



**PENGARUH KREATIVITAS GURU DALAM PROSES BELAJAR
MENGAJAR DAN FASILITAS BELAJAR TERHADAP HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN PRODUKTIF PADA SISWA
KELAS II JURUSAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
SMKN 2 SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2005/2006**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Pada Universitas Negeri Semarang

Oleh

Khusnul Khotimah

3301402080

FAKULTAS EKONOMI

JURUSAN MANAJEMEN

2007

SARI

Khushnul Khotimah. 2007. *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Siswa Kelas II Jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006*. Skripsi. Pendidikan Administrasi Perkantoran. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I:Drs. Partono. Pembimbing II:Drs. Ade Rustiana, M.Si. 75 halaman.

Kata Kunci : Kreativitas Guru dalam Proses Belajar Mengajar, Fasilitas Belajar, Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif

Hasil Belajar merupakan hasil dari usaha belajar yang dilaksanakan oleh siswa. Hasil belajar sangatlah penting untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan sudah tercapai secara optimal. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah guru dan fasilitas belajar. Guru yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kreativitas guru dalam proses belajar mengajar (PBM). Guru merupakan salah satu komponen pengajar dan memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Kemudian faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa selain guru adalah fasilitas belajar. Fasilitas belajar merupakan sarana yang harus dimiliki oleh sekolah, dengan sarana yang baik akan memperlancar proses pembelajaran dan hasil belajar dapat dicapai secara optimal. Dari kenyataan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Siswa Kelas II Jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006".

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah : 1) Bagaimanakah pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif, 2) Adakah pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif, 3) Adakah pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif, 4) Seberapa besar pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif baik secara parsial maupun simultan. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui bagaimanakah pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif, 2) mengetahui adakah pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif, 3) mengetahui adakah pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif, 4) mengetahui seberapa besar pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif baik secara parsial maupun simultan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Semarang tahun pelajaran 2005/2006 yang berjumlah 119 siswa terbagi dalam 3 (tiga) kelas. Sampel dalam penelitian ini diambil secara acak dengan menggunakan rumus Slovin dengan persen selangaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel adalah 5%

sehingga diperoleh sampai sebanyak 92 responden yang tersebar pada 3 (tiga) kelas yaitu kelas II AP 1, II AP 2, dan II AP 3. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar sebagai variabel bebas dan hasil belajar mata pelajaran produktif sebagai variabel terikat. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif persentase dan analisis regresi berganda.

Hasil analisis deskriptif persentase menunjukkan bahwa variabel kreativitas guru dalam proses belajar mengajar termasuk dalam kategori kreatif dengan persentase sebesar 69,57%, fasilitas belajar dalam kategori lengkap dengan persentase 54,35%, hasil belajar mata pelajaran produktif dalam kategori tuntas dengan persentase 63,04%. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam proses belajar mengajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif sebesar 13,84%, fasilitas belajar berpengaruh secara signifikan terhadap mata pelajaran produktif sebesar 6,15%. Secara simultan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif sebesar 36,6%.

Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa secara parsial maupun simultan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif. Dilihat dari kreativitas guru dalam proses belajar mengajar, ternyata cara guru merencanakan proses belajar mengajar masih kurang oleh karena itu disarankan guru hendaknya lebih meningkatkan kreativitasnya dalam proses belajar mengajar misalnya sebelum pelajaran dimulai Bapak maupun Ibu guru mengadakan pre test mengenai pelajaran minggu lalu dan mengabsen siswa agar siswanya siap dalam menerima pelajaran. Dilihat dari fasilitas belajar, ternyata penerangan masih kurang mendukung dalam proses belajar mengajar oleh karena itu diharapkan pihak sekolah memperhatikan juga penerangan baik dikelas maupun diruang-ruang praktek agar kegiatan belajar mengajar siswa dapat berjalan dengan lancar. Disamping itu juga hendaknya pihak sekolah menyediakan buku-buku yang menunjang untuk pembelajaran bagi siswanya dan penyediaan buku perpustakaan diharapkan seimbang dengan jumlah siswa yang membutuhkan sehingga hasil belajar mata pelajaran produktif siswa dapat dicapai secara optimal.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Sistematika Penulisan Skripsi	8
BAB II LANDASAN TEORI PENELITIAN	9
2.1 Tinjauan Hasil Belajar	9
2.1.1 Pengertian Belajar	9
2.1.2 Prinsip-prinsip Belajar	10

