen
1.	Pelaksanaan pembelajaran	Penyajian materi	1. Melakukan interaksi variatif 2. Mengadakan variasi 3. Menyajikan materi yang bersifat baru 4. Menciptakan lingkungan yang efektif 5. Memberikan pujian atau penghargaan 6. Mengembangkan minat siswa	Siswa dan observer	Angket, Observasi

		Penggunaan Metode Pembelajaran	1. Menggunakan metode yang bervariasi 2. Menggunakan metode yang kreatif	Siswa dan observer	Angket, Observasi
		Pengembangan Media Pembelajaran	1. Membuat media sendiri 2. Mengkombinasikan beberapa media 3. Memodifikasi media 4. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar 5. Memanfaatkan TV, majalah, jaringan internet, buku paduan dan buku teks.	Siswa dan observer	Angket, Observasi

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Guru

No.	Indikator	Sub. Indikator	No. item
1.	Penyajian materi	1. Melakukan interaksi variatif	1,2,3,4,5,6
		2. Mengadakan variasi	7,8,9,10,11
		3. Menyajikan materi yang bersifat baru	13,14,16,18
		4. Menciptakan lingkungan yang efektif	19,20,21,22
		5. Memberikan pujian atau penguatan	23,24,25,26
		6. Mengembangkan minat siswa	27,28,29,30
Jumlah item pertanyaan			30
2.	Penggunaan metode pembelajaran	1. Menggunakan metode yang variatif	31,32,33,34,35, 36,37,38,
		2. Menggunakan metode yang kreatif	39,40,41,42,43, 44,45,46,47
Jumlah item pertanyaan			17

No.	Indikator	Sub. Indikator	No. item
3.	Pengembangan media pembelajaran	1. Menggunakan media pembelajaran	48,49,50,57
		2. Membuat media sendiri	51,52,53
		3. Mengkombinasikan beberapa media	54,55,59
		4. Memodifikasi media	56,57
		5. Memanfaatkan lingkungan belajar	60,61
		6. Memanfaatkan TV, jaringan internet, majalah, buku paduan, buku teks dan lain-lain.	62,63,64
Jumlah item pertanyaan			17
4.	Jumlah item pertanyaan		64

Tabel 6. Kisi-kisi Angket untuk siswa

No	Indikator	Sub. Indikator	No. item
1.	Penyajian materi	1. Melakukan interaksi variatif	1,2,3,4,5,6
		2. Mengadakan variasi	7,8,9,10,11
		3. Menyajikan materi yang bersifat baru	12,13,14,15,16, 17
		4. Menciptakan lingkungan yang efektif	18,19,20
		5. Memberikan pujian atau penguatan	21,22,23,24
		6. Mengembangkan minat siswa	25,26,27
Jumlah item pertanyaan			27
2.	Penggunaan metode pembelajaran	1. Menggunakan metode yang variatif	28,29,30,31,32, 33
		2. Menggunakan metode yang kreatif	34,35,36,37,38, 39, 40
Jumlah item pertanyaan			13

No	Indikator	Sub. Indikator	No. item
3.	Pengembangan media pembelajaran	1. Menggunakan media	41, 42,43
		2. Membuat media sendiri	44,45,
		3. Mengkombinasikan beberapa media	46,47,48
		4. Memodifikasi media	49,50,51,52
		5. Memanfaatkan lingkungan belajar	53,54
		6. Memanfaatkan TV, jaringan internet, majalah, buku paduan, buku teks dan lain-lain.	55,56
Jumlah item pertanyaan			16
4.	Jumlah seluruh item pertanyaan		56

G. Validitas Instrumen Penelitian

1. Validitas Instrumen

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, (Suharsimi Arikunto, 2003:168). Validitas instrumen dalam penelitian ini diuji dengan validitas isi (*content validity*). Dalam hal ini setelah instrumen disusun dengan berlandaskan dasar teori maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (*experts judgement*) untuk mengetahui, apakah maksud kalimat dalam butir-butir pertanyaan dapat dipahami responden dan menggambarkan indikator-indikator pada variabel.

Uji validitas isi dilaksanakan dengan rumus korelasi *product moment*. Penghitungan menggunakan bantuan program komputer SPSS Seri 15. Dari hasil penghitungan tersebut butir-butir dinyatakan valid apabila hasil hitung yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Jika harga r_{hitung} lebih kecil

dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, maka butir instrumen yang dimaksud tidak valid.

Sebelum instrumen digunakan untuk penelitian, instrumen ini diujicobakan terlebih dahulu. Subjek yang digunakan untuk uji coba adalah siswa XI sejumlah 30 siswa. Uji coba instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen.

Penghitungan uji validitas menggunakan program komputer, hasil analisis data dapat disimpulkan instrumen Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan, sebanyak 62 pertanyaan diperoleh 56 item valid dan 6 item gugur yaitu nomer 9, 17, 19, 38, 54 dan 59. Untuk pengambilan data selanjutnya menggunakan 56 item pertanyaan yang dikatakan valid.

2. Reliabilitas Instrumen

Suatu alat ukur disebut mempunyai realibilitas tinggi atau dapat dipercaya, jika alat ukur itu mantap, stabil, dapat diandalkan (*dependability*) dan dapat diprediksi (*predictability*). Artinya, jika alat ukur tersebut digunakan berkali-kali akan memberikan hasil yang serupa. Realibilitas instrumen diketahui dengan menggunakan formula *Alpha* yang skornya bukan 1 atau 0, misalnya angket penelitian yang memiliki nilai 1 sampai 4, (Suharsimi Arikunto, 2003 : 196).

$$\text{Rumus } \alpha : r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = realibilitas instrumen

k = banyak soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Setelah memperoleh r_{11} hitung, untuk menginterpretasikan keandalan dari instrumen, digunakan pedoman menurut Suharsimi Arikunto (2006:276), yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Interpretasi nilai *reliabilitas* (r)

Besarnya r	<i>Interprestasi</i>
Antara 0,800-1000	Tinggi
Antara 0,600-0,800	Cukup
Antara 0,400-0,600	Agak rendah
Antara 0,200-0,400	Rendah
Antara 0,000-0,200	Sangat rendah

Berdasarkan hasil analisis program komputer SPSS 15, dari instrumen Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan diperoleh koefisien *Alpha* sebesar 0,955 sehingga instrumen ini dinyatakan tingkat reliabilitasnya tinggi.

H. Teknik Analisis Data

Data penelitian yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Analisis diskriptif dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru dalam memberikan materi pembelajaran, penggunaan metode dan pengembangan media pembelajaran pada mata diklat kejuruan di Program Studi Teknik Bodi Painting Otomotif. Analisis dilakukan dengan cara

melakukan penghitungan sehingga rumusan masalah dapat ditemukan jawabannya, (Sugiyono, 2006:176).

Kegiatan analisis data meliputi mengelompokkan data yaitu data angket dari masing-masing guru dan angket dari siswa, selanjutnya menyajikan data dan melakukan penghitungan untuk menjawab rumusan masalah. Pada tahap pengelompokkan pendapat guru dilakukan pencocokan dari jawaban siswa kemudian disimpulkan. Data yang berupa angka dihitung dengan cara menjumlah skor sesuai dengan jumlah skor masing masing jawaban, dimanana sebelumnya dilakukan pencocokan data lebih dahulu.

Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah menghitung jumlah skor dari data yang diperoleh kemudian menganalisis dalam persentase, kemudian ditafsirkan skor ke dalam interpretasi. Penghitungan persentase pencapaian dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} . 100\%$$

Keterangan:

P = Hasil Persentase

F = Skor Total

N = Skor Maksimal

100 % = Bilangan konstan

Data-data yang telah dianalisis, dilanjutkan dengan menginterpretasikan untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu pekerjaan, dalam penelitian ini adalah mengetahui bagaimana gambaran atau informasi mengenai Kreativitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran guru Mata Diklat Kejuruan di SMK Negeri 2 Depok-Sleman.

Untuk menafsirkan hasil pengukuran diperlukan suatu kriteria. Dalam penelitian menggunakan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban untuk mengukur Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Program Keahlian Teknik Bodi Painting Otomotif, yaitu: kurang kreatif (1), cukup kreatif (2), kreatif (3), dan sangat kreatif (4). Instrumen yang telah diisi dihitung skor secara keseluruhan, dan dihitung skor rerata dan simpangan bakunya. Kategori hasil pengukuran menggunakan distribusi normal untuk skala *likert* dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 8. Kategori Kreativitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan

No.	Skor Responden	Kategori
1.	$X > \bar{X} + S_{Bi}$	Sangat kreatif/ A
2.	$\bar{X} < X \leq \bar{X} + S_{Bi}$	Kreatif/ B
3.	$\bar{X} - S_{Bi} < X \leq \bar{X}$	Cukup Kreatif/ C
4.	$X \leq \bar{X} - S_{Bi}$	Kurang Kreatif/ D

Keterangan:

\bar{X} = Rerata skor ideal

$$= \frac{1}{2} (X_{max} + X_{min})$$

S_{Bi} = Simpangan baku skor ideal

$$= \frac{1}{6} (X_{max} - X_{min})$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi dan Data Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian ini menggambarkan tentang Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Program Keahlian Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok, Sleman. Variabel penelitian ini adalah Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan.

Data penelitian yang diambil terdiri dari data-data pendukung, diantaranya:

a. Data Observasi

Pengamatan atau observasi adalah suatu kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi dilakukan di dalam kelas saat guru memberikan teori sebelum dilaksanakan praktikum. Observasi dilakukan oleh observer/peneliti sendiri mengamati kegiatan guru saat menyajikan teori, penggunaan metode pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran. Hasil dari observasi yang telah dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut.

Dari pengamatan yang dilakukan di kelas pada pembelajaran kejuruan jurusan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2

Depok, Sleman. Ruangan yang digunakan untuk memberikan teori oleh guru disebut ruang Multimedia. Ruangan ini memiliki alat pendingin udara (AC), lampu penerangan yang cukup, dua papan *whiteboard*, komputer, *sound system*, dan *proyektor*.

Ruangan multimedia ini digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pembelajaran kejuruan. Dapat dikatakan ruangan ini memiliki fasilitas yang lengkap dalam menunjang pembelajaran bidang kejuruan. Selain itu pemberian teori mata pelajaran kejuruan dilakukan di dalam ruangan bengkel. Ruangan bengkel terdiri dari dua ruang teori, ruang bengkel, ruang guru, ruang alat dan bahan dan laboratorium. Pada dua ruangan ini digunakan oleh guru sebagai tempat pemberian teori sebelum dilaksanakan praktikum atau pemberian teori mata diklat kejuruan oleh guru. Ruangan ini masing-masing dilengkapi dengan lampu penerangan yang cukup, kipas angin, papan tulis *whiteboard* yang bisa dibolak-balik, OHP, proyektor dan papan proyektor. Ruangan teori di dalam bengkel ini, mengarah ke ruang bengkel utama, tidak dilengkapi dengan tembok pembatas, siswa bisa langsung melihat kelengkapan peralatan praktikum yang ada di ruang bengkel dan guru dapat menunjuk langsung peralatan atau jenis mesin yang sedang dijelaskan pada teori.

Penyajian materi pembelajaran bidang kejuruan dilakukan di ruang multimedia dan atau ruang teori di bengkel. Jumlah mata diklat kejuruan kelas I otomotif ada 2 mata diklat, yaitu dasar kejuruan, dasar

teknologi otomotif, kelas II otomotif ada 4 mata diklat kejuruan yaitu perawatan dan perbaikan motor otomotif, perawatan dan perbaikan *chasis* dan pemindah tenaga otomotif, perawatan dan perbaikan listrik otomotif, perbaikan bodi otomotif. Sedangkan mata diklat kejuruan pada kelas III otomotif meliputi perawatan dan perbaikan sepeda motor dan perawatan alat berat.

Penyajian materi pelajaran oleh guru di kelas pada siswa, dilengkapi dengan seperangkat media dan bahan ajar seperti, modul untuk tiap kompetensi, buku wajib *Step Toyota*, lembar kegiatan siswa (LKS), *wallchat*, laptop, sepidol, absensi siswa. Kelengkapan mengajar ini mendukung proses pembelajaran lebih aktif pada guru dan siswa.

b. Data Angket Siswa

Data diperoleh melalui angket yang telah diisi oleh responden yaitu siswa. Pengisian angket dilakukan oleh siswa setelah guru memberikan materi pelajarannya. Angket yang telah diisi selanjutnya, dihitung skor keseluruhan, sehingga setiap responden memiliki skor rerata dan simpangan baku. Skor yang diperoleh selanjutnya dikelompokkan menggunakan formula pada tabel 9:

Tabel 9. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kejuruan (Djemari Mardapi, 2008).

