

KARAKTER KREATIF PADA PEMBELAJARAN MEKANIKA TEKNIK SISWA KELAS X TGB DI SMK NEGERI 1 SEYEGAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Farah Zainina Keshiki
10505241020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

CREATIVE CHARACTERISTIC ON MECHANICAL ENGINEERING LEARNING IN CLASS X OF TGB SMK NEGERI 1 SEYEGAN

By:

Farah Zainina Keshiki
NIM 10505241020

ABSTRACT

This study aims to determine the level of creative characteristic of mechanical engineering learning in class X of Architecture Engineering department in SMK Negeri 1 Seyegan.

This research applied survey method, encompassing the level of descriptive explanation. The population was the whole class X of Architecture Engineering department in SMK 1 Seyegan. The sample in this study included the entire population of the class; the students as the subject of the research. The object of this research was the statics subject. This study used questionnaires as the instrument. This study sought for validations with the help of construction validity and empirical validation. The reliability measurement made use of internal consistency testing, involving Cronbach Alpha formula. The data collection method wielded questionnaires, consolidated by the data of interviews and observation. This research used descriptive analysis.

The results showed that the overall levels of creative characteristic were presented as the following: 0% frequency of highly creative, 4.69% creative, 95.31% less creative, and 0% uncreative students respectively. The aptitude of the creative characteristic level of the students with highly creative showed 0%, creative did 0%, less creative did 6.25%, and uncreative did 93.75% frequency. The nonaptitude of the creative characteristic levels of the students showed the frequency of highly creative students at 0%, creative at 0%, less creative at 40.63%, and uncreative ones at 59.38%. It was concluded that the level of creative characteristic on mechanical engineering learning of class X Architecture Engineering department at SMK Negeri 1 Seyegan was low.

Keywords: *Education Characteristic, Creative Characteristic, Engineering Mechanics.*

KARAKTER KREATIF PADA PEMBELAJARAN MEKANIKA TEKNIK SISWA KELAS X TGB DI SMK NEGERI 1 SEYEGAN

Oleh:
Farah Zainina Keshiki
NIM 10505241020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat karakter kreatif pada pembelajaran mekanika teknik siswa kelas X Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Seyegan.

Jenis penelitian merupakan metode survei dengan tingkat eksplanasi deskriptif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X paket keahlian teknik gambar bangunan SMK Negeri 1 Seyegan. Sampel pada penelitian ini menggunakan semua anggota populasi sebagai sampel. Siswa sebagai subyek penelitian. Obyek pada penelitian ini adalah mata pelajaran statika. Instrumen penelitian ini menggunakan kuisioner (angket). Uji validasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruksi (*construct validity*) dan validasi secara empirik. Uji realibilitas menggunakan tes konsistensi internal dengan rumus *Cronbach Alpha*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan metode angket, diperkuat dengan wawancara dan observasi. Dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat karakter kreatif keseluruhan siswa dengan frekuensi sangat kreatif sebesar 0%, kreatif sebesar 4,69%, kurang kreatif sebesar 95,31%, tidak kreatif sebesar 0%. Tingkat karakter kreatif siswa *Aptitude* dengan frekuensi sangat kreatif sebesar 0%, kreatif sebesar 0%, kurang kreatif sebesar 0%, tidak kreatif sebesar 100%. Tingkat karakter kreatif siswa *Semi Aptitude* dengan frekuensi sangat kreatif sebesar 0%, kreatif sebesar 0%, kurang kreatif sebesar 0%, tidak kreatif sebesar 100%. Tingkat karakter kreatif *Nonaptitude* siswa dengan frekuensi sangat kreatif sebesar 0%, kreatif sebesar 0%, kurang kreatif sebesar 40,63%, tidak kreatif sebesar 59,38%. Dapat disimpulkan bahwa tingkat karakter kreatif pada pembelajaran mekanika teknik siswa kelas X Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Seyegan rendah.

Kata kunci: *Pendidikan Karakter, Karakter Kreatif, Mekanika Teknik.*

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

KARAKTER KREATIF PADA PEMBELAJARAN MEKANIKA TEKNIK SISWA KELAS X TGB DI SMK NEGERI 1 SEYEGAN

Disusun oleh:

Farah Zainina Keshiki
NIM 10505241020

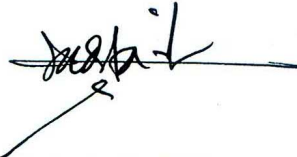
telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan



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

Yogyakarta, April 2015
Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Faqih Ma'arif, M.Eng.
NIP. 19850407 201012 1 006

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Farah Zainina Keshiki
NIM : 10505241020
Program Studi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Judul TAS : Karakter Kreatif Pada Pembelajaran Mekanika Teknik
Siswa Kelas X TGB Di SMK Negeri 1 Seyegan

menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri dan tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, April 2015

Yang menyatakan,



Farah Zainina Keshiki

NIM. 10505241020

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

KARAKTER KREATIF PADA PEMBELAJARAN MEKANIKA TEKNIK SISWA KELAS X TGB DI SMK NEGERI 1 SEYEGAN

Disusun oleh
Farah Zainina Keshiki
NIM 10505241020

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 05 Mei 2015

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanggal	Tanda Tangan
1. Faqih Ma'arif, M.Eng. Ketua Penguji/Pembimbing	20/5/15	
2. Drs. Suparman, M.Pd. Penguji I	22/5/2015	
3. Dr. V. Lilik Hariyanto, M.Pd. Penguji II	22/5/2015	

Yogyakarta, Mei 2015

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

HALAMAN MOTTO

"Allah will give the best when I always trust Him and do my best"

"Believe in my self then pray and do"

HALAMAN PERSEMBAHAN

Persembahan:

1. Allah SWT yang memberikan ridho' dan karuniaNya.
2. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan segala yang terbaik untuk saya.
3. Om Sugito yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan menjadi contoh bagi saya.
4. Kakak saya Faiz Maurice Premata dan Kak Icaa Annisa Fauziah yang memberikan dukungan baik moril maupun materil.
5. Vano, Fajar Gurhitno yang mendampingi saya selama ini.
6. Abang saya Yohanis Christanto yang selalu memberi motivasi dan semangat walau dari jauh.
7. Tante saya Ajeng Nur Prameswari, Akhmad Prayoga dan Choco.
8. Sahabat-sahabat saya Ghazela Palestin, Aryo Purnomo Edi, Dian Kurniawati, Imam Fajar, Kgs. M. Taufiq, Sigit Putra P, Sanditya E. S. N, Hernitta P. H, Maulydia Nina R, Ayu, Elviana, Hafidz Arif, Inova Nugraha, dan Dicky I. P.
9. Bang Suci Ari Tomi dan Mas Joko, kalian loket 5 istimewa.
10. Teman-teman luwak dan teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, saya tidak akan melupakan semangat dari kalian semua.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Karakter Kreatif pada Pembelajaran Mekanika Teknik Siswa Kelas X TGB di SMK Negeri 1 Seyegan".

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

1. Bapak Faqih Ma'arif M.Eng., selaku Dosen Pembimbing TAS yang sangat berjasa dalam memberikan bimbingan, semangat, motivasi, dan penuh bijaksana serta kesabaran dalam proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Drs. Suparman M.Pd dan Bapak Dr. V. Lilik Hariyanto, M.Pd, selaku validator instrumen penelitian TAS yang telah melakukan validasi sehingga instrumen penulis layak untuk digunakan dalam penelitian.
3. Bapak Agus Santoso, M.Pd dan Bapak Dr. Amat Jaedun, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan dan ketua Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan.
4. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Kepala SMK Negeri 1 Seyegan yang telah memberi izin untuk penelitian TAS ini.
6. Bapak dan Ibu guru SMK Negeri 1 Seyegan yang telah membantu penulis dalam pengambilan data TAS ini.

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

Yogyakarta, April 2015

Penulis,

Farah Zainina Keshiki
NIM. 10505241020

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Pendidikan Karakter	7
a. Pengertian Pendidikan Karakter	8
b. Karakter Kreatif	10
2. Teori Mengajar	33
3. Mata Pelajaran Mekanika Teknik	36
4. Hasil Penelitian yang Relevan.....	38
B. Kerangka Berfikir.....	42

C. Pertanyaan Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Metode Penelitian.....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Penentuan Populasi dan Sampel	45
1. Populasi	45
2. Sampel.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data	46
E. Instrumen Penelitian.....	47
F. Uji Instrumen	49
1. Uji Validasi.....	50
2. Uji Reliabilitas	51
G. Penyajian Data	51
1. Mencari Distribusi Frekuensi	51
2. Histogram.....	52
H. Teknik Analisis Data	52
1. Mencari Standar Deviasi	52
2. Mencari Mean	52
3. Interpretasi Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian.....	55
1. Karakter Kreatif keseluruhan.....	55
2. Karakter Kreatif dalam kemampuan berpikir kreatif (<i>Aptitude</i>)	57
3. Karakter Kreatif dalam kemampuan afektif (<i>NonAptitude</i>)...	58
B. Pembahasan	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	65
A. Simpulan.....	65
B. Saran.....	65
C. Keterbatasan Penelitian	66
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Kreativitas.....	25
Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Karakter Kreatif.....	56
Gambar 3. Histogram Kecenderungan Karakter Kreatif	56
Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi Karakter Kreatif <i>Aptitude</i>	57
Gambar 5. Histogram Kecenderungan Karakter Kreatif <i>Aptitude</i>	58
Gambar 7. Histogram Distribusi Frekuensi Karakter Kreatif <i>Nonaptitude</i>	59
Gambar 8. Histogram Kecenderungan Karakter Kreatif <i>Nonaptitude</i>	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen untuk Siswa.....	47
Tabel 2. Alternatif Jawaban.....	49
Tabel 3. Alternatif Penilaian.....	54
Tabel 4. Distribusi Frekuensi untuk Karakter Kreatif.....	55
Tabel 5. Kecenderungan Frekuensi untuk Karakter Kreatif.....	56
Tabel 6. Distribusi Frekuensi untuk Karakter Kreatif dalam kemampuan berpikir kreatif (<i>Aptitude</i>).....	57
Tabel 7. Kecenderungan Frekuensi untuk Karakter Kreatif dalam kemampuan berpikir kreatif (<i>Aptitude</i>).....	58
Tabel 8. Distribusi Frekuensi untuk Karakter kemampuan afektif (<i>Nonaptitude</i>).....	59
Tabel 9. Kecenderungan Frekuensi untuk Karakter Kreatif kemampuan afektif (<i>Nonaptitude</i>).....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin penelitian.....	69
Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi.....	76
Lampiran 3. Silabus.....	92
Lampiran 4. RPP.....	107
Lampiran 5. Angket Siswa.....	131
Lampiran 6. Analisis Data.....	156
Lampiran 7. Nilai Siswa.....	167
Lampiran 8. Lembar Konsultasi.....	169

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia merupakan realisasi dari salah satu didirikannya Negara Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam mencerdaskan kehidupan bangsa itulah diselenggarakan pendidikan nasional yang berdasar Pancasila sebagai pedoman kehidupan bangsa. Sehubungan dengan pendidikan yang ditetapkan dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional Bab II, pasal 3 yaitu sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi mencerdaskan, 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.”

Pendidikan memegang peranan penting dalam mewujudkan pembangunan bangsa. Melalui pendidikan akan lahir manusia-manusia yang mampu memberikan sumbangan kepada Negara dengan potensi dan bakat yang dimiliki. Agar lahir manusia-manusia yang memberikan sumbangan terhadap pembangunan bangsa maka proses pendidikan harus mendapatkan perhatian khusus (Purwanto, 1996:13).

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, jelas bahwa pendidikan di setiap jenjang, mulai pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, harus dirancang dan diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan tersebut. Dalam rangka pembentukan karakter peserta didik sehingga beragama,

beretika, bermoral, dan sopan santun dalam berinteraksi dengan masyarakat, maka pendidikan harus dipersiapkan, dilaksanakan, dan dievaluasi dengan baik dan harus mengintegrasikan pendidikan karakter di dalamnya guna mewujudkan insan-insan Indonesia yang berkarakter mulia (Marzuki, 2012).

Pendidikan karakter merupakan pembentukan diri manusia secara utuh yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didiknya, pembentukan diri tersebut sudah menjadi tabiat atau kebiasaan yang tertanam pada diri seseorang (Zamtinah, 2012). Kurangnya perhatian guru terhadap pendidikan karakter anak diduga merupakan salah satu faktor pendorong munculnya penyimpangan sikap dan perilaku anak. Guru seharusnya mampu menciptakan suasana kelas yang selalu mendorong interpretasi diri siswa sehingga siswa diajak untuk berpikir logika ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya.

Model pengajaran transmitif (transfer ilmu dari guru ke murid) hendaknya sudah ditinggalkan dan tidak dipakai lagi. Informasi ini menyebar dengan begitu cepat dan luas. Siapa saja bisa mendapatkan informasi melalui berbagai media, seperti internet, televisi, radio, koran, dan sebagainya. Apabila guru hanya menggunakan transfer pengetahuan saja, maka kemampuan serta wawasan siswa akan sangat tertinggal jika dibandingkan dengan siswa lain yang gurunya menerapkan model pengajaran interpretatif.