2.1.3 Teori Belajar	11
2.1.4 Hasil Belajar	12
2.1.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	13
2.1.6 Mata pelajaran produktif	13
2.2 Tinjauan Kreativitas Guru dalam proses belajar mengajar	14
2.2.1 Pengertian Kreativitas	14
2.2.2 Ciri-ciri Kreativitas	16
2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas	21
2.2.4 Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar	22
2.3 Tinjauan Fasilitas Belajar	29
2.3.1 Pengertian Fasilitas Belajar	29
2.3.2 Ruang Lingkup Fasilitas Belajar	30
2.4 Kerangka Berpikir	32
2.5 Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Populasi Penelitian	35
3.2 Sampel Penelitian	35
3.3 Variabel Penelitian	37
3.4 Metode Pengumpulan Data	38
3.5 Validitas dan Reliabilitas	39
3.5.1 Validitas	39
3.5.2 Reliabilitas	42
3.6 Metode Analisis Data	43

3.6.1 Analisis Deskriptif Persentase	44
3.6.2 Analisis Regresi	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Gambaran Umum	52
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah	52
4.1.2 Kreativitas Guru dalam proses belajar mengajar	53
4.1.3 Fasilitas Belajar	54
4.2 Hasil Penelitian	54
4.2.1 Analisis Deskriptif	54
4.2.2 Uji Prasyarat Analisis Regresi	62
1. Uji Normalitas	62
2. Uji Linieritas Garis Regresi	63
3. Uji hipotesis	63
4.3 Pembahasan	68
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Maret 2007

Khusnul Khotimah

NIM : 3301402080

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian

skripsi pada :

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Partono

Drs. Ade Rustiana, M.Si.

NIP. 131125942

NIP. 132003070

Mengetahui,
Ketua Jurusan Manajemen

Drs. Sugiharto, M.Si.

NIP. 131286682

MOTIVASI DAN PERSEMBAHAN

' Barang siapa ditanya tentang suatu ilmu lalu ia menyembunyikannya, maka di hari kemudian kelak ia akan dikekang dengan kekang dari api ". (HR. Abu Daud dan Tirmidzi)

' Dan sesungguhnya akhir itu lebih baik bagimu dari permulaan ". (Adh Dhuha 4)

Persembahan :

1. Kedua Orang tuaku (Bapak Mukhanan dan Ibu Sutipah) yang senantiasa menyayangiku
2. Kakak-kakakku (Khafsah, Suratman, Mabruri, Prapti, Nazikhah, Sutikno, Subkhan, Saheba Lutfia, Sabar)
3. Kedua dosen pembimbingku
4. Almamaterku