No	Skor Responden	Kategori Kreativitas
1.	$X > X + S_{Bi}$	Sangat kreatif/ A
2.	$X < X \leq X + S_{Bi}$	Kreatif/ B
3.	$X - S_{Bi} < X \leq X$	Cukup Kreatif/ C
4.	$X \leq X - S_{Bi}$	Kurang Kreatif/ D

Keterangan:

X = Rerata skor ideal

$$= \frac{1}{2} (X_{max} + X_{min})$$

SBi = Simpangan baku skor ideal

$$= \frac{1}{6} (X_{max} - X_{min})$$

Maka setelah dilakukan penghitungan didapatkan interval kategorisasi kreativitas guru dalam menyajikan materi, sebagai berikut.

$$\begin{aligned} X &= \frac{1}{2} (X_{max} + X_{min}) \text{ rerata skor ideal.} \\ &= \frac{1}{2} (112+28) \\ &= \frac{1}{2} (140) \\ &= 70 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SBi &= \frac{1}{6} (X_{max} - X_{min}) \text{ Simpangan baku skor ideal} \\ &= \frac{1}{6} (112 - 28) \\ &= \frac{1}{6} (84) \\ &= 14 \end{aligned}$$

- 1) $X > X + SBi$
 $X > 70 + 14$
 $X > 84$ dengan kategori Sangat Kreatif (A)
- 2) $X < X \leq X + SBi$
 $70 < X \leq 70 + 14$
 $70 < X \leq 84$ dengan kategori Kreatif (B)
- 3) $X - SBi < X \leq X$
 $70 - 14 < X \leq 70$
 $56 < X \leq 70$ dengan kategori cukup kreatif (C)
- 4) $X \leq X - SBi$
 $X \leq 70 - 14$
 $X \leq 56$ dengan kategori kurang kreatif (D)

Selanjutnya untuk kategori kreativitas guru dalam penggunaan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} X &= \text{Rerata skor ideal} \\ &= \frac{1}{2} (52+ 13) \\ &= \frac{1}{2} (65) \\ &= 32,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SBi &= \text{Simpangan baku skor ideal} \\ &= \frac{1}{6} (52 - 13) \end{aligned}$$

$$= \frac{1}{6} (39) \\ = 6,5$$

- 1) $X > X + S_{Bi}$
 $X > 32,5 + 6,5$
 $X > 39$ dengan kategori Sangat Kreatif (A)
- 2) $X < X \leq X + S_{Bi}$
 $32,5 < X \leq 32,5 + 6,5$
 $32,5 < X \leq 39$ dengan kategori Kreatif (B)
- 3) $X - S_{Bi} < X \leq X$
 $32,5 - 6,5 < X \leq 32,5$
 $26 < X \leq 32,5$ dengan kategori cukup kreatif (C)
- 4) $X \leq X - S_{Bi}$
 $X \leq 32,5 - 6,5$
 $X \leq 26$ dengan kategori kurang kreatif (D)

Selanjutnya pengkategorian kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai berikut:

$$X = \text{Rerata skor ideal} \\ = \frac{1}{2} (60+15) \\ = \frac{1}{2} (75) \\ = 37,5$$

$$S_{Bi} = \text{Simpangan baku skor ideal} \\ = \frac{1}{6} (60 - 15) \\ = \frac{1}{6} (45) \\ = 7,5$$

- 1) $X > X + S_{Bi}$
 $X > 37,5 + 7,5$
 $X > 45$ dengan kategori Sangat Kreatif (A)
- 2) $X < X \leq X + S_{Bi}$
 $37,5 < X \leq 37,5 + 6,5$
 $37,5 < X \leq 45$ dengan kategori Kreatif (B)
- 3) $X - S_{Bi} < X \leq X$
 $37,5 - 7,5 < X \leq 37,5$
 $30 < X \leq 37,5$ dengan kategori cukup kreatif (C)
- 4) $X \leq X - S_{Bi}$
 $X \leq 37,5 - 7,5$
 $X \leq 30$ dengan kategori kurang kreatif (D)

B. Hasil Penelitian

Kreativitas guru dalam menyajikan materi, penggunaan metode pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran pada Program Studi Teknik Bodi dan Painting Otomotif SMK Negeri 2 Depok, Sleman dideskripsikan berdasarkan jawaban para siswa dan guru. Berikut disajikan diskripsi data hasil pengukuran.

1. Kategorisasi Kreativitas guru dalam menyajikan materi

a. Hasil Angket Penelitian

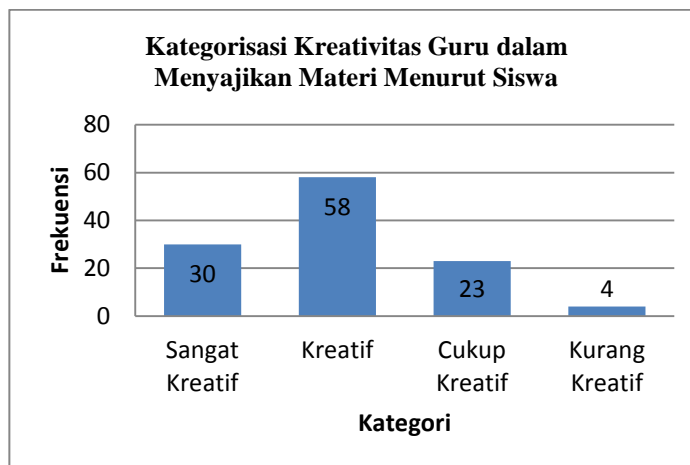
Data diperoleh melalui angket yang telah diisi oleh responden yaitu siswa. Pengisian angket dilakukan oleh siswa setelah guru menyajikan materi mata diklat kejuruan. Angket yang telah diisi selanjutnya, dihitung skor keseluruhan. Skor yang diperoleh selanjutnya dikelompokkan menggunakan formula sesuai tabel 9. Hasil kategorisasi kreativitas guru dalam menyajikan materi menurut siswa dapat dilihat pada tabel 10:

Tabel 10. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi Menurut Siswa

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 84$	30	30,89%	Sangat Kreatif
2	$70 < X \leq 84$	58	47,15%	Kreatif
3	$56 < X \leq 70$	23	18,70%	Cukup Kreatif
4	$X \leq 56$	4	3,25%	Kurang Kreatif
Total		123	100%	

Berdasarkan tabel 10, menurut siswa kreativitas guru dalam menyajikan materi, mayoritas masuk dalam kategori kreatif yaitu sebesar 47,15%. Untuk kategori sangat kreatif sebesar 30,89%, cukup

kreatif sebesar 18,70% dan kurang kreatif sebesar 3,25%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar diagram 1.



Gambar 1. Diagram Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi Menurut Siswa

Untuk hasil selengkapnya ketercapaian dapat dilihat pada tabel tabulasi pada lampiran halaman 108.

b. Hasil Observasi Guru

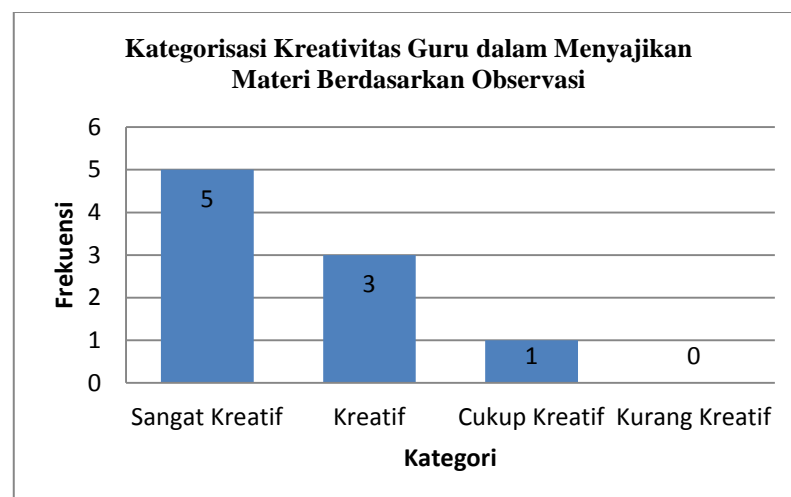
Observasi dilakukan di dalam kelas saat guru memberikan teori sebelum dilaksanakan praktikum. Observasi dilakukan oleh observer/ peneliti sendiri mengamati kegiatan guru saat menyajikan teori mata diklat kejuruan. Berdasarkan data hasil dari observasi kepada guru menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam menyajikan materi, mayoritas masuk dalam kategori sangat kreatif yaitu sebesar 55,56%. Untuk kategori kreatif 33,33%, cukup kreatif sebesar 11,11%. Dari responden sebanyak 9 orang mencapai ketercapaian 74,72%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel dan gambar

diagram kategorisasi kreativitas guru dalam menyajikan materi berdasarkan observasi pada tabel 11.

Tabel 11. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi Berdasarkan Observasi

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 90$	5	55,56%	Sangat Kreatif
2	$75 < X \leq 90$	3	33,33%	Kreatif
3	$60 < X \leq 75$	1	11,11%	Cukup Kreatif
4	$X \leq 60$	0	0,00%	Kurang Kreatif
Total		9	100%	

Hasil kategori di atas secara jelas disajikan dalam gambar diagram 2.



Gambar 2. Diagram Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi Berdasarkan Observasi

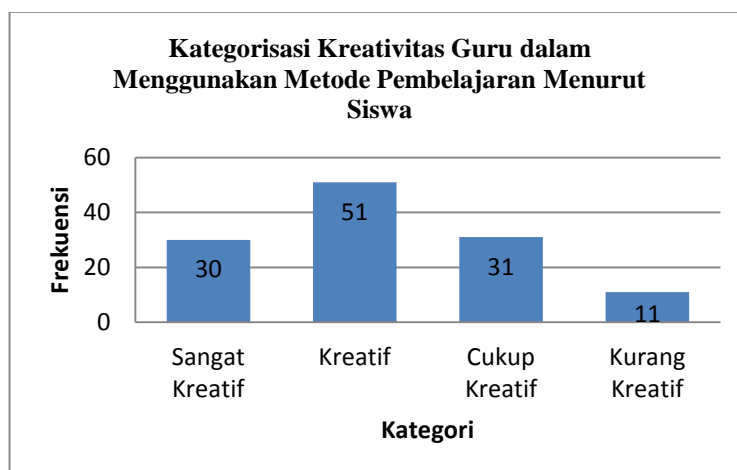
2. Kategorisasi kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran
 - a. Hasil Angket Penelitian

Hasil kategorisasi kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran menurut siswa dapat dilihat pada tabel 12 berikut:

Tabel 12. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Menggunakan Metode Pembelajaran Menurut Siswa

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 39$	30	24,39%	Sangat Kreatif
2	$32,5 < X \leq 39$	51	41,46%	Kreatif
3	$26 < X \leq 32,5$	31	25,20%	Cukup Kreatif
4	$X \leq 26$	11	8,94%	Kurang Kreatif
Total		123	100%	

Berdasarkan tabel 12, menurut siswa kreativitas guru dalam penggunaan metode pembelajaran, mayoritas masuk dalam kategori kreatif yaitu sebesar 41,46%. Yang termasuk kategori sangat kreatif sebesar 24,39%, cukup kreatif sebesar 25,20% dan kurang kreatif sebesar 8,94%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar diagram 3.



Gambar 3. Diagram Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Menggunakan Metode Pembelajaran Menurut Siswa

b. Hasil Observasi Guru

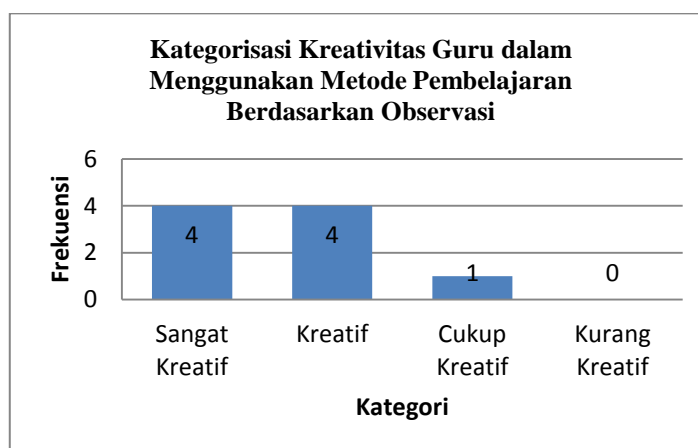
Observasi dilakukan di dalam kelas saat guru menyajikan materi pembelajaran pada pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan oleh observer/ peneliti sendiri mengamati kegiatan guru

menggunakan beberapa metode pembelajaran saat proses belajar mengajar. Berdasarkan data hasil dari observasi kepada guru menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam penggunaan metode pembelajaran dengan jumlah responden sebanyak 9 orang mencapai ketercapaian 76,96%. Kategorisasi guru dalam penggunaan metode pembelajaran, mayoritas masuk dalam kategori sangat kreatif dan kreatif yaitu masing masing 44,44%. Yang termasuk dalam kategori cukup kreatif sebesar 11,11%, dengan rincian pada tabel 13:

Tabel 13. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Menggunakan Metode Pembelajaran Berdasarkan Observasi

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 51$	4	44,44%	Sangat Kreatif
2	$42,5 < X \leq 51$	4	44,44%	Kreatif
3	$34 < X \leq 42,5$	1	11,11%	Cukup Kreatif
4	$X \leq 34$	0	0,00%	Kurang Kreatif
Total		9	100%	

Hasil kategori di atas secara jelas disajikan dalam gambar diagram 4.