SMK Negeri 1 Seyegan yang beralamat di Jl. Kebonagung km 8,5 Jamblangan, Margomulyo, Seyegan, Sleman telah mendapatkan sertifikat ISO 9001/2008. Sertifikat ISO diserahkan oleh Direktur PT TUV Rheinland Indonesia kepada Bupati Sleman H. Sri Purnomo selanjutnya diserahkan kepada Kepala

Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Sleman dan kemudian diserahkan kepada Kepala Sekolah SMK N 1 Seyegan, Bapak Sudaryono.

Penyerahan dilakukan di Halaman Sekolah setempat pada Senin, 24 Januari 2010. Dengan diterimanya sertifikat ISO 9001/2008, pihak sekolah harus bisa membuktikan bahwa sekolahnya berstandar internasional. SMK Negeri 1 Seyegan saat ini memiliki 6 program keahlian meliputi teknik gambar bangunan, teknik kontruksi batu dan beton, teknik fabrikasi logam, teknik kendaraan ringan, teknik sepeda motor dan teknik ototronik, yang masing-masing didukung dengan bengkel, di SMK Negeri 1 Seyegan juga sudah terdapat laboratorium komputer dan laboratorium bahasa Inggris yang dilengkapi dengan perangkat komputer yang telah diresmikan sebelum penerimaan sertifikat ISO 9001:2008, serta jaringan internet yang dapat diakses oleh seluruh warga sekolah. Sehingga murid dengan leluasa dapat memanfaatkan akses tersebut dalam berbagai macam informasi maka untuk menanggulangi penggunaan akses secara negatif sekolah wajib menerapkan pendidikan karakter kepada siswanya agar tidak terjerumus dalam informasi yang negatif dan dapat menggunakan informasi yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal atau masalah dalam pelajaran.

Mekanika teknik adalah salah satu ilmu dasar dibidang teknik sipil. Melalui pelajaran ini siswa diajarkan tentang konsep dasar mekanika rekayasa dalam suatu struktur bangunan. Mekanika rekayasa yang dimaksud berkaitan dengan ilmu kekuatan kekakuan dan stabilitas suatu konstruksi bangunan. Siswa diharapkan mampu menghitung besarnya *bending moment diagram* (BMD), *shear force diagram* (SFD), *normal force diagram* (NFD), kemudian

menginterpretasikan hasil perhitungan kedalam suatu struktur bangunan yang akan mereka buat. Sehingga ketika siswa diberikan tugas mendesain sebuah bangunan, secara otomatis ilmu mekanika teknik menjadi suatu hal yang wajib dikuasai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ada hal menarik yang perlu dikaji yaitu terkait dengan permasalahan proses pembelajaran mekanika teknik. Beberapa hal yang perlu dikaji yaitu ketidakaktifan siswa apabila ada materi yang kurang jelas didalam proses pembelajaran, kemudian ketika berada dikelas, siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang guru berikan, siswa tidak mempunyai gagasan apabila terdapat suatu masalah dalam materi dalam pembelajaran, dalam berdiskusi dengan kelompoknya siswa hanya sependapat dengan teman lainnya seperti hanya menurut dengan teman lain, siswa juga hanya menjawab soal sebisanya itu pun jika soalnya sangat mudah serta diarahkan oleh bapak/ibu Guru dan siswa tidak berusaha menambah wawasan mencari cara penyelesaian soal lain seperti membaca buku atau dengan *browsing* di internet.

Kurangnya kesadaran kreativitas siswa dalam pembelajaran sangat menghambat dalam pengembangan pendidikan karakter kreatif tersebut. Siswa hanya menganggap apabila mengerjakan tugas atau mempunyai ilmu yang sama dengan teman lainnya saja sudah cukup sehingga siswa tidak merasa tertantang untuk mempunyai inovasi yang lebih dari temannya. Padahal dalam RPP maupun silabus telah tertulis mengenai pendidikan karakter kreatif yang harus terealisasi dalam pembelajaran maka hendaknya guru berperan aktif dalam mengajak siswa agar melatih kreativitasnya.

Penulis juga melakukan observasi mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Silabus yang telah diberikan oleh pemerintah pusat dan diterapkan di kelas dalam pelajaran Mekanika Teknik terdapat 1 macam pendidikan karakter yang belum terealisasi yaitu pendidikan karakter kreatif karena siswa mengaku sulit dalam pelajaran tersebut. Alasan tersebut menimbulkan motivasi penulis mengadakan penelitian yang berjudul "Karakter Kreatif pada Pembelajaran Mekanika Teknik Siswa Kelas X TGB di SMK N 1 Seyegan".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Diselenggarakan pendidikan yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa
2. Tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.
3. Kurangnya perhatian guru terhadap pendidikan karakter kreatif anak sehingga siswa sulit membayangkan (logika) dari ilmu yang sedang dipelajarinya.
4. Model pengajaran yang transmitif (transfer ilmu dari guru ke murid).
5. SMK Negeri 1 Seyegan mendapatkan sertifikat ISO 9001:2008.
6. Teknologi di SMK Negeri 1 Seyegan berkembang pesat.
7. Pendidikan karakter kreatif dalam RPP dan silabus Mekanika Teknik belum terealisasi dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut maka peneliti membatasi masalah hanya pada karakter kreatif yang belum terealisasi pada mata pelajaran Mekanika Teknik kelas X TGB di SMK Negeri 1 Seyegan

D. Rumusan masalah

Setelah masalah tersebut dibatasi dalam pembatasan masalah, Masalah tersebut dirumuskan dalam perumusan masalah. Berdasarkan judul dan pembatasan masalah tersebut, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "berapa besar tingkat karakter kreatif pada pembelajaran Mekanika Teknik siswa kelas X TGB di SMK Negeri 1 Seyegan?"

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan judul dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat karakter kreatif pada mata pelajaran mekanika teknik siswa kelas X TGB SMK Negeri 1 Seyegan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan mengembangkan pelaksanaan pendidikan karakter kreatif guna meningkatkan proses pembelajaran dan sesuai dengan RPP yang telah disusun.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa mempunyai sikap selalu berupaya untuk mengetahui secara mendalam dan luas dari apa yang dipelajari, dilihat, dan didengar serta berani membuat hal yang baru (kreatif).
- b. Untuk memberikan masukan bagi guru untuk lebih memacu siswa agar dapat mau menggunakan kreativitasnya dalam pembelajaran.
- c. Sebagai masukan bagi sekolah, khususnya SMK Negeri 1 Seyegan untuk memperhatikan fasilitas yang disediakan guna meningkatkan karakter kreatif siswa kelas X TGB SMK Negeri 1 Seyegan.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Berdasarkan UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (UUSPN) pasal 3, 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. Diktu dari pasal 3 ini menjadi jawaban dari pertanyaan mengapa diterapkan pendidikan karakter. Jadi dengan penerapan pendidikan karakter ini diharapkan dapat mencapai tujuan dari pendidikan nasional. Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) tahun 2005-2025 menyatakan bahwa pendidikan karakter ditempatkan sebagai landasan untuk mewujudkan visi pembangunan nasional, yaitu "mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila. "Peran pemerintah dalam membentuk karakter anak bangsa diwujudkan melalui pelaksanaan 18 *Grand Design* pendidikan karakter, yaitu meliputi 14 karakter personal yaitu (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Rasa ingin tahu, (9) Menghargai Prestasi, (10) Bersahabat, (11) Tanggung jawab, (12) Peduli sosial, (13) Peduli lingkungan,

(14) Gemar Membaca; dan 4 karakter kebangsaan, yaitu, (1) Demokratis, (2) Semangat kebangsaan, (3) Cinta tanah air, (4) Cinta damai (Puskur. Pengembangan dan Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah, dalam Wayan: 2014).

Pendidikan karakter terdiri dari dua kata, yaitu pendidikan dan karakter. Pendidikan adalah proses sepanjang hayat dan perwujudan pembentukan diri secara utuh dalam arti pengembangan segenap potensi dalam rangka pemenuhan semua komitmen manusia sebagai makhluk individu, sosial, dan sebagai makhluk Tuhan, Siswoyo dalam Zamtinah, dkk (2011). Dari pengertian itu dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan merupakan pembentukan diri secara utuh yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didiknya. Menurut bahasa, karakter adalah tabiat atau kebiasaan, sedangkan menurut ahli psikologi, karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu, Alicia dalam Zamtinah, dkk (2011).

Menurut Soemarno, karakter merupakan aktualisasi potensi dari dalam dan internalisasi nilai-nilai moral dari luar menjadi bagian kepribadiannya. Dari dua pengertian tersebut karakter dapat diartikan sebagai cerminan tindakan seseorang. Seseorang yang melakukan tindakan baik, mencerminkan bahwa ia memiliki karakter yang baik, begitu pula sebaliknya. Dari dua pengertian pendidikan dan karakter dapat dikatakan bahwa pendidikan karakter merupakan pembentukan diri manusia secara utuh yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didiknya, pembentukan diri tersebut sudah menjadi tabiat atau kebiasaan yang tertanam pada diri seseorang.

Unsur-unsur pembentuk karakter menurut Alicia dalam Zamtinah, dkk (2011) adalah pikiran. Pikiran yang dimiliki oleh seseorang memiliki program-program tentang berbagai aktivitas yang dilakukan oleh motorik tubuh. Aktivitas yang dilakukan secara terus menerus akan mengakibatkan rutinitas. Rutinitas yang dilakukan secara kontinyu akan menyebabkan terbentuknya karakter seseorang. Pikiran seseorang merupakan sebuah respons atas stimulus yang diberikan. Pengertian ini sejalan dengan teori belajar Behavioristik yang diperkenalkan oleh Edward Lee Thorndike. Dengan demikian dapat kita ambil kesimpulan bahwa stimulus yang baik, akan membuat orang memiliki pikiran yang baik pula.

Periode remaja adalah masa transisi dari periode anak-anak ke periode dewasa, Lathifah dalam Zamtinah, dkk (2011). Menurut beberapa para ahli, periode ini merupakan masa penting dalam pembentukan karakter individu. Secara umum periode remaja merupakan klimaks dari periode perkembangan sebelumnya. Ciri-ciri perilaku yang menonjol pada usia-usia ini terutama terlihat pada perilaku sosial.

Dalam masa-masa ini teman sebaya mempunyai arti yang amat penting. Mereka ikut dalam klub-klub, klik-klik, atau geng-geng sebaya yang perilaku dan nilai-nilai kolektifnya sangat mempengaruhi perilaku serta nilai-nilai individu-individu yang menjadi anggotanya. Inilah proses di mana individu membentuk pola perilaku dan nilai - nilai baru yang pada gilirannya bisa menggantikan nilai-nilai serta pola perilaku yang dipelajarinya di rumah (Zamtinah, dkk:2011).

b. Karakter Kreatif

Kreatif berasal dari bahasa Inggris *create* yang artinya mencipta, sedang *creative* mengandung pengertian memiliki daya cipta, mampu merealisasikan ide-ide dan perasaannya sehingga tercipta sebuah komposisi dengan warna dan nuansa baru. Malaka dalam Supardi (2012) mengemukakan bahwa, "Jangan berpikir bahwa kreatif itu hanya membuat hal-hal yang baru. Justru salah, karena manusia tidak pernah membuat hal yang baru. Manusia hanya bisa menemukan apa yang belum ditemukan oleh orang lain, manusia hanya bisa mengubah atau menggabungkan hal-hal yang sudah ada, sekali lagi bukan menciptakan hal yang baru."

Upaya menjadi kreatif berkaitan dengan antusiasme dan gairah yang dikenal sebagai faktor substansial pada tingkat puncak kerja. Akan tetapi, banyak orang yang mengabaikan kreativitas sebab dia tidak menyadari manfaat dari kreativitas. Istilah kreativitas atau daya cipta sering digunakan di lingkungan sekolah, perusahaan ataupun lingkungan lainnya. Pengembangan kreativitas ini diperlukan untuk menghadapi arus era globalisasi. Komarudin dalam Supardi (2012) mengatakan bahwa "kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungannya atau kombinasinya, sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya".

Dalam situasi pendidikan, proses belajar mengajar merupakan salah satu dari bentuk kegiatan kreatif. Melalui proses belajar mengajar, kreativitas siswa dapat dipupuk dan dikembangkan. Kreativitas siswa dapat muncul sewaktu-waktu pada sembarang tempat, oleh karena itu perlu dilatih agar kemunculannya

tidak sewaktu-waktu pada sembarang tempat, tetapi kreativitas ini muncul pada waktu menghadapi permasalahan. Menurut Lilian dalam Supardi (2012), kreativitas adalah perkembangan dan keinginan; pikiran yang menumpahkan cara berpikir yang tidak konvensional akan menuntun menuju lompatan besar dalam pengetahuan dan aplikasinya.