DAFTAR LABEL

Fabel 1	Daftar Penyebaran Anggota Populasi	35
Fabel 2	Daftar Penyebaran Anggota Sampel	37
Fabel 3	Hasil Uji Validitas	40
Fabel 4	Kriteria Analisis Deskriptif Persentase	45
Fabel 5	Analisis Varians Uji Kelinearan Regresi	47
Fabel 6	Distribusi Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar	55
Fabel 7	Distribusi Cara Guru Dalam Merencanakan PBM	56
Fabel 8	Distribusi Cara Guru Dalam Melaksanakan PBM	56
Fabel 9	Distribusi Cara Guru Dalam Mengadakan Evaluasi	57
Fabel 10	Distribusi Fasilitas Belajar	58
Fabel 11	Distribusi Tempat/Ruang Belajar	59
Fabel 12	Distribusi Penerangan	59
Fabel 13	Distribusi Buku-buku Pegangan	60
Fabel 14	Distribusi Kelengkapan Peralatan Praktek	61
Fabel 15	Distribusi Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif	61
Fabel 16	Ringkasan Analisis Regresi Berganda	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 2 Distribusi Bergolong Kreativitas Guru Dalam PBM	55
Gambar 3 Distribusi Bergolong Fasilitas Belajar	58
Gambar 4 Persentase Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengantar Angket Penelitian	76
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	78
Lampiran 3 Uji Validitas Secara Manual	81
Lampiran 4 Uji Reliabilitas Secara Manual	85
Lampiran 5 Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS	87
Lampiran 6 Data Hasil Penelitian	90
Lampiran 7 Analisis Deskriptif Persentase	96
Lampiran 8 Uji Normalitas dan Uji Linieritas	100
Lampiran 9 Analisis Data dengan Program SPSS	101
Lampiran 10 Analisis Data dengan Program SPSS	102
Lampiran 11 Daftar Responden dan Daftar Nilai	104
Lampiran 12 Surat Ijin Survey Pendahuluan	106
Lampiran 13 Surat Ijin Penelitian kepada SMK N 2 Semarang	107
Lampiran 14 Surat Ijin Penelitian kepada DIKNAS Kota Semarang	108
Lampiran 15 Surat Ijin Penelitian dari DIKNAS Kota Semarang	109
Lampiran 16 Surat Keterangan telah melakukan penelitian	110
Lampiran 17 Daftar nama siswa dan daftar nilai siswa	111

PRAKATA

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya skripsi ini. Hanya berkat pertolongan dan rahmat-Nya maka penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat meraih gelar S-1 kependidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi Administrasi Perkantoran, Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang.

Penulis di dalam penyusunan skripsi ini telah banyak menerima masukan, saran, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak sehingga semakin menambah wawasan dan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Untuk itu, berkenankalah pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Sudjiono Sastroatmojo, M.Si sebagai Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menuntut ilmu di instansi yang beliau pimpin.
2. Drs. Agus Wahyudin, M.Si sebagai Dekan Fakultas Ekonomi yang telah membantu memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Sugiharto, M.Si sebagai Ketua Jurusan Manajemen yang telah membantu memberikan ijin penelitian.
4. Drs. Partono sebagai Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar mengarahkan dan membimbing sampai terselesainya skripsi ini.

3. Drs. Aue Kusnana, M.Si sebagai Dosen Pembimbing II yang telah dengan sabar mengarahkan dan membimbing sampai terselesainya skripsi ini.
5. Drs. Marimin, M.Pd sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan saran sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Drs. H. Supriyanto sebagai Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Drs. Solikhin sebagai Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum yang telah banyak membantu dalam penelitian.
9. Seluruh siswa kelas 2 Jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Semarang yang telah membantu sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar.
10. Teman-teman Pendidikan AP 2002 dan sahabat-sahabatku (Harto, Eka, Nawa, Septi, Anas dan Asiyah) yang telah memberikan semangat sehingga skripsi ini bisa selesai.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan.

Semoga kebaikan tersebut mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis

SURAT REKOMENDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Khusnul Khotimah

NIM : 3301402080

Jurusan/Prodi : Manajemen/Pendidikan Administrasi Perkantoran

Judul Skripsi : Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pada Siswa Kelas II Jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006.

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah menyelesaikan skripsi dan siap untuk diajukan pada sidang skripsi.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, Maret 2007

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Partono

Drs. Ade Rustiana, M.Si

NIP. 131125942

NIP. 132003070

Mengetahui

Ketua Jurusan Manajemen

Drs. Sugiharto, M.Si

NIP. 131286682



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2007

Khusnul Khotimah

3301402080

Pend. Administrasi Perkantoran 2002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan.

Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran dan latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan merupakan komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral (Hamalik,2003:3). Dengan demikian hasil belajar sangatlah penting untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan sudah tercapai secara optimal

Tujuan pendidikan disusun secara bertingkat, mulai dari tujuan pendidikan yang sangat luas dan umum sampai ke tujuan pendidikan yang spesifik dan operasional, yaitu (1) Tujuan Pendidikan Nasional, (2) Tujuan Institusional, (3) Tujuan Kurikulum, (4) Tujuan Pembelajaran.

Tujuan pendidikan dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Adapun yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 2003: 36). Sedangkan hasil belajar adalah hasil dari usaha

belajar yang dilaksanakan siswa. Dalam pendidikan formal selalu diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang atau lambat. Laporan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil ulangan dan diserahkan dalam periode tertentu yaitu dalam bentuk raport.

Dalam usaha untuk mencapai suatu hasil belajar yang optimal dari proses belajar mengajar seorang siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri diantaranya keadaan fisik, intelegensi, bakat, minat dan perhatian, keadaan emosi serta disiplin. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari luar diri siswa diantaranya guru, teman, orang tua, fasilitas belajar dan lain-lain.

Salah satu yang mempengaruhi dalam proses belajar mengajar adalah guru yang merupakan faktor eksternal sebagai penunjang pencapaian hasil belajar yang optimal. Dalam hal ini yang dimaksud adalah kreativitas guru dalam proses belajar mengajar. Menurut Cece Wijaya (1991:189), salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam peningkatan mutu hasil belajar siswanya. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Bila hal ini dikaitkan dengan kreativitas guru, guru yang bersangkutan mungkin menciptakan suatu strategi mengajar yang

benar-benar baru dan orisinal (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru.

Di samping kreativitas guru dalam proses belajar mengajar, faktor ekstern yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah fasilitas belajar. Mutu pendidikan yang dikembangkan agar tetap baik, maka perlu diadakan dan diciptakan suatu fasilitas yang dapat membantu dan mendorong hasil belajar siswa. Menurut The Liang Gie (2002:33) untuk belajar yang baik hendaknya tersedia fasilitas belajar yang memadai antara lain tempat belajar, alat, waktu dan lain-lain. Jadi pada prinsipnya fasilitas belajar adalah segala sesuatu yang memudahkan untuk belajar. Dengan tersedianya fasilitas yang memadai diharapkan siswa akan memperoleh hasil yang baik.

SMK Negeri 2 Semarang merupakan salah satu dari sekian banyak sekolah menengah kejuruan di Semarang yang berusaha mencetak lulusan yang siap untuk bekerja dan bersaing dalam dunia kerja. Dalam menghadapi tantangan SMK Negeri 2 Semarang berusaha meningkatkan kualitas lulusannya melalui peningkatan hasil belajar terutama mata pelajaran produktif. Mata pelajaran produktif adalah segala mata pelajaran yang bersifat kejuruan yang dapat membekali pengetahuan teknik dasar keahlian kejuruan (Depdikbud, 1999: 3). Di SMK N 2 Semarang terdapat 5 (lima jurusan) yaitu jurusan akuntansi, administrasi perkantoran, penjualan, usaha jasa pariwisata, dan kewirausahaan. Mata pelajaran produktif untuk jurusan administrasi perkantoran diantaranya ialah: mengetik, korespondensi, stenografi, kearsipan, kesekretariatan dan sebagainya. Mengingat mata pelajaran produktif merupakan kelompok mata