Gambar 4. Diagram Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Menggunakan Metode Pembelajaran Berdasarkan Observasi

3. Kategorisasi kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran

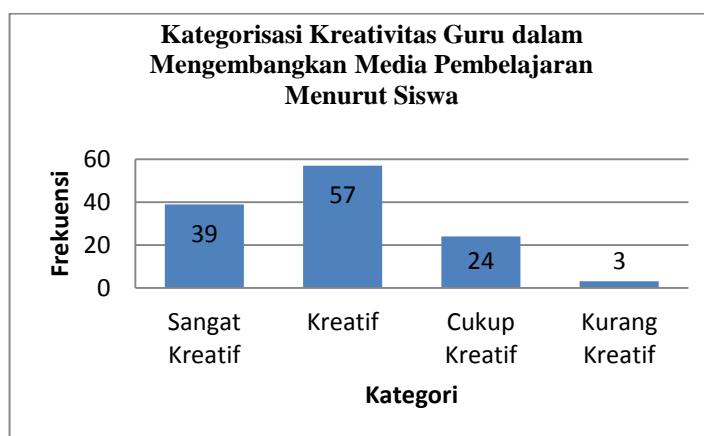
a. Hasil Angket Penelitian

Hasil kategorisasi kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran menurut siswa dapat dilihat pada tabel 14:

Tabel 14. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Menurut Siswa

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 45$	39	31,71%	Sangat Kreatif
2	$37,5 < X \leq 45$	57	46,34%	Kreatif
3	$30 < X \leq 37,5$	24	19,51%	Cukup Kreatif
4	$X \leq 30$	3	2,44%	Kurang Kreatif
Total		123	100%	

Berdasarkan tabel 14, menurut siswa kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, mayoritas masuk dalam kategori kreatif yaitu sebesar 46,34%. Sedangkan kategori sangat kreatif sebesar 31,71%, cukup kreatif sebesar 19,51% dan kurang kreatif sebesar 2,44%. Hasil tersebut secara jelas disajikan dalam gambar diagram 5.



Gambar 5. Diagram Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Menurut Siswa

Untuk hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel tabulasi data pada lampiran halaman 109.

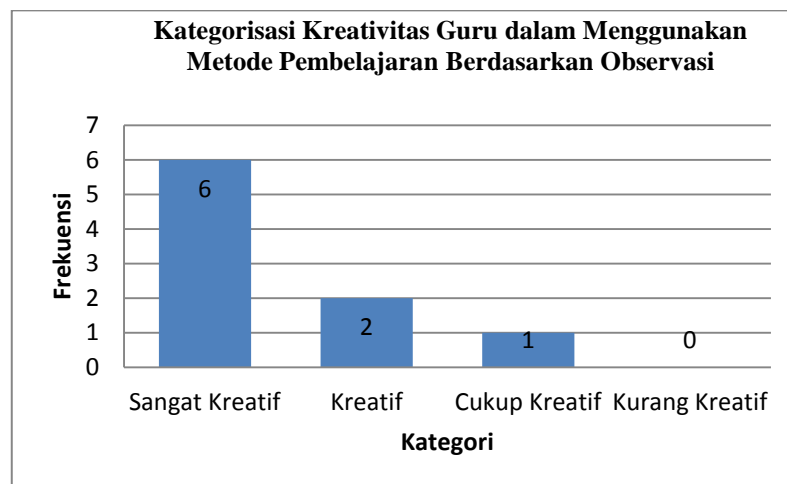
b. Hasil Observasi Guru

Observasi dilakukan di dalam kelas saat guru memberikan teori sebelum dilaksanakan praktikum. Observasi dilakukan oleh observer/ peneliti sendiri mengamati kegiatan guru saat menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan data hasil dari observasi yang diberikan kepada guru menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan jumlah responden sebanyak 9 orang mencapai ketercapaian 78,27%. Kategorisasi kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat kreatif yaitu sebesar 66,67%. Yang termasuk kategori kreatif sebesar 22,22%, sedangkan kategori cukup kreatif sebesar 11,11%. Rincian kategori kreativitas dapat dilihat pada tabel 15:

Tabel 15. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berdasarkan Observasi

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 51$	6	66,67%	Sangat Kreatif
2	$42,5 < X \leq 51$	2	22,22%	Kreatif
3	$34 < X \leq 42,5$	1	11,11%	Cukup Kreatif
4	$X \leq 34$	0	0,00%	Kurang Kreatif
Total		9	100%	

Berdasarkan hasil tersebut, kategorisasi kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berdasarkan observasi disajikan dalam gambar diagram 6.



Gambar 6. Diagram Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berdasarkan Observasi

Untuk hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel tabulasi data pada lampiran halaman 110.

C. Pembahasan

1. Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi Pembelajaran pada Mata Diklat Produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Para ahli berpendapat bahwa yang disebut dengan Proses Belajar Mengajar (PBM) adalah sebuah kegiatan yang integral (utuh dan terpadu) antara siswa sebagai

pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang sedang mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian, kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran menurut siswa secara mayoritas masuk dalam kategori kreatif yaitu (47,12%). Data ini memberi gambaran kreatifitas guru dalam menyajikan materi dirasa belum dilakukan oleh semua guru. Oleh karena itu, guru harus selalu meningkatkan kreativitas mereka dalam menyajikan materi pembelajaran agar siswa lebih senang dan giat dalam belajar dan tidak jenuh dengan penyajian materi yang ada sehingga akan berdampak pada nilai yang akan diperoleh siswa. Siswa diharapkan akan lebih berprestasi dengan adanya penyajian materi pembelajaran oleh guru dengan cara yang kreatif.

Kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran berdasarkan hasil observasi terhadap guru, menunjukkan hasil secara mayoritas guru yang masuk dalam kriteria sangat kreatif ada sebanyak 5 orang (55,56%). Sedangkan yang masuk dalam kategori kreatif 3 orang (33,33%) dan kategori cukup kreatif ada 1 orang (11,11%). Data ini menggambarkan belum semua guru menyajikan materi dengan sangat kreatif. Berdasarkan hasil tersebut ada satu guru yang menyajikan materi dengan cukup kreatif. Hal ini menunjukkan guru mata diklat pada program keahlian teknik bodi painting lebih banyak guru menyajikan materi dengan kreatif dan sangat kreatif. Dengan adanya gambaran ini, guru yang masih masuk dalam kriteria cukup kreatif harus berupaya lebih

keras agar dapat masuk dalam kriteria kreatif maupun sangat kreatif sehingga diharapkan dapat meningkatkan keinginan belajar dari siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil dari angket siswa dan hasil observasi guru menunjukkan persamaan jawaban yaitu guru dalam kriteria kreatif dan sangat kreatif, walaupun dari hasil observasi guru lebih banyak masuk dalam kriteria sangat kreatif.

Dalam penelitian ini, secara keseluruhan kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran masuk dalam kriteria kreatif dan berada dalam ketercapaian sebesar 74,72%. Guru dalam menyajikan materi memberikan acuan-acuan materi yang akan dipelajari pada siswanya, untuk memberikan gambaran kompetensi yang akan dikuasai dan sering menghubungkan dengan mata pelajaran yang lain. Tujuan yang jelas dan operasional dapat ditetapkan sebagai bahan pelajaran yang harus menjadi sisi kegiatan belajar mengajar. Bahan pengajaran inilah yang diharapkan dapat mewarnai tujuan, mendukung tercapainya tujuan atau tingkah laku yang diharapkan untuk dimiliki siswa.

Guru-guru mata diklat kejuruan dapat menjelaskan materi pelajaran dengan lancar dan suara yang jelas sehingga para siswa menjadi lebih paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, guru-guru sering memberikan materi-materi yang baru pada tiap pertemuan yang diambil dari journal, majalah, internet, siaran televisi atau dari pengalaman pribadinya digunakan sebagai contoh yang nyata sesuai materi yang di sampaikan.

Pada saat memberikan materi pelajaran, guru bergerak melakukan kontrol atau *rolling* menghampiri siswa dengan tujuan menjelaskan secara pribadi agar siswa yang kurang jelas mengenai materi dapat memahami dengan jelas. Guru sering mengajukan pertanyaan pada siswanya atau siswa diberi kebebasan bertanya langsung kepada guru, jika materi yang dijelaskan belum jelas. Ada kalanya, apabila siswa tidak ada yang bertanya kepada guru, guru berinisiatif untuk memberi pertanyaan untuk siswa. Siswa yang memberi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan itu mendapat tepuk tangan atau ucapan selamat dari gurunya. Di akhir pertemuan guru memberikan suatu kesimpulan dari materi yang telah disampaikan untuk memperjelas materi yang telah disampaikan.

Kegiatan-kegiatan guru dalam menciptakan wahana belajar yang berhubungan dengan materi ajar, seperti penyediaan materi, pengayaan materi, penyediaan bahan ajar dan lembar kerja siswa (LKS), merangsang siswa untuk belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tindakan-tindakan guru dalam mengembangkan kepercayaan diri anak didik dan selalu menggali potensi siswa dan lain-lain. Kegiatan dalam penguasaan materi digunakan untuk menciptakan suasana belajar dan kondisi untuk memudahkan siswa belajar. Kegiatan-kegiatan guru ini terlihat saat proses pemberian teori seperti bagaimana interaksi guru dan siswa, mengadakan variasi, menyajikan materi yang baru, menciptakan suasana efektif, memberi penguatan, dan proses pengembangan pemikiran siswa biasanya ditandai dengan siswa bertanya kepada gurunya.

Selain itu, terdapat beberapa faktor yang dapat mendukung guru dalam mengembangkan materi ajar yaitu pengalaman mengajar, motivasi guru, gaya kepemimpinan kepala sekolah, dan ketersediaan bahan.

Penelitian ini melengkapi penelitian yang dilakukan oleh Ismail (2009) tentang kreativitas guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Yogyakarta. Tujuan penelitian mengungkapkan kreativitas guru-guru dalam proses pembelajaran keterampilan menulis siswa kelas tinggi di MIN Yogyakarta. Hasil penelitian diuraikan secara kualitatif mengungkapkan bahwa kreativitas guru dalam memberikan materi pembelajaran disajikan dengan konsep imajinatif, penyajian pembelajaran yang bervariasi (pola interaksi, gaya mengajar, dan variasi pesan).

2. Kreativitas Guru dalam Menggunakan Metode Pembelajaran pada Mata Diklat Produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok

Secara umum metode pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam dua kelompok yaitu metode mengajar secara individual dan kelompok. Metode pembelajaran yang termasuk dalam metode mengajar individual adalah metode ceramah, tanya jawab, diskusi, *drill*, demonstrasi atau peragaan, pemberian tugas, simulasi, pemecahan masalah, bermain peran dan karya wisata. Sedangkan metode mengajar secara kelompok antara lain meliputi seminar, simposium, forum, dan panel.

Metode dan alat yang digunakan dalam pengajaran terpilih atas dasar tujuan dan bahan yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode dan alat berfungsi sebagai jembatan atau media transformasi pelajaran terhadap tujuan yang ingin dicapai. Metode dan alat pengajaran yang digunakan harus betul-betul efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil penelitian, kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran menurut siswa secara mayoritas guru masuk dalam kategori kreatif (41,46%). Hasil tersebut tidak berbeda dari hasil observasi yang dilakukan terhadap guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru yang masuk dalam kriteria kreatif dan sangat kreatif masing-masing ada sebanyak 4 orang (44,44%) dan satu guru dengan kriteria cukup kreatif. Data ini menggambarkan guru mata diklat kejuruan pada program keahlian otomotif dalam menggunakan metode pembelajaran lebih banyak guru dalam kriteria sangat kreatif dan kreatif dibandingkan dengan kriteria guru cukup kreatif. Guru yang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran akan menarik minat siswa dalam belajar di sekolah. Oleh karena itu, diharapkan guru harus selalu kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran dan tidak monoton sehingga siswa tidak jenuh dan fokus dalam menerima pelajaran.

Dalam penelitian ini, secara keseluruhan kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran berada dalam kriteria sangat kreatif dengan ketercapaian sebesar 76,96%. Pemilihan metode mengajar yang baik akan selalu menyesuaikan dengan materi pelajaran maupun kondisi

siswa yang ada. Metode yang digunakan guru dalam mengajar akan berpengaruh terhadap lancarnya proses belajar mengajar, dan menentukan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pada waktu pelajaran, guru meminta siswa untuk mengerjakan lembar kerja siswa yang telah dibagikan untuk memberikan pemahaman yang mendalam pada materi yang telah dijelaskan. Selanjutnya guru memberikan tugas secara berkelompok kepada siswa dan berdiskusi tentang materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Siswa dalam kelompok masing-masing melakukan persentasi menjabarkan materi kelompok, dan kelompok lain menanggapi. Apabila ada permasalahan atau materi yang tidak dimengerti siswa, guru memberi kesempatan pada siswa yang lain untuk memberikan jawaban dan siswa yang lain dipersilahkan untuk menanggapi jawaban dari temannya sehingga terjadi interaksi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa yang lainnya. Dan, apabila guru memberikan pertanyaan, siswa yang menjawab pertanyaan dari guru, guru meminta siswa yang lain untuk menanggapi jawaban siswa sebelumnya. Selanjutnya, guru menyimpulkan hasil kegiatan diskusi tersebut untuk memperkuat jawaban-jawaban dari siswa. Guru selalu meminta laporan atau tugas dari masing-masing siswa sesuai materi diskusi lembar kerja siswa untuk dikumpulkan pada minggu berikutnya.

Selain itu, jika siswa merasa jenuh belajar di dalam kelas, maka guru berinisiatif untuk belajar di luar kelas dengan materi yang sesuai

untuk kegiatan belajar di luar kelas. Seperti mengajak siswa melakukan observasi peralatan-peralatan yang ada di dalam bengkel yang digunakan sebagai sarana praktikum. Beberapa hal tersebut dilakukan agar para siswa merasa senang dengan kegiatan atau pelajaran yang telah diberikan sehingga siswa tidak mudah bosan dengan pelajaran tersebut.