Guilford dalam Supardi (2012) memandang kreativitas sebagai individu yang kreatif. Ia mendefinisikan kreativitas sebagai *fluency, flexibility*, dan *originality*. Lain halnya dengan Mednick yang memandang kreativitas sebagai proses yang kreatif. Ia mendefinisikan kreativitas sebagai berikut: "*Creativity is the forming of associative elements into new combination which either meet specified requirements or are in some ways useful. The more mutually remote the elements of the new combination the more creative the process of solution*". Menurut Sitompul dalam Supardi (2012) "kreativitas ialah proses mental atau cara berpikir yang berhubungan dengan ide, inspirasi spontan, pemikiran baru, sesuatu yang tidak biasa, bersifat personal-individual".

Sedangkan menurut Harris dalam Supardi (2012) kreativitas adalah suatu kemampuan, yaitu kemampuan untuk membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengkombinasikan, merubah, menerapkan ulang ide-ide yang sudah ada; suatu sikap, yaitu kemampuan menerima perubahan dan pembaruan, kemauan untuk bermain dengan ide dan kemungkinan untuk fleksibilitas pandangan, kebiasaan menikmati sesuatu dengan baik, ketika mencari cara untuk mengimprovisasi ide tersebut; suatu proses, yaitu orang kreatif bekerja keras dan terus menerus, sedikit demi sedikit membuat perubahan dan perbaikan terhadap pekerjaannya.

Sejalan dengan Harris, Munandar dalam Supardi (2012) mengungkapkan bahwa "anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif".

Siswa kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko daripada anak-anak pada umumnya. Treffinger dalam Munandar dalam Supardi (2012) mengatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan. Rencana inovatif serta produk orisinal mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya. Berdasarkan uraian pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas bukan saja berhubungan dengan penemuan yang bagus dan menarik dengan persiapan yang matang, tetapi lebih banyak berhubungan dengan penemuan yang menunjukkan penerapan, dan mungkin agak membosankan sehingga menjadikan aspek kreatifnya "tak terlihat" (Supardi, 2012).

Pengertian kreativitas dari aspek produk yaitu sebagai respon atau karya yang baru dan sesuai dengan tugas yang dihadapi. Aspek pendorong dikemukakan oleh Boast dalam Sumaytu (2011) kreativitas sebagai kemampuan manusia dan dimiliki setiap orang dalam tingkat tertentu. Gardner dalam Sumaytu (2011) mengemukakan dua hal dari aspek ini yaitu: menjadi kreatif harus mempunyai kepribadian yang baik, mampu mengambil resiko kegagalan, kritikan. Dan untuk menjadi kreatif harus mempunyai rasa tentang ide ide.

Munandar dalam Subur (2013) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan

solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru yang menunjukkan kefasihan, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir. Kemampuan memberikan penilaian atau evaluasi terhadap suatu obyek atau situasi juga mencerminkan kreativitas, jika dalam penilaiannya seseorang mampu melihat obyek, situasi, atau masalahnya dari sudut pandang yang berbeda-beda. Anak dapat juga diminta untuk memberikan gagasan-gagasan, dengan cara-cara apa saja ia dapat memperbaiki atau meningkatkan suatu benda atau produk. Banyak kegiatan yang dapat dirancang oleh pendidik yang semuanya bersifat meningkatkan kreativitas anak. Tugas-tugas yang bersifat mengembangkan kreativitas anak selalu menuntut anak untuk memikirkan bermacam macam kemungkinan jawaban, bermacam-macam gagasan dalam memecahkan suatu masalah, tidak hanya satu (Munandar, 2009).

Ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri non-kognitif (*nonaptitude*). Ciri kognitif (*aptitude*) meliputi: Keterampilan berpikir lancar yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban; Keterampilan berpikir luwes (fleksibel) yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran; Keterampilan berpikir orisinal yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-

unsur; Keterampilan memperinci (mengelaborasi) yaitu Mampu memperkaya dan me-ngembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik; Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya; Rasa ingin tahu yaitu Selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak; mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek, dan situasi, dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti, Bersifat imajinatif yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan; Merasa tertantang oleh kemajemukan yaitu terdorong untuk mengatasi ma-salah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit; Sifat berani mengambil resiko yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur; Sifat menghargai yaitu dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang. Ciri kognitif dari kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas dan kefasihan. Sedangkan ciri nonkognitif dari kreativitas meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Kreativitas yang baik meliputi ciri kognitif maupun

ciri non kognitif merupakan salah satu potensi yang penting untuk dipupuk dan dikembangkan.

Ciri-ciri afektif lainnya yang sangat esensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang ialah: rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain, dan sebagainya (Subur:2013).

Sesungguhnya bakat kreatif dimiliki oleh semua orang tanpa pandang bulu, dan yang lebih penting lagi ditinjau dari segi pendidikan ialah bahwa bakat kreatif itu perlu dipupuk sejak dini. Memang harus diakui bahwa setiap orang berbeda dalam macam bakat yang dimiliki serta derajat atau tingkat dimilikinya bakat tersebut. Adanya perbedaan bakat tentu dialami oleh baik setiap guru maupun setiap orang tua dalam menghadapi anak-anak didik. Semua murid di dalam kelas mempunyai bakat-bakat tertentu, tetapi masing-masing dalam bidang yang berbeda-beda dan yang satu lebih menonjol dari yang lain Munandar (2009).

Menurut Munandar (2009) ciri-ciri lain yang berkaitan dengan perkembangan afektif seseorang sama pentingnya agar bakat kreatif seseorang dapat terwujud. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang disebut ciri-ciri afektif dari kreativitas. Motivasi atau dorongan dari dalam untuk berbuat sesuatu, pengabdian atau pengikatan diri terhadap suatu tugas termasuk ciri-ciri afektif kreativitas.

Biasanya, orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya apa yang diciptakan itu tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Yang dimaksud dengan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, dalam arti sudah ada sebelumnya, atau sudah dikenal sebelumnya, adalah semua pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya. Disini termasuk segala pengetahuan yang pernah diperolehnya baik selama di bangku sekolah maupun yang dipelajarinya dalam keluarga dan dalam masyarakat. Jelaslah, makin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki seseorang makin memungkinkan dia memanfaatkan dan menggunakan segala pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk bersibuk diri secara kreatif. Gagasan-gagasan yang kreatif, hasil-hasil karya yang kreatif tidak muncul begitu saja. Untuk dapat mencipta suatu yang bermakna dibutuhkan persiapan. Masa seorang anak duduk di bangku sekolah termasuk masa persiapan ini karena pendidikan mempersiapkan seseorang agar dapat memecahkan masalah-masalah. Demikianlah, semua data (pengalaman) memungkinkan seseorang mencipta, yaitu dengan menggabung-gabungkan (mengkombinasi) unsur-unsurnya menjadi suatu yang baru. Hal ini tidak berarti bahwa makin banyak pengalaman dan pengetahuan seseorang makin kreatif.

Pengalaman dan pengetahuan memungkinkannya untuk mencipta, lebih daripada seseorang yang tidak mempunyai banyak pengalaman dan pendidikan. Salah satu hal yang menentukan sejauh mana seseorang itu kreatif adalah kemampuannya untuk dapat membuat kombinasi baru dari hal-hal yang ada. Karya-karya unggul hasil pemikiran para ilmuwan dan penemu pada dasarnya

tidak merupakan sesuatu yang baru sama sekali, tetapi merupakan kombinasi dari gagasan–gagasan atau unsur–unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas mereka terletak pada keberhasilan membentuk kombinasi–kombinasi baru dari hal–hal yang sudah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat.

Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah makin kreatiflah seseorang. Tentu saja jawaban–jawaban itu harus sesuai dengan masalahnya. Jadi, tidak semata–mata banyaknya jawaban yang dapat diberikan yang menentukan kreativitas seseorang, tetapi juga kualitas atau mutu dari jawabannya (Munandar, 2009).

Guru diarahkan untuk mengajak siswanya melakukan observasi, bertanya, dan menalar terhadap ilmu yang diajarkan. Tujuannya, agar siswa memiliki pengetahuan utuh tentang lingkungan dan kehidupan, serta memiliki fondasi pribadi yang kuat dalam kehidupan sosialnya. Dengan kemampuan observasi dan menalar yang memadai, siswa akan mengembangkan kreativitasnya lebih baik.

Perkembangan berpikir seorang siswa bergerak dari kegiatan berpikir konkret menuju berpikir abstrak. Seorang guru perlu memahami kemampuan berpikir siswa sehingga tidak memaksakan materi–materi pelajaran yang tingkat kesukarannya tidak sesuai dengan kemampuan siswa. Apabila hal ini terjadi maka siswa mengalami kesukaran untuk mencerna gagasan–gagasan dari materi pelajaran yang diberikan, maka usaha guru untuk membelajarkan siswa bisa disebut gagal. Disini penting bahwa setiap siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Menurut Krulik dalam Supardi (2012) mengemukakan bahwa dalam memahami maupun merencanakan penyelesaian masalah diperlukan suatu kemampuan berpikir kreatif siswa yang memadai, karena kemampuan tersebut merupakan kemampuan berpikir (bernalar) tingkat tinggi setelah berpikir dasar (*basic*) dan kritis. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah.

Fauzi dalam Supardi (2012) mengemukakan pendapatnya tentang pengertian berpikir kreatif "berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan bentuk artistik baru, dan sebagainya". Oleh karena itu dengan berpikir kreatif kita dapat menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam penyelesaian suatu masalah. Wilson dalam Supardi (2012) memberikan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut:

- 1) Kelancaran (*Fluency*) yaitu kemampuan untuk membangkitkan sebuah ide sehingga terjadi peningkatan solusi atau hasil karya.
- 2) Fleksibilitas (*Flexibility*) yaitu kemampuan untuk memproduksi atau menghasilkan suatu produk, persepsi, atau ide yang bervariasi terhadap masalah.
- 3) Elaborasi (*Elaboration*) yaitu kemampuan untuk mengembangkan atau menumbuhkan suatu ide atau hasil karya.

- 4) Orisinalitas (*originality*) yaitu kemampuan menciptakan ide-ide, hasil karya yang berbeda atau betul-betul baru.
- 5) Kompleksitas (*Complexity*) yaitu kemampuan memasukkan suatu konsep, ide, atau hasil karya yang sulit, ruwet, berlapis-lapis atau berlipat ganda ditinjau dari berbagai segi.
- 6) Keberanian mengambil resiko (*Risk-taking*) yaitu kemampuan bertekad dalam mencoba sesuatu yang penuh resiko.
- 7) Imajinasi (*Imagination*) yaitu kemampuan untuk berimajinasi, menghayal, menciptakan barang-barang baru melalui percobaan yang dapat menghasilkan produk sederhana.
- 8) Rasa ingin tahu (*Curiosity*) yaitu kemampuan mencari, meneliti, mendalami, dan keinginan mengetahui tentang sesuatu lebih jauh.

Berpikir kreatif membutuhkan ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh ini terdiri dari beberapa aktivitas mental. Berikut ini aktivitas mental yang mencerminkan daya pikir kreatif:

- 1) Selalu mengajukan pertanyaan.
- 2) Selalu mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka.
- 3) Selalu membangun keterkaitan, khususnya antara hal-hal yang berbeda.
- 4) Selalu menghubungkan berbagai hal dengan bebas.
- 5) Selalu menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda.
- 6) Selalu mendengarkan instuisi.

Tips berpikir kreatif ini harus diasah, agar kreativitas menyatu dalam jiwa seseorang. Di mana pun dan kapan pun, kreativitas bisa tumbuh dan berkembang dengan sendirinya (Jamal, 2012:142).

Betapa pentingnya pengembangan kreativitas dalam sistem pendidikan ditekankan oleh para wakil rakyat melalui Ketetapan MPR-RI No. 11/MPR/1983 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara sebagai berikut: "Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan di segala bidang yang memerlukan jenis – jenis keahlian dan keterampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu, dan efisiensi kerja" (Departemen Penerangan, 1983:60). Perilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran kreatif. Oleh karena itu, hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif - produktif, disamping pemikiran logis dan penalaran.