diklat yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) maka sangat perlu dan penting dikuasai oleh siswa. Berdasarkan survey pendahuluan di SMK Negeri 2 Semarang diketahui bahwa siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran hasil belajar mata pelajaran produktifnya masih belum optimal, hal ini dapat dilihat dari nilai mata pelajaran produktif dari 119 siswa kelas 2 jurusan Administrasi Perkantoran yang nilainya masih dibawah nilai standar minimal yaitu 7,5 sebanyak 42 siswa tergolong dalam hasil belajar tidak tuntas dan 74 siswa hasil belajarnya sudah cukup optimal yaitu nilai hasil belajar mata pelajaran produktifnya diatas nilai standar minimal 7,5. (Sumber : daftar nilai dari wali kelas). Sedangkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa siswa kelas 2 jurusan AP ternyata masih kurang hal ini dapat dilihat dari beberapa guru yang dalam proses belajar mengajar masih menggunakan metode-metode mengajar yang monoton dan tidak menggunakan metode-metode lain untuk variasi, sedang fasilitas belajar untuk masing-masing mata pelajaran produktif cukup memadai namun untuk buku-buku yang disediakan diperpustakaan masih belum mencukupi sebagai contoh buku kearsipan untuk kelas 2 dengan jumlah siswa 119 buku yang tersedia hanya 15 buah. Dengan peningkatan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan penyediaan fasilitas belajar yang memadai diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Kenyataan ini mendorong keinginan penulis untuk mengungkapkan lebih lanjut tentang pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan

fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran produktif dengan judul “Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pada Siswa Kelas II Jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006 ”.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006?
2. Adakah pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006?
3. Adakah pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006?
4. Seberapa besar pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan untuk penelitian lanjutan mengenai pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar yang belum dikaji dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a). SMK Negeri 2 Semarang

Memberikan sumbangan bagi pihak sekolah dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan informasi mengenai hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran dilihat dari sudut pandang kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar.

b). Guru SMK Negeri 2 Semarang

Dapat memberikan informasi mengenai pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang.

c). Siswa SMK Negeri 2 Semarang

Dapat memberikan sumbangan bagi siswa dalam usaha meningkatkan hasil belajar mata pelajaran produktif dilihat dari sudut pandang kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika skripsi dibagi menjadi 3 bagian sebagai berikut:

a. Bagian permulaan skripsi

Berisi: judul, pengesahan, abstraksi, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan lampiran.

b. Bagian isi skripsi

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI PENELITIAN

Terdiri atas landasan teori, kerangka berfikir penelitian dan hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Terdiri atas populasi penelitian, sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

c. Bagian penutup skripsi

Berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI PENELITIAN

2.1 Tinjauan Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

- a. TR Mc. Connel (3rd ed: 288) terdapat dalam Tim Pengembangan MKDK IKIP SEMARANG (1990:27) menyatakan belajar adalah pemodifikasian tingkah laku melalui pengalaman dan latihan... dalam mengartikan belajar sebagai pemodifikasian tingkah laku, atau perubahan tindak tanduk, seseorang tidak hanya melakukan tindakan-tindakan luar yang nampak oleh mata tetapi juga melakukan tindakan-tindakan dalam seperti berpikir dan berimajinasi.
- b. Gagne dalam Slameto (2003:13) memberikan 2 (dua) definisi yaitu:
 - 1) belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.
 - 2) Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar menurut Slameto (2003:27-28) antara lain:

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - 1) dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional
 - 2) belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional
 - 3) belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuan dan belajar dengan efektif
 - 4) belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya
- b. Sesuai hakikat belajar
 - 1) belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya
 - 2) belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery*
 - 3) belajar adalah proses *kontinguitas* (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan.

c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari

- 1) belajar bersifat keseluruhan dan materi harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
- 2) belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.

d. Syarat keberhasilan belajar

- 1) belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
- 2) *repetisi*, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ketrampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

2.1.3 Teori Belajar

Ada beberapa teori belajar, diantaranya:

- a. Teori belajar *Gestalt* dalam Slameto (2003:9) yaitu Teori yang menyatakan bahwa dalam belajar yang penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh *response* yang tepat untuk memecahkan *problem* yang dihadapi. Belajar yang penting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh *insight*.
- b. Teori *Conditioning* dalam Ngalim Purwanto (1999:89) yaitu Teori yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat yang kemudian menimbulkan respon dan reaksi. Yang terpenting dalam teori ini adalah latihan-latihan yang kontinyu.