Sesuai dengan perkembangan proses belajar mengajar, guru tidak hanya berperan untuk memberikan informasi terhadap siswa tetapi lebih jauh guru dapat berperan sebagai perencana, pengatur dan pendorong siswa agar dapat belajar secara efektif. Selain itu, peran guru yang lain adalah mengevaluasi dari keseluruhan proses belajar mengajar dan mengembalikan hasil evaluasi tersebut pada siswa.

Penelitian ini melengkapi penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Khotimah (2007), tentang pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang tahun pelajaran 2005/2006. Hasil penelitian tersebut menunjukkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar termasuk dalam kategori kreatif dengan persentase (69,57%), fasilitas belajar dalam kategori lengkap dengan persentase (54,35), hasil belajar mata pelajaran produktif dalam kategori tuntas dengan persentase (63,04%).

3. Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran pada Mata Diklat Produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok

Guru memiliki peran dalam kegiatan pengelolaan, pengembangan pembelajaran. Jabatan fungsional guru adalah kedudukan yang menunjukkan tugas, tanggung jawab, wewenang, dan hak seseorang guru yang dalam pelaksanaan tugasnya didasarkan pada keahlian dan atau keterampilan tertentu serta bersifat mandiri.

Pengembangan profesionalisme guru meliputi peningkatan kompetensi, peningkatan kinerja (*performance*) dan kesejahteraannya. Guru profesional dituntut untuk senantiasa meningkatkan kemampuan, wawasan dan kreativitasnya. Kreativitas guru dapat dilihat pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif adalah kewajiban setiap guru sebagai pendidik. Guru yang luas wawasan dan ilmu pengetahuannya akan tidak pernah kehabisan bahan dalam proses belajar mengajar. Melatih diri untuk meningkatkan kreativitas guru adalah dengan mengembangkan, membuat, menggunakan media dan metode bervariasi dalam proses belajar mengajar. Guru dengan kesadarannya merencanakan kegiatan atau proses pembelajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran menurut siswa secara mayoritas masuk dalam kategori kreatif (46,34%). Hasil observasi menunjukkan

bahwa guru yang masuk dalam kriteria sangat kreatif sebanyak 6 orang (66,67%), dua orang dengan kriteria kreatif (22,22%) dan satu guru dengan kriteria cukup kreatif (11,11%). Data ini menggambarkan guru dengan kriteria sangat kreatif lebih banyak dari pada guru dengan kriteria kreatif dan cukup kreatif. Oleh karena itu, diharapkan guru harus selalu meningkatkan kreatifitas mereka dalam mengembangkan media pembelajaran agar siswa lebih paham dalam belajar dan tidak jenuh dengan media pembelajaran yang ada sehingga akan berdampak pada prestasi siswa. Siswa diharapkan akan lebih berprestasi dengan adanya pengembangan media pembelajaran oleh guru dengan cara yang kreatif.

Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berdasarkan hasil observasi terhadap guru ternyata hampir menunjukkan persamaan jawaban walaupun dari hasil observasi berdasarkan pengembangan media pembelajaran, guru lebih banyak masuk dalam kriteria sangat kreatif. Hal tersebut dapat terjadi karena ada sebanyak 39 siswa yang menjawab kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan kategori sangat kreatif. Hasil tersebut tidak berbeda jauh dari jawaban siswa yang menilai kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran masuk dalam kategori kreatif yaitu ada sebanyak 57 siswa.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam penelitian ini, kreativitas guru dalam

mengembangkan media pembelajaran secara keseluruhan berada dalam kriteria sangat kreatif dengan ketercapaian sebesar 78,27%. Dalam memberikan materi pelajaran, guru sering menggunakan peralatan-peralatan yang tersedia di kelas, seperti memanfaatkan program komputer untuk memperlihatkan gambar-gambar atau konstruksi alat-alat yang sedang dipelajari atau proses kerjanya. Guru dalam menjelaskan materi pelajaran sering menggambar suatu alat untuk menjelaskan materi yang akan disampaikannya. Hal ini dilakukan oleh guru agar para siswa dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan dan lebih tahu mengenai bentuk alat-alat yang digunakan.

Untuk menambah ketertarikan siswa dengan materi yang akan disampaikan oleh guru, guru juga sering menggunakan perangkat laptop yang dibawanya untuk menjelaskan materi pelajaran, sehingga dengan adanya media tersebut siswa dapat mengetahui secara langsung cara-cara penggunaan masing-masing alat karena dengan adanya laptop guru dapat memperlihatkan video tentang penggunaan alat-alat, proses kerja, bentuk lain dari alat, maupun perkembangan alat tersebut. Dari media laptop, guru juga dapat memberikan gambaran proses animasi kerja suatu siklus yang memberi pemahaman yang jelas pada materi yang disampaikan.

Dalam memberikan materi, guru juga akan menggunakan sarana yang ada seperti papan tulis yang bisa diputar atau digerakkan untuk menjelaskan materi yang memiliki perbedaan sehingga siswa dapat mengetahui dengan jelas materi yang disampaikan. Guru juga sering

menggunakan media disekitar sekolah, seperti air digunakan sebagai pengganti cat digunakan untuk memberikan gambaran pada siswa bentuk-bentuk semprotan spray gun dan pengaturan semprotan. Langkah guru ini selain untuk menghemat biaya juga pemeratakan kesempatan setiap siswa untuk mencobanya, sehingga siswa akan lebih paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu guru juga memberikan tugas atau pekerjaan rumah dengan referensi dari internet, buku di perpustakaan, dan majalah untuk memberikan pemahaman lebih pada materi yang disampaikan.

Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik sendiri-sendiri. Media pembelajaran dapat sengaja dirancang untuk tujuan pembelajaran misalnya buku pelajaran, modul, transparansi OHP, program audio, program video. Sumber belajar yang bukan dirancang untuk tujuan pembelajaran, misalnya surat kabar, siaran televisi, terminal dan sebagainya. Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga siswa akan lebih dapat memahami suatu pelajaran atau materi pelajaran dengan adanya media pembelajaran tersebut.

Terdapat beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran, misalnya untuk menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap

proses dan materi belajar, dapat meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Penelitian ini melengkapi penelitian yang telah dilakukan oleh Mujakir (2009) tentang kreativitas guru SD Negeri Inpres Sido dalam Pembelajaran IPA tahun ajaran 2008/2009. Pada penelitian tersebut menunjukkan cara guru menyeleksi dan menggunakan media yaitu mengidentifikasi aspek-aspek dalam penguasaan kompetensi sebagai acuan dalam pemilihan bahan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan tentang kreativitas guru dalam pembelajaran Kejuruan Jurusan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok, Sleman, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas Guru dalam menyajikan materi pembelajaran pada Mata Diklat Produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok adalah guru memberikan acuan materi yang akan dikuasai siswa, guru menjelaskan materi dengan lancar dan jelas, guru menghampiri melakukan kontrol (*rolling*) pada saat pelajaran berlangsung, guru sering memberikan materi-materi yang baru pada tiap pertemuan yang diambil dari journal, majalah, internet, siaran televisi atau dari pengalaman pribadinya, guru bertanya kepada siswa, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi jawaban dari temannya, dan guru selalu menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran pada mata diklat produktif masuk dalam kriteria sangat kreatif (55,56%), kategori kreatif (33,33%) dan ketercapaian sebesar 74,72%.
2. Kreativitas Guru dalam menggunakan metode pembelajaran pada Mata Diklat Produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok adalah guru meminta mengerjakan lembar kerja

siswa (LKS), guru membentuk kelompok dan berdiskusi, setiap kelompok melakukan presentasi hasil belajarnya, memberi kesempatan pada siswa lain untuk menanggapi atau bertanya pada temannya, memberikan pelajaran di luar ruangan kelas. Selanjutnya guru meminta laporan masing-masing dari siswa, guru memberikan evaluasi dan penilaian atas laporan tersebut. Kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran pada mata diklat produktif berada dalam kriteria sangat kreatif (44,44%) dan (44,44%) kategori kreatif, dengan ketercapaian sebesar 76,96%.

3. Kreativitas Guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada Mata Diklat Produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok adalah, guru menggunakan fasilitas ruangan dan lingkungan belajar seperti perpustakaan, bengkel, laboratorium. Guru menunjukkan gambar dan menggambar suatu alat untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan dan menggunakan media komputer atau laptop untuk menjelaskan suatu materi pelajaran dengan bantuan alat LCD. Guru menampilkan video, gambar dan animasi dari program komputer, guru juga menggunakan papan tulis untuk menunjukkan gambar dan materi. Guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata diklat produktif termasuk dalam kategori sangat kreatif (66,67%) dan (22,2%) kategori kreatif, dengan ketercapaian 78,27%.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran masuk dalam kriteria kreatif dan berada dalam ketercapaian sebesar 74,72%, untuk kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran berada dalam kriteria sangat kreatif dengan ketercapaian sebesar 76,96% dan untuk kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berada dalam kriteria sangat kreatif dengan ketercapaian sebesar 78,27%, sehingga implikasinya adalah kreativitas guru baik dalam menyajikan materi, menggunakan metode pembelajaran, dan mengembangkan media pembelajaran perlu dipertahankan dan akan lebih baik jika ditingkatkan lagi. Jadi, kreativitas-kreativitas dalam melakukan pembelajaran tersebut dapat dijadikan acuan bagi calon guru baru yang belum terlalu berpengalaman dalam mengajar, demi suksesnya kegiatan belajar mengajar khususnya pada Mata Diklat Produktif Program Kejuruan Teknik Bodi Painting Otomotif di SMK Negeri 2 Depok Sleman.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya telah dilaksanakan dengan sebaik-baiknya mulai dari tahap perencanaan sampai dengan tahap penyelesaian laporan. Namun demikian, laporan penelitian ini tidak terlepas dari kelemahan-kelemahan atau keterbatasan antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian mengenai Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Jurusan Teknik Bodi Painting Otomotif Di SMK Negeri 2

Depok, masih belum maksimal dilakukan disebabkan data hasil observasi dan dokumentasi hanya dilakukan satu kali masih kurang untuk dijadikan data pendukung sehingga hasilnya kurang menggambarkan keadaan yang sebenarnya.

2. Penelitian mengenai Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Jurusan Teknik Bodi Painting Otomotif Di SMK Negeri 2 Depok, subjek penelitiannya masih kurang sehingga variasi bentuk kreativitas yang didapat masih kurang.
3. Penelitian mengenai Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Jurusan Teknik Bodi Painting Otomotif Di SMK Negeri 2 Depok, masih terbatas berdasarkan data angket, data observasi dan dokumentasi. Sehingga hasilnya kurang maksimal karena belum mengetahui bagaimana bentuk kreativitas di luar sekolah.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka terdapat beberapa pandangan peneliti yang sekiranya dapat diangkat sebagai saran bagi para pendidik, sekolah dan bagi penelitian yang akan datang.

1. Bagi para guru di SMK Negeri 2 Depok Sleman, kreativitas-kreativitas yang telah dimiliki dapat untuk dipertahankan dan akan lebih baik jika ditingkatkan agar dalam melakukan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Cara-cara yang dapat ditempuh oleh guru untuk meningkatkan kreativitas misalnya dengan mengikuti pelatihan-pelatihan,

berbagi dengan guru yang mempunyai banyak pengalaman mengajar dan tidak menutup diri terhadap dunia informasi tentang media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran agar berjalan lebih efektif.