Selain itu menurut Munandar (1992) berdasarkan hasil survey yang dilakukan Indonesian Education Sector Survey Report, dijelaskan bahwa pendidikan di Indonesia menekankan pada keterampilan-keterampilan rutin dan hafalan semata-mata. Anak biasanya tidak didorong mengajukan pertanyaan dan menggunakan daya imajinasinya, mengajukan masalah-masalah sendiri, mencari jawaban-jawaban terhadap masalah atau menunjukkan banyak inisiatif. Jika hal tersebut dibiarkan, artinya apabila siswa terus dikekang oleh guru dalam proses pembelajaran, dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas siswa. Padahal kreativitas penting untuk dipupuk dan dikembangkan. Pentingnya kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang intinya antara lain adalah melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa,

berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri. Munandar dalam Juliantine (2009). banyak memberikan penjelasan mengenai pentingnya kreativitas, antara lain:

- 1) Kreativitas adalah esensial untuk pertumbuhan dan keberhasilan pribadi, dan sangat vital untuk pembangunan Indonesia; sehubungan dengan ini peranan orang tua, guru, dan masyarakat amat menentukan.
- 2) Pengembangan sumber daya berkualitas yang mampu mengantar Indonesia ke posisi terkemuka, paling tidak sejajar dengan negara-negara lain, baik dalam pembangunan ekonomi, politik, maupun sosial-budaya, pada hakekatnya menuntut komitmen kita untuk dua hal yaitu:
 - a) Penemu dan pengembangan bakat-bakat unggul dalam berbagai bidang.
 - b) Penumpukan dan pengembangan kreativitas yang pada dasarnya dimiliki setiap orang, tetapi perlu ditemukenali dan dirangsang sejak usia dini.
 - c) Perusahaan-perusahaan mengakui makna yang sangat besar dari gagasan-gagasan baru. Banyak departemen pemerintah mencari orang-orang yang memiliki potensi kreatif-inventif. Kebutuhan-kebutuhan ini belum cukup dapat dilayani.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas memang sangat dibutuhkan terutama berkaitan dengan pembangunan Indonesia yang membutuhkan sumber daya manusia berkualitas yang memiliki kreativitas tinggi.

Kreativitas merupakan salah satu aspek dari kualitas manusia yang saat ini sangat berperan penting didalam menunjang pembangunan bangsa dan negara Indonesia yang sedang mengalami permasalahan-permasalahan yang kompleks, sebab dengan kreativitas, manusia akan memiliki kemampuan adaptasi kreatif dan kepiawaian yang imajinatif, sehingga manusia akan mampu

mencari penyelesaian masalah dengan cara yang baru didalam mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi yakni akan terus bergerak kearah kemajuan untuk tidak hanyut dan tenggelam dalam persaingan antar bangsa dan negara, terutama didalam era globalisasi ini.

Kreativitas di dalam pendidikan yaitu bila siswa mengerti suatu cara diluar dari kebiasaannya dan tetap tenang untuk menyelesaikan masalah di dalam kelompoknya, Sternberg dalam Setyabudi (2011). Kreativitas adalah proses penyatuan pengetahuan dari berbagai bidang pengalaman yang berlainan untuk menghasilkan ide yang baru dan lebih baik, West dalam Setyabudi (2011).

Menurut Cambell dan Glover dalam Setyabudi (2011) kreativitas merupakan kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya: baru (*novelty*), yang berarti invasi, belum pernah ada sebelumnya dan aneh; berguna (*useful*), yang berarti lebih praktis, mempermudah, mengatasi kesulitan, dan menghasilkan yang lebih baik; dimengerti (*under-standable*), yang berarti hasil yang sama dapat dimengerti atau dipahami dan dapat dibuat pada waktu yang berbeda.

Bruck, dkk dalam Hartanto (2011) menguraikan karakteristik orang yang kreatif adalah sebagai berikut :

- 1) Dia memiliki kesadaran sensori. Artinya dia sensitif kepada keindahan, kecantikan dan memiliki daya imajinasi yang tinggi.
- 2) Independen, asertif dan mampu mempengaruhi orang lain, *constructive, non conformity*, inovatif, kekuatan ego untuk menciptakan sendiri (tanpa konsesnsus kelompok). Orang yang kreatif menunjukkan banyak usaha, aspiratif, inisiatif, tidak konvensional, ego dan motivasinya tinggi. Orang yang

tidak kreatif menunjukkan perilaku pemalu, lemah, *submissive* (mudah tunduk) dan tidak berdaya

- 3) Memiliki keterbukaan kognitif, sensitif pada maslaah, berani mengambil resiko untuk memperoleh pengalaman baru, dan toleransi pada perbedaan, hangat, ceria, spontan, fleksibel, dan bebas berekspresi.
- 4) Pola berpikirnya holistic, abstrak, teoritis.
- 5) Dapat memahami masa mendatang dalam gambaran yang akurat, kuat dan kaya, yang melibatkan intuisi dan fantasi.

Kreativitas berasal dari potensi bawaan individu dan pengaruh lingkungan kepadanya. Aspek yang paling penting pada potensi individu adalah sumber dalam diri individu terbuka dan kapasitas untuk mencipta cukup luas. Individu dapat menciptakan ide-ide hampir tanpa batas.

Dalam berpikir kreatif ada beberapa tingkatan atau *stages* sampai seseorang memperoleh sesuatu hal yang baru atau pemecahan masalah. tingkatan-tingkatan itu yaitu:

- 1) Persiapan (*preparation*), yaitu tingkatan seseorang memformulasikan masalah, dan mengumpulkan fakta-fakta atau materi yang dipandang berguna dalam memperoleh pemecahan yang baru. ada kemungkinan apa yang dipikirkan itu tidak segera memperoleh pemecahannya, tetapi soal itu akan hilang begitu saja, tetapi masih terus berlangsung dalam diri individu yang bersangkutan.
- 2) tingkat inkubasi (*incubation*), yaitu berlangsungnya masalah tersebut dalam jiwa seseorang, karena individu tidak segera memperoleh pemecahan masalah.

- 3) tingkat pemecahan (*illumination*), yaitu tingkat mendapatkan pemecahan masalah.
- 4) Tingkat evaluasi, yaitu mengecek apakah pemecahan yang diperoleh pada tingkat iluminasi itu cocok atau tidak. apabila tidak cocok lalu meningkat pada tingkat berikutnya.
- 5) Tingkat revisi, yaitu mengadakan revisi terhadap pemecahan yang diperolehnya (Rahmatika, 2009).

Berdasarkan penelitian genetika yang dilakukan oleh Dyers (2011), dua per tiga dari kemampuan kreativitas seseorang diperoleh dari proses pendidikan. Sedang satu per tiga lainnya merupakan warisan genetika. Dan kemampuan inteligensi seseorang merupakan kebalikan dari kreativitas. Satu per tiga nya berasal dari pendidikan, dan duaper tiga nya merupakan keturunan.

Untuk menjadi kreatif, siswa diberi kesempatan untuk mengamati fenomena alam, fenomena sosial, dan fenomena seni budaya, kemudian bertanya dan menalar dari hasil pengamatan tersebut. Artinya, siswa benar-benar belajar dari lingkungan. Dari kreativitas tersebut, timbul inovasi yang menjadikan siswa memiliki beragam alternatif jawaban dalam setiap masalah yang dihadapinya. Pola pikir kreatif dan inovatif seperti itu diharapkan akan lahir dari implementasi kurikulum 2013.

Belajar kreatif telah menjadi bagian penting dalam wacana peningkatan mutu pembelajaran. Hingga kini kreativitas telah diterima sebagai kompetensi yang melekat pada proses dan hasil belajar. Inti kreativitas adalah menghasilkan sesuatu yang lebih baik atau sesuatu yang baru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat DeGraff dan Khaterine (2002) menyatakan bahwa *Creativity is core of*

all the competencies of your organization because creativity is what makes something better or new. DeGraff dan Khaterine (2002) mengelompokkan kreativitas pada kuadran kiri dan kanan dalam diagram berikut:



Gambar 1: Diagram Kreativitas

(Sumber: Jeff DeGraff and Khaterine's, 2002)

Profil individu imajinif (*imagine*) memiliki kompetensi dalam mengembangkan kreativitas bersumber dari daya imajinasinya. Sesungguhnya setiap individu memiliki kemampuan menghayal, namun individu imajinatif mampu mewujudkan hayalannya dalam ide dan karya yang unik. Ujung dari hayalnya adalah berkarya. Individu imajinatif mengeksplorasi ide-ide baru, menciptakan tata artistik baru, mewujudkan produk baru, membangun pelayanan baru, memecahkan masalah dengan cara-cara baru. Potensinya akan berkembang jika didukung dengan kultur lingkungan yang menghargai dengan percobaan, melakukan langkah-langkah spekulatif, fokus pada pengembangan ide-ide baru, bahkan melakukan hal yang tidak dapat dilakukan orang sebelumnya.

Profil individu penanam modal (invest) menunjukkan daya kompetisi yang kuat, memiliki kesungguhan dalam berjuang serta intensif dalam mewujudkan keunggulan. Tipe pribadi ini berani kalah dan siap menang dan siap menanggung resiko. Kepribadian investor mengembangkan kreasi dengan cepat sebelum kopetitor dapat melakukannya. Pribadi yang cerdas dan pekerja keras, pikirannya fokus pada kebaikan yang yang akan diraihnyanya. Karena itu ia memiliki motivasi yang kuat untuk mewujudkan keberhasilan. Kelebihannya ditunjukkan dengan kemampuan merespon dengan cepat tiap perubahan. Berbagai bentuk penemuan baru dalam bidang teknologi lahir dari tipe orang yang memiliki karakter seperti ini, kemauannya kuat dan tidak pernah puas dengan hasil kerja yang diraihnyanya.

Profil individu pembaharu (*improve*) ditandai dengan karakter yang kreativitasnya yang tak pernah surut. Aktivitas meniru sesuatu yang ada, memodifikasi, dan menyempurnakannya dan merekayasa sesuatu menjadi baru atau lebih baik, hingga membuat sesuatu berbeda dari sebelumnya. Profil individu pembaharu, seperti julukannya, memiliki karakter sangat kompleks, tak pernah kehabisan ide, pejuang sejati, dan selalu berusaha keras tidak gagal. Keunggulannya bemodalkan keunggulan berpikir yang sistematis, berhati-hati, dan selalu memperbaharui idenya dengan cepat serta dapat menapilkannya sebagai ide dan karya nyata. Orang seperti ini akan berkembang optimal jika tumbuh pada kultur yang berorientasi pada masa depan, fokus pada rencana, mengkreasi sistem dan proses, Lebih dari itu, konsisten terhadap standar dan peraturan yang dijadikan dasar pijakan. Karakter seperti ini mendukung proses

kerjanya berdisiplin tinggi, menjujung tingkat kecepatan dan ketepatan yang tinggi. Lebih dari itu, kepatuhannya pada standar terhindar dari kesalahan.

Profil pengeram (*incubate*) adalah orang yang mematangkan atau mengeram ide-ide inovatif dalam dirinya sebelum gagasan direalisasikan. Profil memiliki karakter bekerja dengan penuh keyakinan dan sepenuh hati. Jika ia seorang pembisnis maka keyakinan terhadap pekerjaannya lebih daripada bisnis itu sendiri. Ia menghayati kedalamannya, Ia meyakini dengan dilandasi dengan nilai-nilai hidup yang menjadi dasar hidupnya. Karakter pribadinya selalu mendapat tempat dalam kegiatan belajarnya maupun dalam pekerjaannya. Profil penggagas memiliki komitmen yang kuat terhadap komunitasnya, fokus membangun kekuatan yang menghargai ide bersama, menjunjung kebersamaan dan efektif berkomunikasi. Kekuatannya didukung pula dengan kebiasaannya tak pernah berhenti belajar, tumbuh kuat dalam kebersamaan, kompeten dalam membangun dukungan, memahami bagaimana belajar dan membangun kekuatan, memahami baik situasi dan kondisi, dan memilih tindakan yang tepat tanpa harus menunggu keputusan yang terlalu lama. Profil penggagas ini tumbuh dalam interaksi kelompok, menyadari pentingnya meningkatkan kekuatan individu melalui kelompok, menghargai sumber daya manusia, melakukan pelatihan, dan meningkatkan efektivitas fungsi organisasi. Dengan demikian setiap tahap kegiatannya terorganisasi dengan baik.

Dari uraian di atas, seperti dijelaskan Jeff DeGraff dan Khaterine dapat dikembangkan ihtisar ringkas profil kreativitas individu sebagai berikut:

- 1) Imajinatif (*imagine*) mementingkan pencapaian tujuan inovasi dan pertumbuhan. Karakter: generalis, senang bereksplorasi, menyukai perubahan, dan menyukai keragaman.
- 2) Penanam Modal (*Invest*) mementingkan kecepatan dan keuntungan. Karakter: berorientasi pada kinerja, mengandalkan daya pikir, disiplin, dan menyukai tantangan.
- 3) Pembaharu (*improve*) mementingkan kualitas dan optimalisasi. Karakter: sistematis, menyukai teknik, praktis, dan memiliki perhatian terhadap proses.
- 4) Penggagas (*Incubate*) mementingkan peran minat dan kelapangan ide-ide. Karakter: menyukai curah ide, berorientasi pada kekuatan komunikasi, bersifat komunikatif dan menyukai belajar.

Pengertian kreativitas menurut Drevdahl dalam Hurlock dalam Sajidin (2012) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Saiki dalam Sajidin (2012) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengenal (mengidentifikasi) masalah secara tepat dan memberikan jawaban yang tepat terhadap masalah itu. Mack dalam Sajidin (2012) yang penting dari kreativitas adalah proses menyusun ide sehingga membentuk sesuatu yang baru. Pendapat tersebut disempurnakan oleh Rukky dalam Sajidin (2012) yang mengemukakan bahwa kreativitas adalah upaya melakukan aktivitas yang baru dan mengagumkan.

Dari definisi menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau

gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya.