c. Teori *Connectinism* dalam Ngalim Purwanto (1990:89) yaitu dalam teori ini terdapat dua proses yaitu: *Trial and error* (mencoba dan gagal) dan *low of effect* berarti segala tingkah laku yang berakibat suatu keadaan yang memuaskan, yang diingat dan dipelajari dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan teori-teori di atas, maka yang digunakan dalam belajar mata pelajaran produktif adalah gabungan teori *Gestalt* dan teori *Conditioning*. Memakai teori *Gestalt* karena mata pelajaran produktif memerlukan pemahaman dan pengetahuan yang mendalam. Sedangkan menggunakan teori *conditioning* mengingat mata pelajaran produktif sebagian besar adalah praktek sehingga memerlukan latihan-latihan yang kontinyu.

2.1.4 Hasil Belajar

Dalam Poerwadarminto (2003: 348) hasil adalah sesuatu diadakan oleh usaha. Jadi hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah seseorang mengadakan suatu kegiatan belajar yang terbentuk dalam bentuk suatu nilai hasil belajar yang diberikan oleh guru. Hasil (prestasi) belajar adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah (Tu'u 2004: 75). Hasil belajar dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai, atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya (Tu'u, 2004: 75).

Yang diungkap dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2

Semarang yang dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata raport mata pelajaran produktif tahun pelajaran 2005/2006.

2.1.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil belajar

Menurut Slameto (2003: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi 2 yaitu:

- a. Faktor *Intern*, diantaranya:
 - 1). Faktor Jasmaniah, diantaranya adalah : faktor kesehatan dan cacat tubuh
 - 2). Faktor Psikologis, diantaranya adalah : intelegensi; perhatian; minat; bakat; motif; kematangan; kesiapan
 - 3). Faktor kelelahan
- b. Faktor *ekstern*, diantaranya:
 - 1) Faktor keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, dan sebagainya.
 - 2) Faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, disiplin, alat pengajaran, dan sebagainya.
 - 3) Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, dan sebagainya.

2.1.6 Mata Pelajaran Produktif

Mata pelajaran di SMK dibedakan menjadi tiga (3) kelompok yaitu mata pelajaran normatif, mata pelajaran adaptif dan mata pelajaran produktif. Mata pelajaran produktif inilah yang membedakan SMK dengan SMU. Mata pelajaran produktif adalah segala mata pelajaran yang dapat membekali

pengetahuan teknik dasar keahlian kejuruan (Depdikbud, 1999: 3). Materi pelajaran produktif untuk jurusan administrasi perkantoran kelas 2 adalah : 1) memberikan pelayanan kepada pelanggan; 2) memproses transaksi keuangan; 3) menangani surat masuk dan surat keluar; 4) menghasilkan dokumen sederhana; 5) mengaplikasikan keterampilan dasar; 6) pelatihan dasar bisnis manajemen.

2.2 Tinjauan Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar

2.2.1 Pengertian Kreativitas

Pengertian kreativitas sudah banyak dikemukakan oleh para ahli berdasarkan pandangan yang berbeda-beda, seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar (1992: 47) menjelaskan pengertian kreativitas dengan mengemukakan beberapa perumusan yang merupakan kesimpulan para ahli mengenai kreativitas. Pertama, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kedua, kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir *divergen*) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanaannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban (Utami Munandar, 1992: 48). Ketiga secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan *orisinilitas* dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, merinci) suatu gagasan.

Slameto (2003: 145) menjelaskan bahwa pengertian kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku, bangunan, dan lain-lain.

Menurut Moreno dalam Slameto (2003: 146) yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang guru menciptakan metode mengajar dengan diskusi yang belum pernah ia pakai.

Menurut Cece Wijaya dan Tabrani Rusyan (1991:189), kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Bila konsep ini dikaitkan dengan kreativitas guru, guru yang bersangkutan mungkin menciptakan suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan *orisinil* (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru. Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah pengetahuan kepada anak didik di sekolah (Djamarah, 1995: 126).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas guru adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang

baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan kepada anak didik di sekolah.