2. Bagi pihak sekolah diharapkan dengan seiring berjalannya waktu untuk lebih melengkapi dan meningkatkan sarana dan prasarana sekolah seperti penambahan peralatan media pembelajaran sehingga tidak terlalu ketinggalan jauh dengan kemajuan teknologi pada saat sekarang ini yang harapannya dapat meningkatkan mutu dari lulusannya.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam dan akurat mengenai kreativitas guru baik dalam menyajikan materi, menggunakan metode pembelajaran, dan mengembangkan media pembelajaran dengan cara wawancara dengan responden dan menambah subjek dari penelitian sehingga bentuk kreativitasnya dapat lebih bervariasi dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi pihak sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Conny R. Semiawan. (1987). *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Petunjuk Bagi Guru Orang Tua*. Jakarta: IKAPI
- _____. (2009). *Kreativitas Keberbakatan: Mengapa, Apa, dan Bagaimana*. Jakarta: Indeks
- Dedi Supriadi. (1994). *Kreativitas, kebudayaan, dan pengembangan IPTEK*. Bandung: Alfa Beta
- Djohar. M.S dan Istianingsih. (2006). *Guru Pendidikan dan Pembinaannya (Penerapan Dalam Pendidikan dan UU Guru)*. Yogyakarta: Grafika Indah.
- Dwi Siswoyo, dkk.. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- E. Mulyasa dan Muklis. (2009). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2009). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sebuah Paduan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. (2009). *Jurnal Pendidikan dan kejuruan*. Yogyakarta: FT-UNY APTEKINDO.
- _____. (2009). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: FT UNY.
- Herry Kamaroesid. (2009). *Menulis Karya Ilmiah Untuk Jabatan Guru (Bimbingan Praktis, Mudah dan Aplikatif)*. Jakarta: Gaung Persada
- H. M. Yamin. (2007). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- H. Isjoni dan Mohd. Arif Ismail (2008). *Model-Model Pembelajaran muktahir*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- IGAK Wardani. (2005). *Pekerti Mwengajar Di Perguruan Tinggi, Buku 6. Dasar-dasar komunikasi dan keterampilan Dasar Mengajar*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka
- MGMPBI SMP. (2009). *Inovasi Pembelajaran dan Peran Guru sebagai Agen Perubahan*. (<http://mgmpbismmp.co.cc/2009/04/20/inovasi-pembelajaran-dan-peran-guru-sebagai-agen-perubahan>, diakses 2 Maret 2010)

- Muh. Uzer U dan Lilis Setiawati. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____ (2006). *Pendidikan Guru Berdasarkan pendekatan kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- SMKN 2 Depok. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Program Keahlian Teknik Bodi Painting Otomotif (4 Tahun)*. Yogyakarta: SMK Negeri 2 Depok.
- Sri Utami (2009). *Pengembangan kreativitas Siswa melalui Strategi Peta Konsep (Konsep Mapping) dalam Pembelajaran Biologi Kelas X Akselerasi SMA Negeri 8 Yogyakarta*. Yogyakarta: Pascasarjana UNY.
- Sudarwan Danim. (2002). *Inovasi pendidikan Dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2003). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik edisi revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suparlan. (2009). *Penilaian Portofolio, Sertifikasi Guru Dalam Jabatan*. (http://mgmpbismmp.co.cc/2009/04/20/inovasi-guru_sertifikasi-guru.mht diakses 2 Maret 2010).
- Suwarna, Dkk. (2005). *Pengajaran Mikro, Pendekatan Praktis Dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Jakarta: Tiara Wacana.
- Syaiful Bahri, D. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Udin S. Winaputra. (2005). *Pekerti Mengajar di Perguruan Tinggi, Buku 1. model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka
- Udin Syaefudin, S. (2009). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- UPPL UNY. (2009). *Panduan KKN-PPL Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta: UPPL UNY

W. J. Pophan dan E. L. Baker (2003). *Teknik Mengajar Secara Sistimatis* terjemahan Amirul Hadi. Jakarta: Rineka Cipta.

Zainal Aqib dan Elham R. (2007). *Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah*. Bandung: Yrama Widya.

Lampiran 1

- 1. Kisi-kisi Instrumen,**
- 2. Instrument Penelitian,**
- 3. Tabulasi Data Penelitian**

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN

Objek Observasi : Kelas
Mata Pelajaran :
Nama Guru :
Tanggal Observasi :
Minggu Ke :

Petunjuk Pengisian:

1. Pada kolom kualifikasi diisi dengan tanda (√) sesuai dengan fakta yang sebenarnya. Kualifikasi yang dimaksud antara lain : (4) = Sangat Baik, (3)=Baik, (2) = Cukup Baik, (1) Kurang Baik
2. Pada kolom Keterangan diisi dengan keadaan dan fakta yang sebenarnya.

Pernyataan	Kualifikasi			
	4	3	2	1
Penyajian Materi				
1. Penguasaan materi				
2. Memberi acuan materi yang akan dikuasai siswa				
3. Melakukan interaksi variatif dengan siswa				
4. Komunikatif dengan siswa				
5. Membantu menyelesaikan masalah (tugas/PR) pembelajaran pada siswa				
6. Memberi kebebasan bertanya pada siswa				
7. Variasi suara				
8. Gerak badan dan mimik				
9. Mengubah posisi				
10. Pengelompokan siswa				
11. Motivasi atau bimbingan personal (internal) siswa				
12. Pengorganisasian tugas kepada siswa				
13. Memberi kaitan				
14. Memberikan contoh dari pengalaman				
15. Menyajikan materi yang bersifat baru				
16. Memberikan contoh dari TV, majalah, internet				
17. Memberi permasalahan yang memancing pendapat siswa				
18. Menimbulkan keaktifan siswa				
19. Setting dan atau tempat pembelajaran				
20. Menerangkan materi dengan jelas				
21. Memilih metode dan strategi yang tepat				

Pernyataan	Kualifikasi			
	4	3	2	1
22. Menggunakan peralatan/ media yang bervariasi				
23. Memberi penguatan dengan kepedulian				
24. Memberi penguatan secara verbal				
25. Penguatan dengan tepuk tangan				
26. Memberi penguatan dengan mendekati				
27. Memberikan tugas signifikan				
28. Membuat simpulan dan ringkasan materi				
29. Memberi motivasi siswa				
30. Memperkenalkan siswa dengan orang atau barang kreatif				
Penggunaan metode pembelajaran				
31. Mendorong siswa berpikir atau mengembangkan daya pikir siswa				
32. Menggunakan metode yang bervariasi				
33. Guru meminta siswa maju mempersentasikan hasil belajar atau menjawab pertanyaan				
34. Mengajak siswa berdiskusi antar siswa atau dengan gurunya				
35. Guru melakukan demonstrasi				
36. Guru mendiskusikan pekerjaan rumah atau tugas				
37. Guru meminta pendapat siswa,bertanya tentang kesulitan belajar siswa				
38. Guru menilai hasil kerja siswa				
39. Guru menggunakan pembelajaran yang aktif dan kerja sama antar siswa				
40. Guru meminta siswa mengerjakan tugas secara kelompok				
41. Guru meminta siswa mengerjakan tugas dengan lembar kerja				
42. Guru menggunakan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar				
43. Guru mengajak siswa belajar di luar kelas				
44. Siswa menunjukkan keceriaan dan puas dengan hasil belajarnya				
45. Guru meminta siswa maju atau mempersentasikan hasil belajar atau menjawab pertanyaan saya sering melihat guru				
46. Hasil belajar siswa dikumpulkan dan diatur secara baik				
47. Guru menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung proses pembelajaran				
Penggunaan dan pengembangan media				
48. Menggunakan alat bantu peraga dalam pembelajaran				
49. Guru memilih media yang relevan sesuai materi yang disampaikan				

Pernyataan	Kualifikasi			
	4	3	2	1
50. Menggunakan peralatan/ barang-barang yang ada sebagai media ajar				
51. Membuat alat bantu praga pembelajaran				
52. Guru merancang peralatan/ media untuk digunakan siswa belajar				
53. Guru membuat lembar kerja untuk siswa				
54. Mengkombinasikan media/alat pembelajaran				
55. Guru membandingkan suatu alat dengan peralatan lain yang di gunakan seperti alat tik dengan computer dan lain-lain				
56. Memodifikasi alat/media pembelajaran seperti papan tulis yang bias dipindah, atau diputar				
57. Guru menggunakan alat yang mudah didapat seperti cat dapat diganti dengan air, atau air yang berwarna				
58. Guru menggunakan laptop dalam proses pembelajarannya				
59. Menggunakan prangkat ICT (<i>power point, animasi flash, Ms.office</i> dan lain-lain)				
60. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar				
61. Memanfaatkan pegawai atau karyawan sebagai sumber belajar				
62. Guru memperlihatkan hasil kerja siswa yang kreatif				
63. Memanfaatkan buku, TV, surat kabar, majalah, internet				
64. memanfaatkan sumber-sumber belajar seperti, ruang multimedia, lab. Komputer, perpustakaan, hasil karya siswa, bengkel.				

Kisi-kisi instrument dengan Variabel Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan

No.	Indikator	Sub. Indikator	No. item
1.	Penyajian materi	1. Melakukan interaksi variatif	1,2,3,4,5,6
		2. Mengadakan variasi	7,8,9,10
		3. Menyajikan materi yang bersifat baru	12,13,14,16
		4. Menciptakan lingkungan yang efektif	17,18,19,20,21
		5. Memberikan pujian atau penguatan	21,22,23,24
		6. Mengembangkan minat siswa	25,26,27
		Jumlah item pertanyaan	27
2.	Penggunaan metode pembelajaran	1. Menggunakan metode yang variatif	28,29,30,31,32,33,34,35
		2. Menggunakan metode yang kreatif	36,37,38,39,40,41,42,43,
		Jumlah item pertanyaan	17
3.	Pengembangan media pembelajaran	1. Menggunakan media pembelajaran	44,45,46,47,48
		2. Membuat media sendiri	49,50, 51
		3. Mengkombinasikan beberapa media	52,53,54,
		4. Memodifikasi media	55,56
		5. Memanfaatkan lingkungan belajar	60,61
		6. Memanfaatkan TV, jaringan internet, majalah, buku paduan, buku teks dan lain-lain.	62,63,64
		Jumlah item pertanyaan	17
		Jumlah item pertanyaan	64

Kisi-kisi instrument penelitian untuk siswa dengan Variabel Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan

No.	Indikator	Sub. Indikator	No. item
1.	Penyajian materi	1. Melakukan interaksi variatif	1,2,3,4,5,6
		2. Mengadakan variasi	7,8,9,10,11
		3. Menyajikan materi yang bersifat baru	12,13,14,15,16,17
		4. Menciptakan lingkungan yang efektif	18,19,20
		5. Memberikan pujian atau penguatan	21,22,23,24
		6. Mengembangkan minat siswa	25,26,27,28
		Jumlah item pertanyaan	28
2.	Penggunaan metode pembelajaran	1. Menggunakan metode yang variatif	29,30,31,32,33
		2. Menggunakan metode yang kreatif	34,35,36,37,38,39,40,41
		Jumlah item pertanyaan	13
3.	Pengembangan media pembelajaran	1. Menggunakan media	42,43,44
		2. Membuat media sendiri	45,46
		3. Mengkombinasikan beberapa media	47,48,49
		4. Memodifikasi media	50,51,52,53
		5. Memanfaatkan lingkungan belajar	54,55
		6. Memanfaatkan TV, jaringan internet, majalah, buku paduan, buku teks dan lain-lain.	56,57
		Jumlah item pertanyaan	16
		Jumlah seluruh item pertanyaan	57

Kisi-kisi instrument dengan Variabel Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan

No.	Indikator	Sub. Indikator	No. item
1.	Penyajian materi	1. Melakukan interaksi variatif	1,2,3,4,5,6
		2. Mengadakan variasi	7,8,9,10,11
		3. Menyajikan materi yang bersifat baru	13,14,16,18
		4. Menciptakan lingkungan yang efektif	19,20,21,22
		5. Memberikan pujian atau penguatan	23,24,25,26
		6. Mengembangkan minat siswa	27,28,29,30
		Jumlah item pertanyaan	30
2.	Penggunaan metode pembelajaran	1. Menggunakan metode yang variatif	31,32,33,34,35,36,37,38,
		2. Menggunakan metode yang kreatif	39,40,41,42,43,44,45,46,47
		Jumlah item pertanyaan	17
3.	Pengembangan media pembelajaran	1. Menggunakan media pembelajaran	48,49,50,57
		2. Membuat media sendiri	51,52,53
		3. Mengkombinasikan beberapa media	54,55,59
		4. Memodifikasi media	56,57
		5. Memanfaatkan lingkungan belajar	60,61
		6. Memanfaatkan TV, jaringan internet, majalah, buku paduan, buku teks dan lain-lain.	62,63,64
		Jumlah item pertanyaan	17
		Jumlah item pertanyaan	64

Kisi-kisi instrument penelitian untuk siswa dengan Variabel Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan

No.	Indikator	Sub. Indikator	No. item
1.	Penyajian materi	1. Melakukan interaksi variatif	1,2,3,4,5,6
		2. Mengadakan variasi	7,8,9,10,11
		3. Menyajikan materi yang bersifat baru	12,13,14,15,16,17
		4. Menciptakan lingkungan yang efektif	18,19,20
		5. Memberikan pujian atau penguatan	21,22,23,24
		6. Mengembangkan minat siswa	25,26,27
		Jumlah item pertanyaan	27
2.	Penggunaan metode pembelajaran	1. Menggunakan metode yang variatif	28,29,30,31,32,33
		2. Menggunakan metode yang kreatif	34,35,36,37,38,39,40
		Jumlah item pertanyaan	13
3.	Pengembangan media pembelajaran	1. Menggunakan media	41, 42,43
		2. Membuat media sendiri	44,45,
		3. Mengkombinasikan beberapa media	46,47,48
		4. Memodifikasi media	49,50,51,52
		5. Memanfaatkan lingkungan belajar	53,54
		6. Memanfaatkan TV, jaringan internet, majalah, buku paduan, buku teks dan lain-lain.	55,56
		Jumlah item pertanyaan	16
		Jumlah seluruh item pertanyaan	56

Penyajian materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Kreatif	5	55.56	55.56	55.56
	Kreatif	3	33.33	33.33	88.89
	Cukup Kreatif	1	11.11	11.11	100.00
	Total	9	100.00	100.00	

Penggunaan metode pem belajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Kreatif	4	44.44	44.44	44.44
	Kreatif	4	44.44	44.44	88.89
	Cukup Kreatif	1	11.11	11.11	100.00
	Total	9	100.00	100.00	

Pengem bangan me dia pem belajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Kreatif	6	66.67	66.67	66.67
	Kreatif	2	22.22	22.22	88.89
	Cukup Kreatif	1	11.11	11.11	100.00
	Total	9	100.00	100.00	

Penyajian materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Kreatif	38	30.89	30.89	30.89
	Kreatif	58	47.15	47.15	78.05
	Cukup Kreatif	23	18.70	18.70	96.75
	Kurang Kreatif	4	3.25	3.25	100.00
	Total	123	100.00	100.00	

Penggunaan metode pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Kreatif	30	24.39	24.39	24.39
	Kreatif	51	41.46	41.46	65.85
	Cukup Kreatif	31	25.20	25.20	91.06
	Kurang Kreatif	11	8.94	8.94	100.00
	Total	123	100.00	100.00	