Menurut Semiawan dalam Sajidin (2012) kreativitas belajar adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menetapkannya dalam pemecahan masalah dalam belajar. Kreativitas belajar dapat dilihat berdasarkan aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (fleksibilitas) dan keaslian (orisinalitas) dalam pemikiran. Sedangkan yang termasuk aspek afektif seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru.

Mycoff dalam Sajidin (2012) menyatakan beberapa ciri-ciri orang kreatif adalah sebagai berikut:

- 1) Keberanian, berani menghadapi tantangan baru dan bersedia menghadapi resiko kegagalan.
- 2) Ekspresif, tidak takut menyatakan pemikiran dan perasaannya.
- 3) Humor, berkaitan dengan kreativitas menggabungkan hal-hal sedemikian rupa sehingga menjadi berbeda, tidak terduga, dan tidak lazim.
- 4) Intuisi, menerima intuisi sebagai aspek wajar dalam kepribadiannya.

Indikator kreativitas belajar menurut Uno dalam Sajidin (2012) adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu
Biasanya siswa yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif.
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang membangun

Siswa yang kreatif biasanya dalam belajar selalu bertanya dan pertanyaan yang diajukan selalu berbobot dan sifatnya membangun.

3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah

Siswa yang kreatif mampu memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah yang perlu diselesaikan. Hal ini berarti siswa memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyelesaikan masalah.

4) Mampu menunjukkan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu

Apabila mengeluarkan pendapat secara langsung dan tidak malu-malu. Contohnya dalam diskusi belajar di kelas menyampaikan pendapatnya secara langsung dalam keadaan setuju ataupun tidak setuju.

5) Mempunyai atau menghargai keindahan

Minat siswa dalam keindahan juga lebih kuat dari rata-rata, walaupun tidak semua orang kreatif menjadi seniman, tetapi mereka mempunyai minat yang cukup besar terhadap keadaan alam, seni, sastra, music dan teater.

6) Bebas berfikir dalam belajar

Siswa memiliki kebebasan dalam berfikir, dalam hal ini siswa mempunyai kebebasan untuk mengembangkan pengetahuan awal yang diperoleh untuk kemudian diterapkan dalam kehidupannya.

7) Memiliki rasa humor tinggi

Siswa kreatif biasanya memiliki rasa humor tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.

8) Mempunyai daya imajinasi yang kuat

Siswa yang kreatif biasanya lebih tertarik pada hal-hal yang rumit.

- 9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain

Siswa mempunyai rencana yang inovatif serta orisinal yang telah dipikirkan dengan matang terlebih dahulu dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

- 10) Dapat bekerja sendiri

Siswa yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri, sehingga selalu mengerjakan sendiri. Contohnya apabila mendapat tugas selalu berusaha mengerjakan sendiri.

- 11) Sering mencoba hal-hal baru

Biasanya siswa yang kreatif berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada siswa pada umumnya. Artinya dapat melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai mereka tidak menghiraukan kritik atau ejekan orang lain.

- 12) Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan

Siswa yang kreatif dapat mengembangkan suatu gagasan yang baru agar dapat berkembang kearah yang lebih baik dan jelas.

Ali dan Ansori dalam Sajidin (2012) mengatakan bahwa perkembangan kreativitas sangat erat dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak. Otak bekerja apabila terjadi proses berfikir, proses berfikir merupakan bagian proses belajar. Ismail dalam Sajidin (2012) menjelaskan bahwa kreativitas dapat menjadi kekuatan (*power*) yang menggerakkan manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, bodoh menjadi cerdas, pasif menjadi aktif, dan sebagainya.

Dari beberapa definisi menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan/kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya serta dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar.

Kreativitas merupakan suatu bidang yang sangat menarik untuk dikaji namun cukup rumit sehingga menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Menurut Supriadi dalam Johan (2013) kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda tergantung pada bagaimana orang mendefinisikannya. Tidak ada satu definisipun yang dianggap dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas atau tidak ada satu definisipun yang dapat diterima secara universal.

Seperti menurut Sternberg dalam Johan (2013) kreativitas sudah jelas terdapat pada anak-anak. Dengan demikian usaha kita untuk memunculkan kreativitas yang ada pada siswa semaksimal mungkin. Kajian ini memungkinkan diperolehnya sumbangan pengetahuan baru dalam melihat kemampuan dan kreativitas siswa dan bagaimana memanfaatkannya. Sehingga kreativitas yang ada pada siswa bisa dimunculkan semaksimal mungkin.

Menurut Fisher dalam Herdian (2010) kreativitas adalah kemampuan dan sikap seseorang untuk membuat produk yang baru. Sedangkan menurut Evan dalam Herdian (2010) kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan kaitan-kaitan yang baru, kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang yang baru, dan kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi dari banyak konsep yang ada pada pikiran. Kreativitas bukanlah mengadakan sesuatu yang tidak ada

menjadi ada, akan tetapi kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan cara membuat kombinasi, membuat perubahan, atau mengaplikasikan ide-ide yang ada pada wilayah yang berbeda, Harris dalam Herdian (2010). Dari pendapat diatas, dapat diartikan bahwa berfikir kreatif adalah aktivitas berfikir agar muncul kreativitas pada seseorang, atau berfikir untuk menghasilkan hal yang baru bagi dirinya.

3. Teori Mengajar

Sudjana dalam Sajidin (2012) belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai proses dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pemahamannya, pengetahuannya, tingkah laku dan aspek lain yang ada pada individu siswa.

Fathurohman dalam Sajidin (2012) mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan dalam pribadi manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir dan kemampuan lainnya.

Sanjaya dalam Sajidin (2012) bahwa belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Belajar bukan sekedar mengumpulkan pengetahuan, belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku.

Menurut definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam pribadi manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti

peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan lainnya.

Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Witherington, dkk dalam Supardi (2012) menyatakan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara atau pola-pola tingkah laku yang baru. Pendapat ini lebih ditegaskan lagi oleh Slameto dalam Supardi (2012) yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Fauzi dalam Supardi (2012) mengatakan bahwa "belajar adalah pengalaman yang universal. Perkataan belajar mempunyai tiga arti: menemukan, mengingat, menjadi efisien".

Hilgard dan Bower dalam Supardi (2012) mengemukakan bahwa, Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya). Morgan dalam Supardi (2012) mengatakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Liang dalam Supardi (2012) menyatakan bahwa, belajar adalah segenap rangkaian/aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang

mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan dalam pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya relatif permanen.

Liang Gie dalam Supardi (2012) yang mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau fisik yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap. Purwanto dalam Supardi (2012) mengemukakan bahwa "belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata: prosesitu terjadi di dalam diri seseorang yang sedang mengalami belajar". Sejalan dengan Purwanto dalam Supardi (2012) menyebutkan bahwa belajar adalah perilaku sebagai hasil langsung dari pengalaman bukan akibat hubungan-hubungan dalam system syaraf yang dibawa sejak lahir.

Menurut Good dan Brophy dalam Supardi (2012) belajar bukan tingkah laku yang nampak, tetapi terutama adalah prosesnya yang terjadi secara internal di dalam diri individu dalam usahanya memperoleh hubungan-hubungan baru (*new associations*). Hubungan-hubungan baru itu dapat berupa: antara perangsang-perangsang, antara reaksi-reaksi, atau antara perangsang dan reaksi. Dimyati dalam Supardi (2012) mengemukakan bahwa "belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar". Maka dari itu, individu yang ingin memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar diharapkan mampu mengolah bahan belajar yang mereka dapatkan.

Ciri-ciri belajar diungkapkan oleh Burhanuddin dan Wahyuni dalam Supardi (2012) yaitu sebagai berikut:

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*).

- b. Perubahan perilaku relatif permanen.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat member penguatan.

Menurut Suprijono dalam Supardi (2012) prinsip belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental, yaitu perubahan yang disadari.
- b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- d. Positif atau berakumulasi.
- e. Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- f. Permanen atau tetap.
- g. Bertujuan dan terarah.
- h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

4. Mata Pelajaran Ilmu Statika dan Tegangan atau Mekanika Teknik

Mekanika teknik merupakan ilmu yang mempunyai peranan penting untuk mendukung perkembangan teknologi. Mengingat peranan mekanika teknik yang penting, diperlukan suatu perhatian tentang keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar mekanika teknik di sekolah. Pendapat Meriam Algangri (2015) yang menyatakan bahwa, pelajaran mekanika teknik ialah mengembangkan daya kemampuan dalam memprediksi akibat-akibat dari gaya dan gerakan dengan tujuan menghasilkan rancangan yang kreatif untuk keperluan teknik.

Menurut Saputro Algandri (2015) mata pelajaran menerapkan ilmu statika dan tegangan atau mekanika teknik merupakan pengetahuan dasar yang materinya berupa pengetahuan lanjutan dari ilmu fisika. Statika adalah ilmu yang mempelajari keseimbangan gaya dimana suatu konstruksi yang tetap diam walaupun pada konstruksi tersebut ada gaya-gaya yang bekerja.

Materi pelajaran mekanika teknik pada jenjang pendidikan menengah telah menuntut kemampuan penalaran formal. Menurut Sumantri Algandri (2015), penalaran merupakan proses berpikir untuk menarik kesimpulan yang berupa pengetahuan. Manusia mampu bernalar, artinya mampu berpikir secara logis dan analisis. Kemampuan bernalar dan memiliki bahasa untuk mengkomunikasikan hasil pemikirannya yang abstrak, maka manusia bukan hanya mempunyai pengetahuan melainkan juga mampu mengembangkannya. Cara penyajian materi pelajaran haruslah disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Hal tersebut dimaksudkan agar struktur kognitif dan pengalaman belajar yang telah dimiliki oleh siswa bisa mengasimilasi dan mengakomodasikan pengetahuan baru yang dipelajarinya, sehingga terjadi adaptasi dalam prestasi belajar siswa dalam.

Mata pelajaran Mekanika Teknik merupakan salah satu mata pelajaran produktif program studi keahlian teknik bangunan, kompetensi keahlian Teknik Gambar Bangunan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Seyegan. Ilmu Statika dan Tegangan atau Mekanika Teknik adalah ilmu yang menjelaskan gejala-gejala keseimbangan dan gerak benda yang berhubungan dengan konstruksi bangunan.

Sesuai dengan kompetensi inti silabus Mekanika Teknik dalam butir KI 3 yaitu memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, koseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kamanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah. Butir KI 4 yaitu mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

5. Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk penelitian studi sekunder penulis membaca beberapa jurnal antara lain:

1. Johan (2013) meneliti tentang Analisis Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika Di Kelas. Hasil penelitiannya yaitu kemampuan matematika siswa mempengaruhi kreativitas siswa, makin tinggi tingkat kemampuan matematika makin tinggi pula kreativitasnya.
2. Joko (2012) meneliti tentang Hubungan Nilai-Nilai Kepramukaan, Karakter Disiplin, Dan Kerja Keras Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Produktif Di SMK PGRI 1 Ngawi. Hasil penelitiannya yaitu Tidak terdapat hubungan antara nilai-nilai kepramukaan, karakter disiplin dan kerja keras terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran produktif di SMK PGRI I Ngawi. Berdasar hasil perhitungan diketahui bahwa $r = 1.294$ dan $r = 3.34$.

Karena (1.294) lebih kecil dari pada (3.34) maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat hubungan antara nilai-nilai kepramukaan, karakter disiplin dan kerja keras terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran produktif di SMK PGRI I Ngawi.

3. Eni, dkk (2012) meneliti tentang Internalisasi Karakter Disiplin Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi (Studi di SMA Negeri 5 Pontianak). Hasil penelitiannya diperoleh gambaran cara guru menginternalisasikan karakter disiplin yang dituangkan kedalam pelajaran sosiologi dan diperkuat dengan adanya tata tertib sekolah di SMA Negeri Negeri 5 Pontianak.
4. Zamtinah, dkk (2011) meneliti tentang Model Pendidikan Karakter Untuk Sekolah Menengah Kejuruan. Hasil penelitiannya rumusan pendidikan karakter untuk SMK dibuat dengan pendekatan norma dan kearifan lokal Kota Yogyakarta. Rumusan model pendidikan karakter yang dikembangkan terdiri atas tujuan, isi, metode, lingkungan, alat, pendidik, dan peserta didik.
5. Marzuki (2012) meneliti tentang Pengintegrasian Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran di Sekolah. Hasil penelitiannya yaitu pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah perlu didukung oleh keteladanan guru dan orang tua murid serta budaya yang berkarakter. Pengintegrasian pendidikan karakter dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan pemuatan nilai-nilai karakter dalam semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Untuk itu guru harus mempersiapkan pendidikan karakter mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasinya.