2.2.2 Ciri-ciri Kreativitas

Untuk disebut sebagai seorang yang kreatif, maka perlu diketahui tentang ciri-ciri atau karakteristik orang yang kreatif. Berikut ini dikemukakan beberapa pendapat orang ahli tentang ciri-ciri orang yang kreatif.

Menurut Utami Munandar dalam Reni Akbar Hawadi dkk. (2001:5-10) menjabarkan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut:

a. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*Aptitude*)

- 1). Keterampilan berpikir lancar yaitu (a) mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, (b) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, (c) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
- 2). Keterampilan berpikir luwes (*Fleksibel*) yaitu (a) menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, (b) dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, (c) mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, (d) mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- 3) Keterampilan berpikir *rasional* yaitu (a) mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, (b) memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, (c) mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

- 4) Keterampilan memperinci atau mengelaborasi yaitu (a) mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, (b) menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.
- 5) Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu (a) menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, (b) mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, (c) tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.

b. Ciri-ciri Afektif (Non-aptitude)

- 1) Rasa ingin tahu yaitu (a) selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, (b) mengajukan banyak pertanyaan, (c) selalu memperhatikan orang, objek dan situasi, (d) peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/meneliti.
- 2) Bersifat *imajinatif* yaitu (a) mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi, (b) menggunakan khayalan dan kenyataan.
- 3) Merasa tertantang oleh kemajuan yaitu (a) terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, (b) merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, (c) lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
- 4) Sifat berani mengambil resiko yaitu (a) berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, (b) tidak takut gagal atau mendapat kritik,

(c) tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak *konvensional*, atau yang kurang berstruktur.

- 5) Sifat menghargai yaitu (a) dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, (b) menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Sedangkan menurut pendapat Sund dalam Slameto (2003:147-148) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar;
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru;
- c. Panjang akal;
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti;
- e. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit;
- f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan;
- g. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas;
- h. Berpikir *fleksibel*;
- i. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak;
- j. Kemampuan membuat analisis dan *sintesis*;
- k. Memiliki semangat bertanya serta meneliti;
- l. Memiliki daya *abstraksi* yang cukup baik;
- m. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Menurut Sidneu Parnes, Ruth Noller, M.O. Edwards dalam Reni Akbar Hawadi dkk. (2001:42) mengemukakan tentang teknik pemecahan masalah secara kreatif melalui 5 (lima) tahap yaitu : pertama, menemukan fakta (*fact finding*) dalam tahapan ini diajukan pertanyaan-pertanyaan faktual, yang menanyakan tentang apa yang terjadi dan yang ada sekarang atau di masa lalu. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dikelompokkan kedalam dua *fase*, yaitu *fase divergen* dimana pertanyaan-pertanyaan ditulis berdasarkan apa yang muncul dari pikiran kita dengan tidak mempersoalkan apakah pertanyaan tersebut bisa memperoleh data yang relevan atau tidak. *Fase konvergen*, dimana pertanyaan-pertanyaan *faktual* diseleksi mana yang penting dan relevan dan selanjutnya dicari jawaban yang paling tepat. Kedua, menemukan masalah (*problem finding*) dalam tahap ini diajukan banyak kemungkinan pertanyaan kreatif. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diangkat dalam penemuan fakta. Ketiga, menemukan gagasan (*idea finding*) dalam tahap ini diinginkan untuk diperoleh alternatif jawaban sebanyak mungkin untuk pemecahan masalah yang telah ditentukan dalam tahap sebelumnya yaitu mengumpulkan alternatif jawaban sebanyak-banyaknya dan menyeleksi jawaban atau gagasan yang paling *relevan* dan tepat untuk memecahkan masalah. Keempat, menemukan jawaban (*solution finding*) dalam tahap ini disusun kriteria, tolok ukur, atau persyaratan untuk menentukan jawaban. Melalui pemikiran *divergen*, tolok ukur disusun berdasarkan antisipasi terhadap semua kemungkinan yang bakal terjadi baik yang bersifat positif maupun negatif sekiranya salah satu gagasan dipakai dalam