Pengembangan media pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Kreatif	39	31.71	31.71	31.71
	Kreatif	57	46.34	46.34	78.05
	Cukup Kreatif	24	19.51	19.51	97.56
	Kurang Kreatif	3	2.44	2.44	100.00
	Total	123	100.00	100.00	

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.951	62

Correlations

KREATIVITAS GURU

	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N
BUTIR 1	.409*	.025	30
BUTIR 2	.482**	.007	30
BUTIR 3	.504**	.004	30
BUTIR 4	.555**	.001	30
BUTIR 5	.605**	.000	30
BUTIR 6	.639**	.000	30
BUTIR 7	.418*	.022	30
BUTIR 8	.420*	.021	30
BUTIR 9	.249	.185	30
BUTIR 10	.440*	.015	30
BUTIR 11	.788**	.000	30
BUTIR 12	.575**	.001	30
BUTIR 13	.507**	.004	30
BUTIR 14	.510**	.004	30
BUTIR 15	.637**	.000	30
BUTIR 16	.633**	.000	30
BUTIR 17	.246	.191	30
BUTIR 18	.573**	.001	30
BUTIR 19	.186	.324	30
BUTIR 20	.485**	.007	30
BUTIR 21	.469**	.009	30
BUTIR 22	.499**	.005	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

KREATIVITAS GURU

	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N
BUTIR 23	.578**	.001	30
BUTIR 24	.522**	.003	30
BUTIR 25	.423*	.020	30
BUTIR 26	.530**	.003	30
BUTIR 27	.614**	.000	30
BUTIR 28	.476**	.008	30
BUTIR 29	.535**	.002	30
BUTIR 30	.417*	.022	30
BUTIR 31	.534**	.002	30
BUTIR 32	.765**	.000	30
BUTIR 33	.601**	.000	30
BUTIR 34	.525**	.003	30
BUTIR 35	.496**	.005	30
BUTIR 36	.658**	.000	30
BUTIR 37	.605**	.000	30
BUTIR 38	.315	.090	30
BUTIR 39	.419*	.021	30
BUTIR 40	.445*	.014	30
BUTIR 41	.429*	.018	30
BUTIR 42	.720**	.000	30
BUTIR 43	.635**	.000	30
BUTIR 44	.535**	.002	30
BUTIR 45	.615**	.000	30
BUTIR 46	.670**	.000	30
BUTIR 47	.452*	.012	30
BUTIR 48	.663**	.000	30
BUTIR 49	.541**	.002	30
BUTIR 50	.586**	.001	30
BUTIR 51	.440*	.015	30
BUTIR 52	.465**	.010	30
BUTIR 53	.535**	.002	30
BUTIR 54	.042	.827	30
BUTIR 55	.519**	.003	30
BUTIR 56	.599**	.000	30
BUTIR 57	.488**	.006	30
BUTIR 58	.538**	.002	30
BUTIR 59	.232	.218	30
BUTIR 60	.432*	.017	30
BUTIR 61	.472**	.008	30
BUTIR 62	.571**	.001	30
KREATIVITAS GURU	1		30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

KATEGORISASI

Penyajian Materi

skor max	4	x	30	=	120
skor min	1	x	30	=	30
M teoritik	150	/	2	=	75.00
SD teoritik	90	/	6	=	15.00

Sangat Kreatif : $X > M + 1 \text{ SD}$
Kreatif : $M < X \leq M + 1 \text{ SD}$
Cukup Kreatif : $M - 1 \text{ SD} < X \leq M$
Kurang Kreatif : $X \leq M - 1,5 \text{ SD}$

Kategori	Skor
Sangat Kreatif :	$X > 90.00$
Kreatif :	$75.00 < X \leq 90.00$
Cukup Kreatif :	$60.00 < X \leq 75.00$
Kurang Kreatif :	$X \leq 60.00$

Penggunaan Metode Pembelajaran

skor max	4	x	17	=	68
skor min	1	x	17	=	17
M teoritik	85	/	2	=	42.50
SD teoritik	51	/	6	=	8.50

Sangat Kreatif : $X > M + 1 \text{ SD}$
Kreatif : $M < X \leq M + 1 \text{ SD}$
Cukup Kreatif : $M - 1 \text{ SD} < X \leq M$
Kurang Kreatif : $X \leq M - 1,5 \text{ SD}$

Kategori	Skor
Sangat Kreatif :	$X > 51.00$
Kreatif :	$42.50 < X \leq 51.00$
Cukup Kreatif :	$34.00 < X \leq 42.50$
Kurang Kreatif :	$X \leq 34.00$

Pengembangan Media Pembelajaran

skor max	4	x	17	=	68
skor min	1	x	17	=	17
M teoritik	85	/	2	=	42.50
SD teoritik	51	/	6	=	8.50

Sangat Kreatif : $X > M + 1 \text{ SD}$
Kreatif : $M < X \leq M + 1 \text{ SD}$
Cukup Kreatif : $M - 1 \text{ SD} < X \leq M$
Kurang Kreatif : $X \leq M - 1,5 \text{ SD}$

Kategori	Skor
Sangat Kreatif :	$X > 51.00$
Kreatif :	$42.50 < X \leq 51.00$
Cukup Kreatif :	$34.00 < X \leq 42.50$
Kurang Kreatif :	$X \leq 34.00$

NO	Penyajian Pengguna: Pengembangan medi	Penyajian Pengguna: Pengembangan media pembelaj	
1	82	31	40
2	91	41	55
3	71	32	34
4	98	41	52
5	90	40	41
6	84	35	42
7	83	34	45
8	99	41	50
9	66	27	39
10	93	35	45
11	94	35	43
12	73	41	48
13	71	31	42
14	80	40	48
15	76	35	41
16	90	40	49
17	74	36	45
18	83	38	47
19	82	31	42
20	85	32	35
21	82	31	41
22	101	44	48
23	87	37	44
24	90	37	43
25	102	42	48
26	98	42	46
27	98	42	46
28	87	42	44
29	88	38	44
30	78	37	52
31	66	38	44
32	84	41	49
33	77	35	37
34	97	46	54
35	101	33	50
36	98	44	52
37	96	41	48
38	75	33	45
39	81	36	45
40	89	45	50
41	88	34	47
42	79	38	44
43	87	40	47
44	79	39	43
45	84	39	45
46	81	37	39
47	99	40	49
48	77	41	40
49	55	24	33
50	77	35	47
51	72	33	43
52	61	30	36
53	72	36	37
54	73	34	42

1
2
3
4

55	83	34	43	2	2	2
56	90	34	45	1	2	2
57	63	29	36	3	3	3
58	66	24	34	3	4	3
59	100	41	49	1	1	1
60	72	26	36	2	4	3
61	62	23	33	3	4	3
62	56	24	27	4	4	4
63	81	41	49	2	1	1
64	69	30	39	3	3	2
65	70	25	42	3	4	2
66	69	20	29	3	4	4
67	83	38	46	2	2	1
68	90	36	47	1	2	1
69	87	32	42	1	3	2
70	84	34	48	2	2	1
71	79	33	43	2	2	2
72	77	31	39	2	3	2
73	65	32	37	3	3	3
74	72	32	34	2	3	3
75	76	40	46	2	1	1
76	74	32	36	2	3	3
77	83	29	41	2	3	2
78	75	31	38	2	3	2
79	78	36	42	2	2	2
80	84	37	42	2	2	2
81	61	30	36	3	3	3
82	80	37	46	2	2	1
83	91	33	49	1	2	1
84	81	35	42	2	2	2
85	87	35	44	1	2	2
86	100	47	57	1	1	1
87	92	37	47	1	2	1
88	83	39	45	2	2	2
89	84	44	52	2	1	1
90	90	42	52	1	1	1
91	78	29	41	2	3	2
92	80	36	40	2	2	2
93	72	37	40	2	2	2
94	41	20	20	4	4	4
95	63	31	34	3	3	3
96	64	28	35	3	3	3
97	66	32	38	3	3	2
98	59	24	34	3	4	3
99	75	32	41	2	3	2
100	66	28	34	3	3	3
101	70	31	39	3	3	2
102	85	35	43	1	2	2
103	61	27	35	3	3	3
104	50	31	42	4	3	2
105	81	38	42	2	2	2
106	74	33	41	2	2	2
107	67	32	32	3	3	3
108	97	42	48	1	1	1
109	82	36	44	2	2	2
110	79	33	43	2	2	2

111	77	31	39	2	3	2
112	73	36	39	2	2	2
113	89	38	42	1	2	2
114	58	30	35	3	3	3
115	80	41	49	2	1	1
116	70	30	39	3	3	2
117	72	25	42	2	4	2
118	72	36	37	2	2	3
119	62	24	32	3	4	3
120	64	36	33	3	2	3
121	89	45	50	1	1	1
122	92	42	52	1	1	1
123	81	33	49	2	2	1

Sangat Kre	1	38	30	39
Kreatif	2	58	51	57
Cukup Kre	3	23	31	24
Kurang Kre	4	4	11	3
		123	123	123

jaran

Penyajian Materi

skor max	4 x	28 =	112
skor min	1 x	28 =	28
M teoritik	140 /	2 =	70
SD teoritik	84 /	6 =	14

Sangat Kreatif	: $X > M + 1 \text{ SD}$
Kreatif	: $M < X \leq M + 1 \text{ SD}$
Cukup Kreatif	: $M - 1 \text{ SD} < X \leq M$
Kurang Kreatif	: $X \leq M - 1,5 \text{ SD}$

Kategori	Skor
Sangat Kreatif	: $X > 84$
Kreatif	: $70 < X \leq 84$
Cukup Kreatif	: $56 < X \leq 70$
Kurang Kreatif	: $X \leq 56$

Penggunaan Metode Pembelajaran

skor max	4 x	13 =	52
skor min	1 x	13 =	13
M teoritik	65 /	2 =	32.5
SD teoritik	39 /	6 =	6.5

Sangat Kreatif	: $X > M + 1 \text{ SD}$
Kreatif	: $M < X \leq M + 1 \text{ SD}$
Cukup Kreatif	: $M - 1 \text{ SD} < X \leq M$
Kurang Kreatif	: $X \leq M - 1,5 \text{ SD}$

Kategori	Skor
Sangat Kreatif	: $X > 39$
Kreatif	: $32.5 < X \leq 39$
Cukup Kreatif	: $26 < X \leq 32.5$
Kurang Kreatif	: $X \leq 26$

Pengembangan Media Pembelajaran

skor max	4 x	15 =	60
skor min	1 x	15 =	15
M teoritik	75 /	2 =	37.5
SD teoritik	45 /	6 =	7.5

Sangat Kreatif	: $X > M + 1 \text{ SD}$
Kreatif	: $M < X \leq M + 1 \text{ SD}$
Cukup Kreatif	: $M - 1 \text{ SD} < X \leq M$
Kurang Kreatif	: $X \leq M - 1,5 \text{ SD}$

Kategori	Skor
----------	------

Sangat Kreatif	:	X	>	45
Kreatif	:	$37.5 < X$	\leq	45
Cukup Kreatif	:	$30 < X$	\leq	37.5
Kurang Kreatif	:	X	\leq	30

NO	Penyajian Pengguna: Pengembangan media pembelajaran						
1	99	58	61	1	1	1	
2	86	50	54	2	2	1	
3	93	62	60	1	1	1	
4	92	49	48	1	2	2	
5	87	49	53	2	2	1	
6	74	42	35	3	3	3	
7	95	58	57	1	1	1	
8	84	48	50	2	2	2	
9	97	55	61	1	1	1	
		Sangat Kre	1	5	4	6	1
		Kreatif	2	3	4	2	2
		Cukup Kre	3	1	1	1	3
		Kurang Kre	4	0	0	0	4
				9	9	9	

Penyajian Materi

skor max	4 x	30 =	120
skor min	1 x	30 =	30
M teoritik	150 /	2 =	75
SD teoritik	90 /	6 =	15

Sangat Kreatif	: $X > M + 1 \text{ SD}$
Kreatif	: $M < X \leq M + 1 \text{ SD}$
Cukup Kreatif	: $M - 1 \text{ SD} < X \leq M$
Kurang Kreatif	: $X \leq M - 1,5 \text{ SD}$

Kategori	Skor
Sangat Kreatif	: $X > 90$
Kreatif	: $75 < X \leq 90$
Cukup Kreatif	: $60 < X \leq 75$
Kurang Kreatif	: $X \leq 60$

Penggunaan Metode Pembelajaran

skor max	4 x	17 =	68
skor min	1 x	17 =	17
M teoritik	85 /	2 =	42.5
SD teoritik	51 /	6 =	8.5

Sangat Kreatif	: $X > M + 1 \text{ SD}$
Kreatif	: $M < X \leq M + 1 \text{ SD}$
Cukup Kreatif	: $M - 1 \text{ SD} < X \leq M$
Kurang Kreatif	: $X \leq M - 1,5 \text{ SD}$

Kategori	Skor
Sangat Kreatif	: $X > 51$
Kreatif	: $42.5 < X \leq 51$
Cukup Kreatif	: $34 < X \leq 42.5$
Kurang Kreatif	: $X \leq 34$

Pengembangan Media Pembelajaran

skor max	4 x	17 =	68
skor min	1 x	17 =	17
M teoritik	85 /	2 =	42.5
SD teoritik	51 /	6 =	8.5