6. Sajidin (2012) meneliti tentang Hubungan Antara Kreativitas Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MAN Konda Kabupaten Konawe. Hasil penelitiannya yaitu kreativitas belajar siswa berkorelasi positif dan signifikan dengan hasil belajar ekonomi siswa.
7. Darmiyati, dkk (2014) meneliti tentang Pemetaan Implementasi Pendidikan Karakter Di SD, SMP, SMA Di Kota Yogyakarta. Hasil penelitiannya yaitu perencanaan pendidikan karakter di sekolah-sekolah Kota Yogyakarta sudah dilakukan dengan cukup baik, tetapi berdasarkan analisis RPP yang dibuat oleh guru, ada beberapa RPP yang belum mengandung nilai-nilai target yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah sudah dipadukan dalam berbagai mata pelajaran. Penilaian pengetahuan dan kemauan untuk mengaktualisasikan nilai-nilai target pendidikan karakter baru pada sebagian soal-soal yang dibuat guru, sedangkan penilaian perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai target dilakukan oleh kebanyakan guru hanya dengan wawancara.
8. Liberty (2012) meneliti tentang Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Daya Serap Terhadap Ilmu Statika Dan Tegangan Pada Siswa Kelas X Bidang Keahlian Teknik Bangunan Di SMK N 2 Yogyakarta. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa faktor-faktor yang secara linier mempengaruhi daya serap siswa kelas X bidang keahlian teknik bangunan terhadap mata pelajaran Ilmu Statika dan Tegangan di SMK N 2 Yogyakarta dilihat dari besarnya nilai koefisien korelasi parsial (R) dari yang paling besar adalah faktor psikologis (0,350), faktor fisik (0,320), faktor sekolah (0,316), dan

faktor keluarga (0,254). Secara fungsional faktor-faktor tersebut berpengaruh signifikan terhadap daya serap.

9. Syahidul (2013) meneliti tentang Pengaruh Kualitas Pembelajaran Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Statika Dan Tegangan Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Depok. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: (1) Berdasarkan pendapat siswa, kualitas pembelajaran guru berada dalam kategori cenderung sedang dengan persentase 50% pada rentang nilai 79-92; (2) Prestasi belajar siswa mata pelajaran Ilmu Statika dan Tegangan berada dalam kategori cenderung tuntas dengan kriteria nilai > 76 (batas tuntas); dan (3) Terdapat pengaruh signifikan pembelajaran guru terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Ilmu Statika dan Tegangan jurusan teknik gambar bangunan SMK Negeri 2 Depok, dibuktikan melalui uji F yang menyatakan signifikan dengan taraf signifikansi $< 0,05$ dan koefisien determinan 0,268 (26,8%).
10. Faiz (2012) meneliti tentang Hubungan Keseriusan Mengerjakan Pekerjaan Rumah (Pr) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Statika Dan Tegangan Siswa Program Studi Teknik Bangunan Smk N 1 Seyegan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara keseriusan mengerjakan pekerjaan rumah (PR) terhadap hasil belajar Ilmu Statika dan Tegangan siswa program studi teknik bangunan SMK N 1 Seyegan, dengan dibuktikan koefisien korelasi $R_{hitung} > R_{tabel}$ ($0,533 > 0,254$) dengan koefisien determinan 0,284 (28,4 %).

C. Kerangka Berfikir

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif, dan ditinjau dari segi pendidikan bakat kreatif dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak dari usia dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Oleh sebab itu diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Tugas pendidiklah atau orang tua untuk menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak serta menyediakan sarana prasarana yang dibutuhkan. Namun itu saja tidaklah cukup. Disamping perhatian, dorongan dan pelatihan dari lingkungan, perlu ada motivasi intrinsik pada anak. Minat anak untuk melakukan sesuatu harus tumbuh dari dalam dirinya sendiri, atas keinginannya sendiri.

Sebagaimana telah dirumuskan dalam silabus mata pelajaran mekanika teknik bahwa siswa memang diharuskan menerapkan pendidikan karakter kreatif dalam menanggapi atau memecahkan soal yang sangat bervariasi. Siswa harus berani mencoba mengerjakan soal sendiri dan melatih kreativitasnya. Siswa hendaknya membaca informasi terkait dengan pembelajaran yang sedang belangsung, siswa untuk secara aktif bertanya tentang topik yang berkaitan, siswa berdiskusi tentang materi, mengumpulkan data tentang topik tersebut, menyimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait materi, lalu mempresentasikan hasil diskusi tentang materi.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasar dari kajian teori dan kerangka berfikir, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- 1) Seberapa besar tingkat karakter kreatif di kelas sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran?
- 2) Seberapa besar tingkat karakter kreatif dalam kemampuan berpikir kreatif (*Aptitude*) di kelas sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran?
- 3) Seberapa besar tingkat karakter kreatif dalam kemampuan afektif (*Nonaptitude*) di kelas sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei.

Peneliti ingin mengetahui status sesuatu. Apabila peneliti bermaksud mengetahui keadaan sesuatu mengenai apa dan bagaimana, berapa banyak, sejauh mana, dan sebagainya, maka penelitiannya bersifat deskriptif, yaitu menjelaskan atau menerangkan peristiwa (Arikunto, 1986:25).

Metode ini sebagai metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode *discovery*, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2010:7).

Survei merupakan jenis penelitian deskriptif juga tetapi lebih mengarah pada pengumpulan data dasar dari sampel yang cukup luas. Biasanya data yang diperoleh dari survei digunakan untuk penelitian lebih lanjut yang sifatnya lebih mendalam (Arikunto, 1986:26).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Seyegan yang berlokasi di dusun Jamblangan Margomulyo Seyegan. Alasan memilih lokasi tersebut karena penulis pernah melakukan PPL di sekolah tersebut, secara otomatis

sudah mengenal dan memahami keadaan sekolah, struktur organisasi sekolah, guru dan siswa SMK Negeri 1 Seyegan tersebut.

Waktu penelitian ini dilakukan mulai November 2014 sampai Januari 2014.

C. Penentuan Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus (Arikunto. 1986:102).

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X TGB di SMK Negeri 1 Seyegan. Maka sebagai populasi adalah semua siswa kelas X TGB di SMK Negeri 1 Seyegan pada tahun pelajaran 2013/2014 yang jumlahnya ada 64 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang digunakan untuk mewakili keadaan populasi.

Menurut sugiyono (2007:62), sampel adalah: "bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi"

Untuk jumlah sampel penulis berpedoman pada pendapat Arikunto (2006) yang menyatakan: "Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subyeknya besar maka dapat diambil 10–15% atau 20–25%."

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono. 2010:85). Dengan demikian diambil sampel sebanyak 64 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, digunakan metode observasi, angket, dan wawancara. Pada metode observasi dilakukan dengan mengunjungi SMK Negeri 1 Seyegan yang beralamat di Jl. Kebonagung km 8,5 Jamblangan, Margomulyo, Seyegan, Sleman untuk mengamati siswa-siswa, guru, dan sarana prasarana pendukung dalam kegiatan belajar dan mengajar khususnya mata pelajaran Mekanika Teknik. Kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006:151). Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono. 2010:142). Metode ini penulis gunakan untuk pengumpulan data berbentuk pertanyaan secara tertulis kepada responden (siswa-siswi X TGB SMK N 1 Seyegan). Metode interview sering juga disebut dengan wawancara atau kuisisioner lisan, merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari pewawancara

(Arikunto, 2006:155). Metode ini dilakukan untuk pengumpulan data berbentuk pengajuan pertanyaan secara lisan yang di tujukan pada guru Mekanika Teknik dan siswa-siswi SMK Negeri 1 Seyegan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian diperlukan untuk membantu dalam memperoleh data dari sampel yaitu dengan menggunakan angket.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen untuk Siswa

Indikator	Deskripsi	No. Butir	Jumlah
Keterampilan berpikir lancar	Siswa diharapkan mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.	1,2,3	3
Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	Siswa diharapkan mampu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.	4,5,6	3
Keterampilan berpikir orisinal	Siswa diharapkan mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.	7,8,9	3

Indikator	Deskripsi	No. Butir	Jumlah
Keterampilan memperinci (mengelaborasi)	Siswa diharapkan mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.	10,11	2
Keterampilan menilai (mengevaluasi)	Siswa diharapkan mampu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.	12,13	2
Rasa ingin tahu	Siswa diharapkan selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak; mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek, dan situasi, dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.	14,15,16	3
Bersifat imajinatif	Siswa diharapkan mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.	17,18	2
Merasa tertantang oleh kemajemukan	Siswa diharapkan terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.	19,20,21	3
Sifat berani mengambil resiko	Siswa diharapkan berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.	22,23,24	3

Indikator	Deskripsi	No. Butir	Jumlah
Sifat menghargai	Siswa diharapkan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.	25,26	3

Alternatif jawaban untuk mengungkapkan nilai karakter kreatif yang dilaksanakan dikelas oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran mekanika teknik yaitu selalu, sering, jarang, tidak pernah. Teknik penilaian tersebut menggunakan skala numerik atau *ratingscale*.

Menurut Anzwar dalam Wayan (2014) sesuatu skala sikap biasanya terdiri dari 25-30 pertanyaan sikap (sebagian berupa pertanyaan *favorable* dan sebagian *unfavorable*) yang sudah dipilih berdasarkan kualitas isi dan analisis statika terhadap kemampuan pertanyaan itu dalam mengungkap sikap sekelompok.

Tabel 2. Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor (nilai)
Selalu	4
Sering	3
Jarang	2
Tidak pernah	1

F. Uji Instrumen

1. Uji Validasi

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 1986:136). Validitas merupakan derajat

ketepatan antara data yang terjadi pada proyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data "yang tidak berbeda" antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian (Sugiyono. 2010:267). Dalam penelitian ini validasi instrumen yang digunakan dengan cara pengujian konstruksi (*construct validity*). Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2010:125). Penelitian ini diuji oleh 3 tenaga ahli yang terdiri dari 1 dosen pembimbing dan 2 dosen ahli validasi. Setelah pengujian dari ahli, maka dilakukan uji instrumen dengan analisis faktor agar diketahui instrumen tersebut valid atau tidak. Pengujian validitas konstruksi dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antar skor item instrumen dalam suatu faktor, dan mengkorelasikan skor faktor dengan skor total. Bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan besarnya 0,3 ke atas maka faktor tersebut merupakan *construct* yang kuat. Jadi berdasarkan analisis faktor itu dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki validitas konstruksi yang baik (Sugiyono, 2010:126).

Dari uji validitas *construct* yaitu *judgment expert* didapat bahwa angket sebagai alat ukur telah valid, namun untuk analisa faktor dimana setelah digunakan untuk pengambilan dan diolah menggunakan program bantu Ms. Excel diperoleh 2 butir soal yang tidak valid yaitu nomer 4 dan 13 (data dapat dilihat di lampiran), maka 2 soal tersebut dihilangkan karena tidak dapat digunakan.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2010:121). Pengujian internal reliabilitas instrumen tersebut dengan rumus *Cronbach Alpha* (α). Rumus *Cronbach Alpha* (α) digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen skala Linkert yang digunakan dalam instrumen yaitu 1 sampai 4. Skala Linkert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang (Sugiyono, 2010:93). Kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan reliabel atau tidak adalah jika $r \geq 0,80$ maka instrumen tersebut dikatakan reliabel. Jika $r < 0,80$ maka instrumen tersebut tidak reliabel (Husaini, 2011:293). Uji reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan SPSS v.20, dari 24 soal yang valid diperoleh koefisien reliabilitas sebesar $0,846 > 0,80$. Hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS v.20 bisa dilihat pada lampiran.

G. Penyajian Data

Penyajian data statistik dalam penelitian ini akan menggunakan diagram, tabel dan grafik. Dalam Perhitungan data yang menggunakan rumus-rumus akan disajikan dengan bantuan program *Ms. Excel*. Langkah perhitungan dalam pengolahan data sebagai berikut:

1. Mencari Distribusi Frekuensi

Langkah perhitungan tersebut seperti yang dituliskan Husaini dan Purnomo (1995: 70) adalah sebagai berikut: (1) urutkan data dari yang terkecil ke data yang terbesar; (2) hitung rentang yaitu data tertinggi dikurang data terendah dengan rumus: $[R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah}]$; (3) hitung banyak kelas dengan aturan *Struges* yaitu: $[\text{banyak kelas} = 1 + 3,3\log]$ dimana adalah banyaknya data, hasil akhir dibulatkan. Banyak kelas paling sedikit 5 kelas dan paling banyak 15 kelas, dipilih menurut keperluannya; (4) hitung panjang kelas interval dengan rumus: $[p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}]$; (5) tentukan ujung bawah kelas interval pertama. Biasanya diambil data terkecil atau data yang lebih kecil dari data terkecil tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang telah didapat; (6) selanjutnya kelas interval pertama dihitung dengan cara menjumlahkan ujung bawah kelas dengan tadi dikurang 1, demikian seterusnya; (7) nilai f dihitung dengan menggunakan tabel penolong; (8) pindahkan nilai f ke tabel distribusi frekuensi.

2. Histogram

Salah satu penyajian data yang digunakan adalah menggunakan penyajian data dengan histogram. Menurut Husaini dan Purnomo (1995:95), histogram adalah penyajian data distribusi frekuensi yang diubah menjadi diagram batang. Untuk menggambarkan histogram dipakai sumbu mendatar yang menyatakan batas-batas kelas interval dan sumbu tegak yang menyatakan frekuensi absolute atau frekuensi relatif.