Sangat Kreatif	: $X > M + 1 \text{ SD}$
Kreatif	: $M < X \leq M + 1 \text{ SD}$
Cukup Kreatif	: $M - 1 \text{ SD} < X \leq M$
Kurang Kreatif	: $X \leq M - 1,5 \text{ SD}$

Kategori	Skor
----------	------

Penyajian materi

Penggunaan metode pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran

Sangat Kreatif :	X	>	51
Kreatif :	$42.5 < X$	\leq	51
Cukup Kreatif :	$34 < X$	\leq	42.5
Kurang Kreatif :	X	\leq	34

Data Validitas dan Reliabilitas Variabel Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan

[illegible]

DATA PENELITIAN

No	Penggunaan Metode Pembelajaran															JUMLAH
	32	33	34	35	36	37	39	40	41	42	43	44	45			
1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	31		
2	4	3	2	2	3	4	2	3	4	4	3	3	4	41		
3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	32		
4	4	4	2	3	3	4	2	2	2	4	3	4	4	41		
5	4	3	3	4	3	4	2	1	3	4	3	3	3	40		
6	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	35		
7	2	2	2	1	4	3	1	4	1	4	2	4	4	34		
8	4	1	4	1	4	4	4	4	1	4	2	4	4	41		
9	2	3	2	2	1	2	3	2	3	1	2	2	2	27		
10	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2	3	3	35		
11	4	2	3	2	3	3	2	2	2	4	2	2	4	35		
12	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	41		
13	3	3	3	1	2	2	3	3	1	2	2	3	3	31		
14	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	40		
15	4	1	2	2	3	4	2	2	3	4	3	3	2	35		
16	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40		
17	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	36		
18	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	38		
19	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	31		
20	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	32		
21	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	31		
22	2	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	44		
23	4	2	2	2	3	4	3	2	3	4	2	3	3	37		
24	4	2	2	2	3	4	2	3	2	4	2	3	4	37		
25	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	42		
26	3	2	3	3	3	4	4	4	2	4	2	4	4	42		
27	3	2	3	3	3	4	4	4	2	4	2	4	4	42		
28	4	4	3	4	3	4	2	3	2	4	3	3	3	42		
29	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	38		
30	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	3	3	4	37		
31	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	4	3	2	38		
32	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	41		
33	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	4	3	2	35		
34	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	46		
35	3	3	4	2	1	3	3	2	1	3	3	3	2	33		
36	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	44		
37	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	1	2	41		
38	2	2	3	3	2	2	3	3	1	4	3	3	2	33		
39	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	2	3	36		
40	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	45		
41	3	2	2	2	2	4	2	2	3	4	2	2	4	34		
42	2	3	3	2	4	2	3	4	3	3	4	2	3	38		
43	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	40		
44	4	3	2	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	39		
45	4	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	39		
46	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	37		
47	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	2	4	40		
48	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	41		
49	2	1	2	1	2	2	1	2	3	3	1	1	3	24		
50	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	4	35		
51	3	1	3	2	3	3	3	3	1	3	1	3	4	33		
52	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	30		
53	3	2	2	1	3	3	2	4	3	3	3	4	3	36		
54	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	34		
55	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	34		
56	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	34		
57	3	1	2	1	1	3	3	3	1	2	2	4	3	29		
58	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	24		
59	4	3	4	3	4	3	4	4	1	3	3	2	3	41		
60	1	1	2	1	2	3	2	2	2	2	1	4	3	26		

No	Pengembangan Media Pembelajaran															
	46	47	48	49	50	51	52	53	55	56	57	58	60	61	62	
1	3	2	2	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	3	
2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	
3	2	2	2	2	3	3	3	3	1	2	3	2	1	1	4	
4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	
5	3	4	3	3	4	2	1	2	3	2	3	3	3	2	3	
6	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	
7	4	4	4	1	3	4	3	2	4	4	3	1	1	4	3	
8	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	1	4	1	4	
9	3	3	2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	3	3	
10	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
11	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	4	
12	3	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	
13	2	4	3	1	3	3	4	3	3	2	3	2	4	3	2	
14	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	
15	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	2	4	
16	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
18	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	2	3	
19	2	3	2	2	3	3	3	2	4	4	3	2	2	3	4	
20	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	
21	2	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	2	2	2	3	
22	4	4	2	3	2	4	4	3	3	4	3	3	2	4	3	
23	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	2	3	3	
24	3	4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	2	3	3	
25	4	4	3	3	4	4	3	2	2	4	4	2	2	3	4	
26	3	4	3	2	3	2	2	3	4	4	4	3	2	3	4	
27	3	4	3	2	3	2	2	3	4	4	4	3	2	3	4	
28	4	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	
29	3	2	3	3	3	3	2	2	4	3	4	3	3	3	3	
30	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	
31	2	2	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	2	3	4	
32	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	
33	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	
34	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	
35	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	3	3	
36	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	
37	3	2	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	3	2	
38	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
39	3	3	3	3	4	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	
40	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	
41	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	2	2	2	2	4	
42	4	2	4	4	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	
43	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	
44	3	3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	2	4	3	3	
45	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	4	
46	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	
47	3	3	3	4	4	3	4	4	1	4	4	2	3	3	4	
48	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	
49	2	2	3	2	2	3	2	3	1	4	4	1	1	2	1	
50	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	
51	4	4	4	2	3	2	2	2	3	4	4	3	2	2	2	
52	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3	
53	4	2	1	2	3	4	2	2	2	1	3	3	2	3	3	
54	3	3	2	1	4	3	2	3	4	4	4	1	3	2	3	
55	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
56	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
57	3	3	3	2	2	1	2	2	3	4	3	1	2	2	3	
58	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	
59	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	
60	2	3	4	1	1	2	3	1	4	4	4	1	3	1	2	

No	Penggunaan Metode Pembelajaran															JUMLAH
	32	33	34	35	36	37	39	40	41	42	43	44	45			
61	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	3	2	23		
62	4	1	1	1	1	2	1	4	1	4	1	1	2	24		
63	3	3	2	3	3	2	4	4	4	4	2	4	3	41		
64	2	2	2	1	2	3	2	4	2	2	1	4	3	30		
65	3	2	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	2	25		
66	1	1	2	1	1	2	1	3	1	2	1	2	2	20		
67	3	2	3	4	3	2	3	3	4	2	3	2	4	38		
68	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	4	3	36		
69	2	2	3	2	3	2	2	4	2	2	2	3	3	32		
70	3	2	3	2	2	2	2	4	1	3	2	4	4	34		
71	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	33		
72	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	31		
73	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	32		
74	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	32		
75	2	2	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3	40		
76	2	2	3	3	3	2	3	3	1	2	2	3	3	32		
77	1	2	2	2	1	3	3	3	2	3	1	3	3	29		
78	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	4	2	31		
79	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	36		
80	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	3	3	3	37		
81	3	2	2	2	3	3	2	1	4	2	2	2	2	30		
82	3	2	3	3	4	3	2	3	1	4	2	4	3	37		
83	3	1	4	3	2	3	3	3	1	3	1	3	3	33		
84	3	2	3	2	3	3	2	3	1	3	2	4	4	35		
85	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	35		
86	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	47		
87	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	2	4	3	37		
88	3	2	4	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	39		
89	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	44		
90	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	42		
91	3	1	2	2	3	2	2	4	1	2	1	3	3	29		
92	3	3	3	2	2	2	3	4	1	3	3	4	3	36		
93	4	2	3	3	2	1	4	4	2	3	2	3	4	37		
94	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	3	2	1	20		
95	2	1	2	2	2	3	2	4	1	3	2	4	3	31		
96	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	28		
97	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	32		
98	1	1	3	1	1	2	3	1	1	2	1	4	3	24		
99	2	3	2	2	3	2	2	4	2	3	3	2	2	32		
100	3	2	1	3	2	2	2	3	1	2	2	3	2	28		
101	3	2	3	2	1	2	2	3	2	2	4	2	3	31		
102	2	3	3	2	3	4	3	3	1	2	4	3	2	35		
103	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	27		
104	2	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3	1	2	31		
105	2	1	3	3	3	4	4	4	1	3	3	4	3	38		
106	2	3	2	2	2	3	4	4	2	2	2	3	2	33		
107	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	4	3	32		
108	4	2	4	4	4	3	4	2	1	4	2	4	4	42		
109	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	36		
110	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	33		
111	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	31		
112	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	36		
113	3	3	3	2	2	2	3	4	3	4	3	3	3	38		
114	3	3	2	2	3	2	3	1	3	3	3	1	1	30		
115	3	3	2	3	3	2	4	4	4	4	2	4	3	41		
116	2	2	2	1	2	3	2	4	2	2	1	4	3	30		
117	3	2	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	2	25		
118	3	2	2	1	3	3	2	4	3	3	3	4	3	36		
119	3	2	2	1	1	3	2	1	1	3	1	1	3	24		
120	3	3	3	3	4	2	4	2	2	2	3	3	2	36		
121	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	45		
122	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	42		

No	Pengembangan Media Pembelajaran															
	46	47	48	49	50	51	52	53	55	56	57	58	60	61	62	
61	2	2	3	1	1	1	3	2	4	4	4	2	1	1	2	
62	3	2	1	1	4	2	2	1	1	3	1	1	1	1	3	
63	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	
64	3	3	2	1	2	2	4	3	4	4	3	1	2	2	3	
65	4	3	3	2	4	3	2	2	4	4	3	1	4	2	1	
66	1	2	2	1	1	2	2	2	1	4	4	2	2	1	2	
67	3	3	3	3	3	4	3	3	1	4	3	3	3	3	4	
68	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
69	3	3	4	2	2	3	3	2	2	4	4	3	2	2	3	
70	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	1	3	2	3	
71	3	4	4	1	3	3	4	2	1	4	3	2	2	3	4	
72	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	
73	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	
74	2	4	2	1	4	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	
75	3	4	3	3	3	3	4	3	1	4	3	3	3	3	3	
76	3	2	2	1	4	3	2	1	4	4	3	1	2	1	3	
77	3	3	4	2	4	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	
78	2	3	3	2	4	2	2	2	2	3	3	2	2	2	4	
79	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	
80	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	2	3	3	
81	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	
82	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	
83	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	
84	3	3	3	1	3	2	3	2	4	3	4	2	3	3	3	
85	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	
86	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
87	3	3	4	2	4	3	3	3	1	4	3	3	4	3	4	
88	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	4	
89	4	4	3	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	
90	4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	
91	3	3	2	1	3	1	3	3	3	4	4	3	2	3	3	
92	3	2	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	2	4	3	
93	2	3	2	2	3	3	2	3	1	2	3	3	4	3	4	
94	1	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	
95	3	3	2	1	1	3	3	2	4	4	2	1	2	1	2	
96	3	3	2	2	2	1	2	2	3	4	2	2	2	2	3	
97	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	
98	1	1	1	1	3	4	1	1	4	4	4	1	3	1	4	
99	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	2	2	3	2	4	
100	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	
101	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	4	3	3	2	4	
102	3	4	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	2	3	
103	2	3	3	3	1	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	
104	2	2	1	4	3	2	3	3	4	2	2	4	4	3	3	
105	3	2	2	2	3	3	4	4	2	4	4	3	1	1	4	
106	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	
107	2	2	2	1	2	2	2	1	2	4	3	3	2	1	3	
108	4	4	3	2	4	2	4	4	1	4	4	2	4	3	3	
109	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	3	
110	3	4	4	1	3	3	4	2	1	4	3	2	2	3	4	
111	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	
112	2	3	2	3	2	1	3	3	3	3	2	3	2	3	4	
113	2	3	2	2	2	3	3	2	4	4	4	3	3	2	3	
114	3	3	2	4	1	1	1	2	4	1	1	3	4	4	1	
115	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	
116	3	3	2	1	2	2	4	3	4	4	3	1	2	2	3	
117	4	3	3	2	4	3	2	2	4	4	3	1	4	2	1	
118	4	2	1	2	3	4	2	2	2	1	3	3	2	3	3	
119	4	2	3	1	2	3	2	1	1	2	3	2	1	2	3	
120	2	2	2	3	1	3	1	2	2	2	2	3	4	3	1	
121	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	
122	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	

No	Penggunaan Metode Pembelajaran														JUMLAH
	32	33	34	35	36	37	39	40	41	42	43	44	45		
123	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	33	

No	Pengembangan Media Pembelajaran															
	46	47	48	49	50	51	52	53	55	56	57	58	60	61	62	
123	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	

JUMLAH
40
55
34
52
41
42
45
50
39
45
43
48
42
48
41
49
45
47
42
35
41
48
44
43
48
46
46
44
44
52
44
49
37
54
50
52
48
45
45
50
47
44
47
43
45
39
49
40
33
47
43
36
37
42
43
45
36
34
49
36

JUMLAH
33
27
49
39
42
29
46
47
42
48
43
39
37
34
46
36
41
38
42
42
36
46
49
42
44
57
47
45
52
52
41
40
40
20
34
35
38
34
41
34
39
43
35
42
42
41
32
48
44
43
39
39
42
35
49
39
42
37
32
33
50
52