H. Teknik Analisis Data

1. Mencari Standar Deviasi

Rumus yang digunakan untuk menghitung standar deviasi:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}} \dots\dots\dots(1)$$

2. Mencari Mean

Rumus yang digunakan untuk menghitung mean:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n_i} \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan:

\bar{x} = mean (rata-rata)

$\sum x_i$ = jumlah seluruh nilai x_i

n_i = jumlah anggota sampel

3. Interpretasi Data

Menurut Purwanto (2009: 208), untuk mendeskripsikan kategori setiap variabel menggunakan bantuan kurva normal, dengan membagi menjadi 4 kategori, yaitu: (1) kategori selalu dengan daerah dari ($M_i + 1,5 SD_i$) ke atas; (2) kategori sering dengan daerah dari M_i sampai dengan ($M_i + 1,5 SD_i$); (3) kategori jarang dengan daerah dari ($M_i - 1,5 SD_i$) sampai dengan M_i ; (4) kategori tidak pernah dengan daerah dari ($M_i - 1,5 SD_i$) ke bawah. Besaran nilai M_i didapatkan dari $1/2 \times (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$, sedangkan besaran nilai SD_i didapatkan dari $1/2 \times 1/3 \times (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$. Setelah didapat ubahan data menurut kategori, lalu dibuat batasan dimana akan diambil dari sudut pandang kategori baik ke atas atau baik dan sangat baik. Dengan menjumlahkan hasil prosentase dari kategori baik dan sangat baik akan dievaluasi lagi atau dinilai lagi berdasarkan tabel penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Alternatif Penilaian

Nilai	Predikat
$\geq (Mi + (1,5 \times SDi))$	Sangat Kreatif
$Mi - (Mi + (1,5 \times SDi))$	Kreatif
$(Mi - (1,5 \times SDi)) - Mi$	Kurang Kreatif
$\leq (Mi - (1,5 \times SDi))$	Tidak Kreatif

Sumber: Purwanto (2009:208)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X TGB di SMK Negeri 1 Seyegan. Data populasi adalah semua siswa kelas X TGB di SMK Negeri 1 Seyegan pada tahun pelajaran 2013/2014 yang jumlahnya ada 64 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, dengan demikian diambil sampel sebanyak 64 siswa.

A. Hasil Penelitian

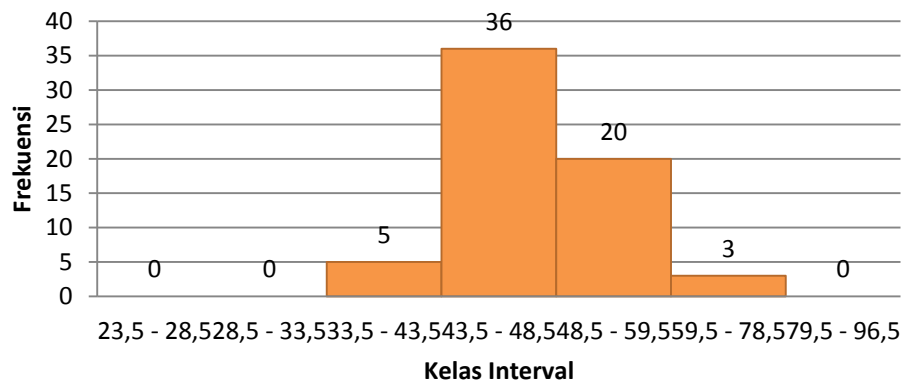
1. Karakter kreatif keseluruhan

Data yang diperoleh dari hasil penelitian melalui angket yaitu data terendah 41 dan data tertinggi 78, *mean* 48,84, dan standar deviasi 6,593. Berdasarkan persamaan *Struges* ($1 + 3,3 \log n$) didapat banyak kelas 7; dan perhitungan rentang dengan rumus (data tertinggi – data terendah) didapat hasil 37. Interval kelas dapat dihitung setelah banyak kelas dan rentang ditentukan, maka rumusnya ($p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$), hasil yang didapat 5,28 lalu dibulatkan menjadi 5. (perhitungan lebih detail dapat dilihat pada lampiran).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi untuk Karakter Kreatif

No.	Kelas Interval	Frekuensi
1	23,5 - 28,5	0
2	28,5 - 33,5	0
3	33,5 - 43,5	5
4	43,5 - 48,5	36
5	48,5 - 59,5	20
6	59,5 - 78,5	3
7	79,5 - 96,5	0
	Jumlah	64

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



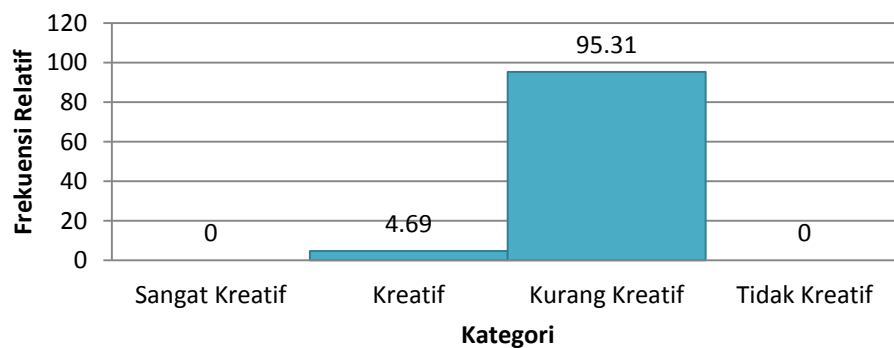
Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Karakter Kreatif

Berikut tabel kategori kecenderungan frekuensi untuk karakter kreatif:

Tabel 5. Kecenderungan Frekuensi Karakter Kreatif

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	Sangat Kreatif	$x \geq 90$	0	0
2	Kreatif	$60 - <90$	3	4,69
3	Kurang Kreatif	$30 - <60$	61	95,31
4	Tidak Kreatif	$x \leq <30$	0	0
Total			64	

Berdasarkan kecenderungan frekuensi di atas dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 3. Histogram Kecenderungan Karakter Kreatif

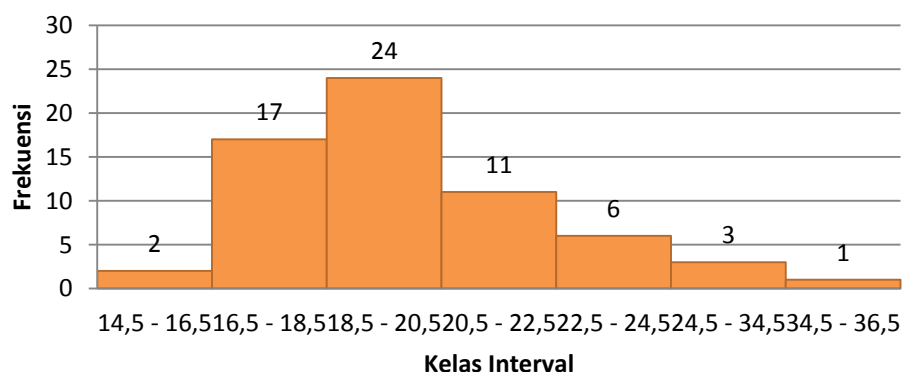
2. Karakter kreatif dalam kemampuan berpikir kreatif (*Aptitude*)

Data yang diperoleh dari hasil penelitian melalui angket yaitu data terendah 36 dan data tertinggi 15, *mean* 20,34, dan standar deviasi 3,822. Berdasarkan persamaan *Struges* ($1 + 3,3 \log n$) didapat banyak kelas 7; dan perhitungan rentang dengan rumus (data tertinggi – data terendah) didapat hasil 21. Interval kelas dapat dihitung setelah banyak kelas dan rentang ditentukan, maka rumusnya ($p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$), hasil yang didapat 3. (perhitungan lebih detail dapat dilihat pada lampiran).

Tabel 6. Distribusi Frekuensi untuk Karakter Kreatif dalam Kemampuan Berpikir Kreatif (*Aptitude*)

No.	Kelas Interval	Frekuensi
1	14,5 - 16,5	2
2	16,5 - 18,5	17
3	18,5 - 20,5	24
4	20,5 - 22,5	11
5	22,5 - 24,5	6
6	24,5 - 34,5	3
7	34,5 - 36,5	1
	Jumlah	64

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



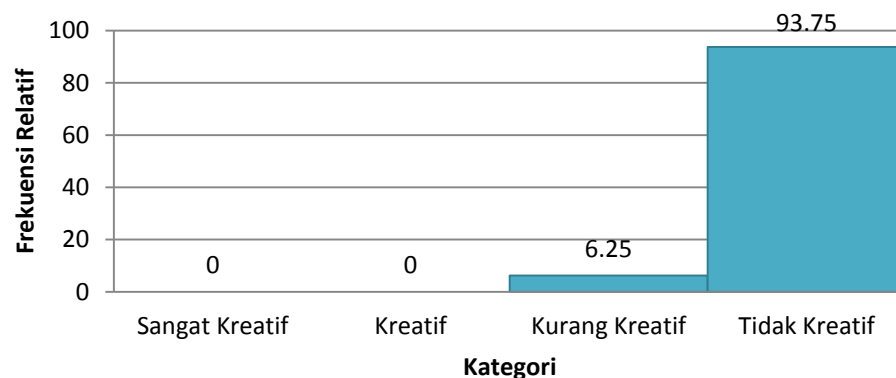
Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi Karakter Kreatif dalam Kemampuan Berpikir Kreatif (*Aptitude*)

Berikut tabel kategori kecenderungan frekuensi untuk karakter kreatif dalam kemampuan berpikir kreatif (*Aptitude*):

Tabel 7. Kecenderungan Frekuensi Karakter Kreatif dalam Kemampuan Berpikir Kreatif (*Aptitude*)

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	Selalu	$x \geq 90$	0	0
2	Sering	$60 - <90$	0	0
3	Jarang	$30 - <60$	4	6,25
4	Tidak Pernah	$x \leq <30$	60	93,75
Total			64	

Berdasarkan kecenderungan frekuensi di atas dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram Kecenderungan Karakter Kreatif dalam Kemampuan Berpikir Kreatif (*Aptitude*)

3. Karakter kreatif dalam kemampuan afektif (*Nonaptitude*)

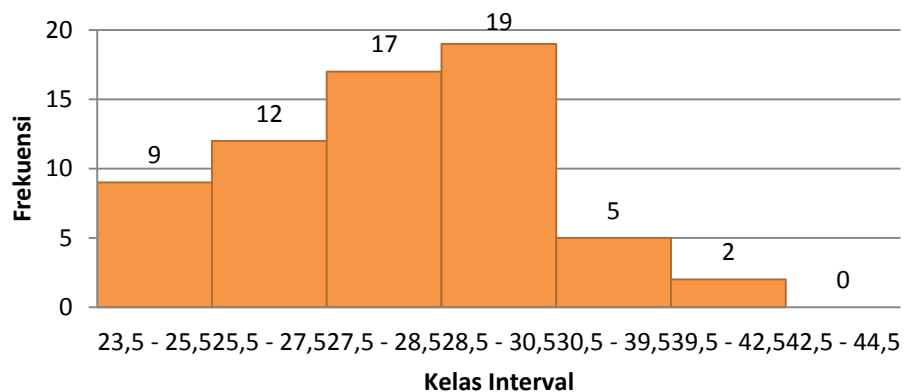
Data yang diperoleh dari hasil penelitian melalui angket yaitu data terendah 42 dan data tertinggi 23, *mean* 28,50, dan standar deviasi 3,319. Berdasarkan persamaan *Struges* ($1 + 3,3 \log n$) didapat banyak kelas 7; dan perhitungan rentang dengan rumus (data tertinggi – data terendah) didapat hasil 19. Interval kelas dapat dihitung setelah banyak kelas dan rentang ditentukan,

maka rumusnya ($p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$), hasil yang didapat 2,71, dibulatkan menjadi 3. (perhitungan lebih detail dapat dilihat pada lampiran).

Tabel 10. Distribusi Frekuensi untuk Karakter Kreatif dalam Kemampuan Afektif (*Nonaptitude*)

No.	Kelas Interval	Frekuensi
1	23,5 - 25,5	9
2	25,5 - 27,5	12
3	27,5 - 28,5	17
4	28,5 - 30,5	19
5	30,5 - 39,5	5
6	39,5 - 42,5	2
7	42,5 - 44,5	0
	Jumlah	64

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 8. Histogram Distribusi Frekuensi Karakter Kreatif kreatif dalam Kemampuan Afektif (*Nonaptitude*)

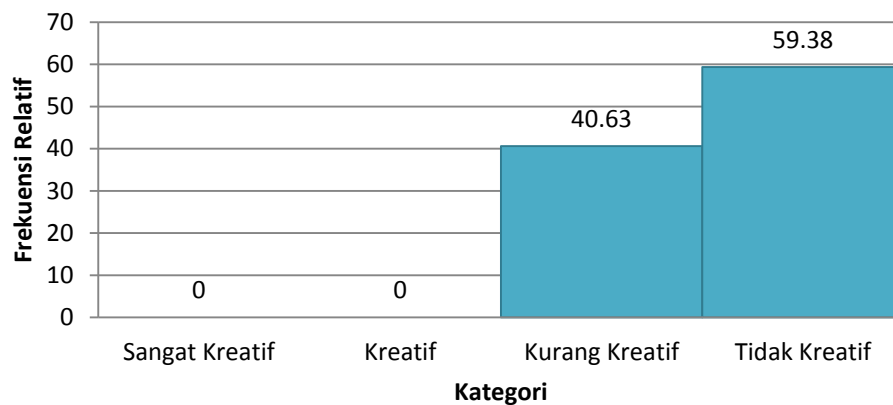
Berikut tabel kategori kecenderungan frekuensi untuk karakter kreatif dalam kemampuan afektif (*Nonaptitude*).

Tabel 11. Kecenderungan Frekuensi Karakter Kreatif dalam Kemampuan Afektif (*Nonaptitude*)

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	Sangat Kreatif	$x \geq 90$	0	0
2	Kreatif	$60 - <90$	0	0
3	Kurang Kreatif	$30 - <60$	26	40,63
4	Tidak Kreatif	$x \leq <30$	38	59,38
Total			64	

Berdasarkan kecenderungan frekuensi di atas dapat digambarkan

histogram sebagai berikut:



Gambar 9. Histogram Kecenderungan Karakter Kreatif dalam Kemampuan Afektif (*Nonaptitude*)

B. Pembahasan

Proses pembelajaran di kelas yaitu guru menerapkan kegiatan awal seperti salam, berdoa, dilanjutkan presensi kehadiran, peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang tema dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam materi pelajaran, peserta didik diarahkan agar dapat mengembangkan sikap: peduli; kerja sama; kreatif; santun; jujur; dan tanggung jawab melalui kegiatan belajar Mekanika Teknik, lalu kegiatan inti seperti guru

membimbing peserta didik mendiskusikan materi pembelajaran, guru memberikan contoh-contoh soal, guru memberikan beberapa soal untuk dikerjakan peserta didik, guru mengoreksi jawaban peserta didik apakah sudah benar atau belum, jika masih terdapat peserta didik yang belum dapat menjawab dengan benar, guru dapat langsung memberikan bimbingan, selanjutnya kegiatan penutup seperti peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran, peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, peserta didik menyimak informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran, terakhir pembelajaran ditutup dengan do'a dan salam.

Bedasarkan observasi yang penulis lakukan di SMK Negeri 1 Seyegan, didapat data-data mengenai pelaksanaan pendidikan karakter kreatif. Data-data yang diperoleh bersumber pada RPP dan silabus mata pelajaran yang terkait yaitu Mekanika Teknik, pengamatan kelas, wawancara guru mata pelajaran, dan angket siswa.

Pada RPP Mekanika Teknik tertulis dalam poin Pendidikan Karakter Bangsa yaitu sikap selalu berupaya untuk mengetahui secara mendalam dan luas dari apa yang dipelajari, dilihat, dan didengar serta berani membuat hal yang baru (Kreatif). Berdasarkan data pengamatan kelas terlihat siswa ada yang tidak mendengarkan saat guru mengajar, ketika guru bertanya siswa hanya menjawab asal, siswa tidak dapat mempertahankan jawabannya karena hanya menebak jawaban tersebut, siswa tidak ada yang bertanya dan berpendapat, guru selalu memberikan motivasi dan memberitahu bahwa pelajaran mekanika teknik itu penting sampai masa kuliah.

Berdasarkan wawancara Bapak Mudiyono selaku guru mata pelajaran mekanika teknik kelas X TGB, Beliau memaparkan bahwa siswa relatif tidak sering mengajukan pertanyaan selain hanya satu atau dua siswa yang aktif, siswa tidak bisa menjawab pertanyaan terkait materi padahal baru saja disampaikan, hanya dua siswa yang aktif bertanya, hanya siswa yang aktif tersebut yang mau mencoba mengerjakan soal dengan cara yang lebih singkat dengan mencoba-coba, ketika diadakan diskusi siswa hanya mengumpul dan sedikit yang mau mencari buku ke perpustakaan sekolah, ketika siswa berpendapat hanya sesuai pada hal yang bukan substansinya (asal) dan tidak dapat mempertahankan pendapatnya ketika ditanya dasar pendapatnya, siswa diperbolehkan mencari cara penyelesaian soal dengan sumber buku lain selain buku panduan guru dan diperbolehkan menggunakan fasilitas internet sekolah, saat diberi pekerjaan rumah siswa yang tidak bisa mengerjakan hanya mengumpulkan apa adanya tanpa jawaban, siswa yang rajin cenderung mengerjakan soal dengan lebih rinci agar mendapatkan nilai yang bagus, siswa jarang mengembangkan pendapat dari teman karena takut salah, siswa senang jika diajak melihat benda-benda yang berkaitan dengan mekanika teknik seperti kuda-kuda bangunan di bengkel bangunan dan rangka jembatan di daerah tempel, siswa masih sulit mengimajinasikan bentuk atau gambaran jika tidak diperlihatkan gambar atau benda aslinya misalnya sendi dan roll dalam pembebanan, siswa yang rajin tertantang mengerjakan soal sedangkan 90% siswa lainnya hanya mengeluh sulit padahal belum mencoba.

Berdasarkan hasil penelitian ditunjukkan bahwa karakter kreatif siswa kelas X TGB pada mata pembelajaran mekanika teknik di SMK Negeri 1 Seyegan masih

rendah. Hal ini diperoleh dari penjabaran kategori kecenderungan frekuensi, pada kategori kurang kreatif terdapat 95,31%, kategori kreatif 4,69%, kategori sangat kreatif dan kategori tidak kreatif 0%. Dari hasil penjabaran persentase diatas dapat dideskripsikan bahwa karakter kreatif siswa masih rendah karena kategori kurang kreatif tersebut berprosentase paling tinggi yaitu 95,31%. Lalu penjabaran tiap butir detail karakter yaitu pada karakter dalam kemampuan berpikir kreatif (*Aptitude*) kecenderungan frekuensi, pada kategori tidak kreatif terdapat 93,75%, kategori kurang kreatif 6,25%, kategori sangat kreatif dan kategori kreatif 0%; karakter kreatif dalam kemampuan afektif (*Nonaptitude*) kecenderungan frekuensi, pada kategori kurang kreatif terdapat 40,63%, kategori tidak kreatif 59,38%, kategori sangat kreatif dan kategori kreatif 0%. Hal tersebut diperkuat oleh data wawancara guru dan hasilnya signifikan.

Proses pembelajarannya sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, maka hasil implementasi karakter kreatif dalam pembelajaran juga dapat dilihat dari nilai belajar siswa kelas X TGB tersebut. Berdasarkan nilai siswa yang dapat dilihat pada lampiran menunjukkan bahwa dalam ujian tengah semester dan ujian akhir semester tidak ada yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan sekolah yaitu 78.

Saat ujian berlangsung siswa hanya mengerjakan semampunya lalu pasrah dan hanya duduk diam. Ketika nilai sudah diumumkan oleh Bapak guru mereka menunjukkan ekspresi wajah biasa saja, tidak ada keinginan untuk memperbaiki, karena mereka pikir hanya sampai disitu kemampuan mereka. Sangat disayangkan padahal dalam usia dini apabila mereka mau berusaha

dengan bersungguh-sungguh untuk melatih kemampuan berpikir kreatif pasti akan membantu di masa depan (dunia kerja).

Guru tentunya berperan sangat besar untuk melatih karakter kreatif siswa dalam pembelajaran Mekanika Teknik. Mekanika Teknik akan selalu digunakan dalam dunia kerja karena merupakan ilmu dasar. Siswa hendaknya juga selalu melatih kreativitasnya dengan maksimal dalam masa sekolah agar menjadi lulusan yang siap memasuki dunia kerja.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan yaitu tingkat karakter kreatif siswa dengan frekuensi sangat kreatif sebesar 0%, kreatif sebesar 4,69%, kurang kreatif sebesar 95,31%, tidak kreatif sebesar 0%. Karakter kreatif siswa masih rendah berdasarkan dari kategori kecenderungan frekuensi kurang kreatif sebesar 95,31%.
2. Tingkat karakter kreatif siswa dalam kemampuan berpikir kreatif (*Aptitude*) dengan frekuensi sangat kreatif sebesar 0%, kreatif sebesar 0%, kurang kreatif sebesar 6,25%, tidak kreatif sebesar 93,75%. Karakter kreatif siswa masih rendah berdasarkan dari kategori kecenderungan frekuensi tidak kreatif sebesar 93,75%.
3. Tingkat karakter kreatif dalam kemampuan afektif (*Nonaptitude*) siswa dengan frekuensi sangat kreatif sebesar 0%, kreatif sebesar 0%, kurang kreatif sebesar 40,63%, tidak kreatif sebesar 59,38%. Karakter kreatif siswa masih rendah berdasarkan dari kategori kecenderungan frekuensi tidak kreatif sebesar 59,38%.

B. Saran

1. Bagi Lembaga (SMK N 1 Seyegan)
 - a. Sekolah memperhatikan fasilitas mengajar di ruang pembelajaran.
 - b. Meneliti lebih lanjut mengenai metode pembelajaran di SMKN 1 Seyegan.
2. Bagi Guru

- a. Guru agar selalu memberikan perhatian serta dorongan agar siswa termotivasi belajar dan lebih mengasah kreativitasnya.
 - b. Guru membuat media berbasis audio dan visual guna menunjang pembelajaran Mekanika teknik.
3. Bagi siswa yaitu agar lebih memperhatikan kebiasaan belajarnya dan meningkatkan kreativitasnya sehingga mendapat prestasi belajar yang lebih baik.

C. Keterbatasan Penelitian

Mengacu pada silabus dan RPP, pada pembelajaran mekanika teknik dibutuhkan banyak karakter yaitu karakter jujur, karakter disiplin, karakter mandiri, karakter tanggung jawab, karakter rasa ingin tahu, karakter kreatif, dan karakter peduli, tetapi dalam penelitian ini hanya dibatasi pada karakter kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Algandri, Septian Aim. (2015). Sikap Siswa pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik dan Kemampuan Penalaran Formal terhadap Prestasi Belajar Mekanika Teknik Siswa Kelas X Smk Negeri 7 Surabaya". *Jurnal*. Surabaya: FT-Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. (1986). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- DeGraff, dkk. (2002). "*Creativity at work*". (<http://gurupembaharu.com/home/mengembangkan-kreativitas-siswa-dalam-pembelajaran/>). Pada tanggal 15 Oktober 2014. Pukul 9.11 WIB.
- Hartanto. 2011. "Mengembangkan Kreativitas Siswa melalui Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Inkuiri". *Jurnal*. Bengkulu: FKIP-Universitas Bengkulu.
- Herdian. 2010. *Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa*. <http://herdy07.wordpress.com/2010/05/27/kemampuan-berfikir-kreatif-siswa/>. Pada tanggal 14 Oktober 2014. Pukul 10.57 WIB.
- I Wayan Eka W. (2014). "Persepsi Siswa tentang Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Statika di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Pengasih Kelas X Paket Keahlian Teknik Gambar Bangunan". *Skrpsi*. Yogyakarta: PTSP-UNY.
- Juliantine, Tite. (2009). "Pengembangan Kreativitas Siswa melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri dalam Pendidikan Jasmani". *Jurnal*. Bandung-FPOK-UPI.
- Marzuki. (2012). "Pengintegrasian Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Di Sekolah". *Jurnal*. Yogyakarta: FIS-UNY.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, M Ngalim. (1996). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, M Ngalim. (2009). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sajidin. (2012). "Hubungan antara Kreativitas Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MAN Konda Kabupaten Konawe Selatan". *Jurnal Sulawesi Tenggara*: -
- Setyabudi, Iman. (2011). "Hubungan Antara Adversiti dan Inteligensi dengan Kreativitas". *Jurnal*. Jakarta: Fakultas Psikologi-Universitas Esa Unggul.
- Subur, Johan. (2013). "Analisis Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika di Kelas". *Jurnal*. Bandung: Pascasarjana-Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Atatistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumayku, James. (2011). "Hubungan Kreativitas Dan Sikap Siswa dalam Proses Pembelajaran Dengan Pencapaian Prestasi Belajar Pada Jurusan Listrik di SMK Negeri 2 Bitung". *Jurnal*. Todano: FT-Universitas Negeri Manado.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usman, Husaini & Akbar, Purnomo Setiady. (2011). *Pengantar Statistika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- U.S. Supardi. (2012). "Peran Berpikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika". *Jurnal*. Jakarta Selatan: Universitas Indraprasta PGRI.
- Zamtinah, dkk. (2011). "Model Pendidikan Karakter untuk Sekolah Menengah Kejuruan". *Jurnal*. Yogyakarta: FT-UNY.
- .