JUMLAH
49

NO

1	82	31	40
2	91	41	55
3	71	32	34
4	98	41	52
5	90	40	41
6	84	35	42
7	83	34	45
8	99	41	50
9	66	27	39
10	93	35	45
11	94	35	43
12	73	41	48
13	71	31	42
14	80	40	48
15	76	35	41
16	90	40	49
17	74	36	45
18	83	38	47
19	82	31	42
20	85	32	35
21	82	31	41
22	101	44	48
23	87	37	44
24	90	37	43
25	102	42	48
26	98	42	46
27	98	42	46
28	87	42	44
29	88	38	44
30	78	37	52
31	66	38	44
32	84	41	49
33	77	35	37
34	97	46	54
35	101	33	50
36	98	44	52
37	96	41	48
38	75	33	45
39	81	36	45
40	89	45	50
41	88	34	47
42	79	38	44
43	87	40	47
44	79	39	43
45	84	39	45
46	81	37	39
47	99	40	49
48	77	41	40
49	55	24	33

50	77	35	47
51	72	33	43
52	61	30	36
53	72	36	37
54	73	34	42
55	83	34	43
56	90	34	45
57	63	29	36
58	66	24	34
59	100	41	49
60	72	26	36
61	62	23	33
62	56	24	27
63	81	41	49
64	69	30	39
65	70	25	42
66	69	20	29
67	83	38	46
68	90	36	47
69	87	32	42
70	84	34	48
71	79	33	43
72	77	31	39
73	65	32	37
74	72	32	34
75	76	40	46
76	74	32	36
77	83	29	41
78	75	31	38
79	78	36	42
80	84	37	42
81	61	30	36
82	80	37	46
83	91	33	49
84	81	35	42
85	87	35	44
86	100	47	57
87	92	37	47
88	83	39	45
89	84	44	52
90	90	42	52
91	78	29	41
92	80	36	40
93	72	37	40
94	41	20	20
95	63	31	34
96	64	28	35
97	66	32	38
98	59	24	34
99	75	32	41

100	66	28	34
101	70	31	39
102	85	35	43
103	61	27	35
104	50	31	42
105	81	38	42
106	74	33	41
107	67	32	32
108	97	42	48
109	82	36	44
110	79	33	43
111	77	31	39
112	73	36	39
113	89	38	42
114	58	30	35
115	80	41	49
116	70	30	39
117	72	25	42
118	72	36	37
119	62	24	32
120	64	36	33
121	89	45	50
122	92	42	52
123	81	33	49

DATA PENELITIAN

No	Penyajian Materi																														JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	4	3	3	4	3	1	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	99
2	3	2	3	4	3	4	1	3	2	3	2	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	3	2	3	1	3	3	3	2	2	86
3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	93
4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	2	1	3	4	4	3	3	4	92
5	3	4	3	1	3	2	4	4	3	1	3	4	4	3	2	1	3	3	4	3	4	4	3	3	2	1	4	4	3	1	87
6	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	3	3	2	74
7	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	2	95
8	4	3	3	4	3	4	2	2	3	3	1	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	1	2	2	2	3	3	2	1	84
9	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	2	2	3	4	3	3	97

NO

1	99	58	61
2	86	50	54
3	93	62	60
4	92	49	48
5	87	49	53
6	74	42	35
7	95	58	57
8	84	48	50
9	97	55	61

TABULASI DATA PENELITIAN GURU

Butir Soal	Variabel	Responden									Jumlah	(%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Kreativitas Guru dalam Penyajian Materi	4	3	4	4	3	4	4	4	4	34	94.44%
2		3	2	3	4	4	3	3	3	4	29	80.56%
3		3	3	4	3	3	3	3	3	3	28	77.78%
4		4	4	4	3	1	3	4	4	4	31	86.11%
5		3	3	3	3	3	3	3	3	4	28	77.78%
6		1	4	3	4	2	4	3	4	3	28	77.78%
7		4	1	4	3	4	3	4	2	3	28	77.78%
8		3	3	3	3	4	3	3	2	3	27	75.00%
9		4	2	3	3	3	3	3	3	3	27	75.00%
10		3	3	2	2	1	2	3	3	2	21	58.33%
11		3	2	2	3	3	2	3	1	3	22	61.11%
12		4	3	3	3	4	2	4	3	2	28	77.78%
13		4	4	3	3	4	3	4	4	4	33	91.67%
14		3	4	3	3	3	3	3	3	4	29	80.56%
15		3	3	3	4	2	2	3	4	4	28	77.78%
16		2	2	3	2	1	3	4	3	3	23	63.89%
17		3	4	2	2	3	3	3	3	3	26	72.22%
18		4	3	3	3	3	2	4	3	4	29	80.56%
19		4	3	3	3	4	2	4	2	3	28	77.78%
20		4	4	3	4	3	2	3	3	4	30	83.33%
21		4	4	3	3	4	2	3	4	4	31	86.11%
22		3	3	4	3	4	2	2	4	4	29	80.56%
23		3	2	3	2	3	1	3	1	3	21	58.33%
24		3	3	3	1	3	1	3	2	2	21	58.33%
25		2	1	3	3	2	1	2	2	2	18	50.00%
26		3	3	3	4	1	2	2	2	2	22	61.11%
27		4	3	3	4	4	2	3	3	3	29	80.56%
28		4	3	3	3	4	3	3	3	4	30	83.33%
29		4	2	4	3	3	3	4	2	3	28	77.78%
30		3	2	3	4	1	2	2	1	3	21	58.33%
Jumlah Skor (X)		99	86	93	92	87	74	95	84	97	807	
(%)		82.50%	71.67%	77.50%	76.67%	72.50%	61.67%	79.17%	70.00%	80.83%		
Kriteria		Sangat Kreatif(A)	Kreatif(B)	Sangat Kreatif(A)	Sangat Kreatif(A)	Kreatif(B)	Cukup Kreatif(C)	Sangat Kreatif(A)	Kreatif(B)	Sangat Kreatif(A)		
Rerata Total											89.67	74.72%
Kriteria Total											Kreatif(B)	

TABULASI DATA PENELITIAN GURU

utir So	Variabel	Responden									Jumlah	(%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Kreativitas Guru dalam Penggunaan Metode Pembelajaran	3	3	3	2	4	2	4	3	4	28	77.78%
2		4	4	4	3	3	2	4	3	4	31	86.11%
3		3	2	3	4	2	2	3	2	3	24	66.67%
4		3	3	3	3	3	3	3	2	3	26	72.22%
5		4	3	4	2	3	3	2	3	3	27	75.00%
6		4	3	4	3	2	3	3	3	2	27	75.00%
7		4	4	4	4	1	2	4	2	4	29	80.56%
8		3	3	4	2	4	3	4	3	4	30	83.33%
9		4	3	4	3	3	3	3	3	3	29	80.56%
10		3	2	3	1	4	3	3	3	3	25	69.44%
11		3	3	3	3	3	3	4	3	3	28	77.78%
12		3	3	4	3	3	4	3	3	3	29	80.56%
13		2	2	4	2	2	2	3	2	2	21	58.33%
14		4	4	4	3	4	2	4	3	4	32	88.89%
15		3	2	4	4	3	1	3	3	3	26	72.22%
16		4	3	3	4	2	2	4	4	3	29	80.56%
17		4	3	4	3	3	2	4	3	4	30	83.33%
Jumlah Skor (X)		58	50	62	49	49	42	58	48	55	471	
(%)		85.29%	73.53%	91.18%	72.06%	72.06%	61.76%	85.29%	70.59%	80.88%		
Kriteria		Sangat Kreatif(A)	Kreatif(B)	Sangat Kreatif(A)	Kreatif(B)	Kreatif(B)	Cukup Kreatif(C)	Sangat Kreatif(A)	Kreatif(B)	Sangat Kreatif(A)		
Rerata Total											52.33	76.96%
Kriteria Total											Sangat Kreatif(A)	

TABULASI DATA PENELITIAN GURU

utir So	Variabel	Responden									Jumlah	(%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran	4	4	4	3	4	2	3	4	4	32	88.89%
2		3	3	3	2	4	2	3	3	4	27	75.00%
3		3	4	4	3	4	2	3	3	4	30	83.33%
4		4	3	4	3	3	2	4	2	3	28	77.78%
5		3	3	3	3	3	2	3	2	3	25	69.44%
6		4	3	3	2	1	2	4	3	4	26	72.22%
7		4	4	3	3	4	2	4	3	3	30	83.33%
8		3	2	3	3	3	2	3	3	3	25	69.44%
9		4	3	4	4	3	1	3	3	3	28	77.78%
10		3	4	3	3	4	4	3	2	3	29	80.56%
11		4	3	4	2	4	2	4	3	4	30	83.33%
12		4	3	4	1	3	2	4	4	4	29	80.56%
13		4	2	4	3	2	2	3	3	4	27	75.00%
14		2	3	2	3	1	2	2	2	3	20	55.56%
15		4	3	4	4	3	1	4	3	4	30	83.33%
16		4	4	4	3	3	2	3	3	4	30	83.33%
17		4	3	4	3	4	3	4	4	4	33	91.67%
Jumlah Skor (X)		61	54	60	48	53	35	57	50	61	479	
(%)		89.71%	79.41%	88.24%	70.59%	77.94%	51.47%	83.82%	73.53%	89.71%		
Kriteria		Sangat Kreatif(A)	Sangat Kreatif(A)	Sangat Kreatif(A)	Kreatif(B)	Sangat Kreatif(A)	Cukup Kreatif(C)	Sangat Kreatif(A)	Kreatif(B)	Sangat Kreatif(A)		
Rerata Total											53.22	78.27%
Kriteria Total											Sangat Kreatif(A)	

Lampiran 2

Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814, 512243 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 070/2528/VI/2011

Lembaga Surat : Dekan Fak. Teknik UNY.

Nomor : 400/UN.3415/PL//2011

Tanggal Surat : 21 Maret 2011

Perihal : Ijin Penelitian

Pengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

IIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) kepada :

Nama : MUNAWAR HALIL

NIP/NIM : 08504245010

Jamahir : Karangmalang, Yogyakarta

Alamat : KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN MATA DIKLAT KEJURUAN BODI PAINTING OTOMOTIF DI SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN TAHUN AJARAN 2010/2011

Lokasi : Kabupaten Sleman & Kota Yogyakarta

Waktu : 3 (tiga) Bulan.

Mulai tanggal : 4 April s/d 4 Juli 2011

Mengetahui ketentuan :

Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;

Menyerahkan **softcopy** hasil penelitiannya kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam **compact disk (CD)** dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;

Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;

Ijin penelitian dapat diperpanjang dengan mengajukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya;

Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 4 April 2011

An. Sekretaris Daerah

Asisten Perencanaan dan Pembangunan
Ub. Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Penyampaian disampaikan kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);

2. Bupati Sleman, Cq. Bappeda
3. Walikota Yogyakarta Cq. Dinas Perizinan
4. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Provinsi DIY
5. Dekan Fak. Teknik UNY.
6. Yang Bersangkutan.





KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 400/UN34.15/PL/2011
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

21 Maret 2011

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Sleman c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Sleman
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sleman
5. Kepala SMKN 2 Depok

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"Kreativitas Guru Dalam pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Jurusan Bodi Painting Otomotif Di SMK Negeri 2 Depok Sleman Tahun Ajaran 2010/2011"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

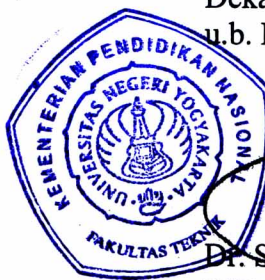
No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1.	Munawar Halil	08504245010	Pend. Teknik Otomotif - S1	SMKN 2 Depok; SMK Muh. 3 Yogyakarta

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Prof. Dr. H. Herminanto Sofyan,
NIP : 19540809 197803 1 005

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 21 Maret 2011 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
u.b. Pembantu Dekan I,



Dr. Sudji Munadi
NIP 19530310 197803 1 003

Tembusan:
Ketua Jurusan
Ketua Program Studi



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(**BAPPEDA**)

Alamat : Jl. Parasamya No. 1 Beran, Tridadi, Sleman 55511
Telp. & Fax (0274) 868800. E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 07.0 / Bappeda/ 0985 / 2011

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor: 55 /Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata,
Praktek Kerja Lapangan dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor:
070/2528/V/2011 Tanggal: 4 April 2011 Hal: Permohonan Perpanjangan Izin Penelitian.

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : **MUNAWAR HALIL**
No. Mhs/NIM/NIP/NIK : 08504245010
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : UNY
Alamat Instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Rektorat UNY Lantai 2, UNY, Depok, Sleman, Yogyakarta
No. Telp / HP : 087839363955
Untuk : Mengadakan Penelitian dengan Judul:
**"KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN MATA
DIKLAT KEJURUAN JURUSAN BODI PAINTING OTOMOTIF
DI SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN TAHUN AJARAN
2010/2011 "**
Lokasi : Kab. Sleman
Waktu : Selama 3 (tiga) bulan mulai tanggal: 4 April 2011 s.d 4
Juli 2011

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Lurah Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Bappeda.*
4. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di : Sleman
Pada Tanggal : 6 April 2011

Tembusan Kepada Yth :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Ka. Badan Kesbanglinmas & PB Kab. Sleman
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda & OR Kab. Sleman
4. Ka. Bid. Sosbud Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Kec. Depok
6. Ka. SMK N 2 Depok, Sleman
7. Dekan Fak. Teknik-UNY.
8. Peringgal

A.n. Kepala BAPPEDA Kab. Sleman
Ka. Bidang Pengendalian & Evaluasi
u.b.

Ka. Sub Bid. Litbang



SRI NURHIDAYAH, S.Si, MT

Penata Tk. I/III/d

NIP. 19670703 199603 2 002