pemecahan masalah. Sedangkan berpikir *konvergen*, alternatif jawaban yang ditemukan berdasarkan tolak ukur yang telah disusun diseleksi mana yang lebih tepat dan relevan atau berisiko paling rendah apabila diangkat sebagai jawaban yang akan dipakai untuk memecahkan masalah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa orang yang kreatif mempunyai suatu motivasi yang tinggi dalam mengenal masalah-masalah yang bernilai. Mereka dapat memusatkan perhatiannya pada suatu masalah secara alamiah dan mengkaitkannya baik secara sadar atau tidak, untuk memecahkannya. Ia menerima ide yang baru, yang muncul dari dirinya sendiri atau yang dikemukakan oleh orang lain. Kemudian ia mengkombinasikan pikirannya yang matang dengan intuisinya secara selektif, sebagai dasar pemecahan yang baik. Ia secara energik menterjemahkan idenya melalui tindakan dan mengakibatkan hasil pemecahan masalah yang sangat berguna.

Ciri-ciri perilaku yang ditemukan pada orang-orang yang memberikan sumbangan kreatif yang menonjol terhadap masyarakat dikemukakan oleh Munandar (1999: 36) sebagai berikut: (1) Berani dalam pendirian/keyakinan; (2) Ingin tahu; (3) Mandiri dalam berpikir dan mempertimbangkan; (4) Menyibukkan diri terus menerus dengan kerjanya; (5) *Intuitif*; (6) Ulet; (7) Tidak bersedia menerima pendapat dan otoritas begitu saja.

Berbagai macam karakteristik diatas jarang sekali tampak pada seseorang secara keseluruhan, akan tetapi orang-orang yang kreatif akan lebih banyak memiliki ciri-ciri tersebut. Dari berbagai karakteristik orang yang kreatif dapat

disimpulkan bahwa guru yang kreatif cirinya adalah : punya rasa ingin tahu yang dimanfaatkan semaksimal mungkin, mau bekerja keras, berani, kemampuan intelektualnya dimanfaatkan semaksimal mungkin, mandiri, dinamis, penuh inovasi/gagasan dan daya cipta, bersedia menerima informasi, menghubungkan ide dan pengalaman yang diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda, cenderung menampilkan berbagai alternatif terhadap subyek tertentu.

2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa kreativitas dapat ditumbuhkembangkan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya.

Menurut Cece Wijaya dan Tabrani Rusyan (1991:189-190) kreativitas secara umum dipengaruhi kemunculannya oleh adanya berbagai kemampuan yang dimiliki, sikap dan minat yang positif dan tinggi terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, serta kecakapan melaksanakan tugas-tugas. Tumbuhnya kreativitas di kalangan guru dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya:

- a. Iklim kerja yang memungkinkan para guru meningkatkan pengetahuan dan kecakapan dalam melaksanakan tugas
- b. Kerjasama yang cukup baik antara berbagai personel pendidikan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi
- c. Pemberian penghargaan dan dorongan semangat terhadap setiap upaya yang bersifat positif bagi para guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

- d. Perbedaan status yang tidak terlalu tajam di antara personel sekolah sehingga memungkinkan terjalinnya hubungan manusiawi yang lebih harmonis.
- e. Pemberian kepercayaan kepada para guru untuk meningkatkan diri dan mempertunjukkan karya dan gagasan kreatifnya.
- f. Menimpakan kewenangan yang cukup besar kepada para guru dalam melaksanakan tugas dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan tugas
- g. Pemberian kesempatan kepada para guru untuk ambil bagian dalam merumuskan kebijaksanaan-kebijaksanaan yang merupakan bagian dalam merumuskan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan di sekolah yang bersangkutan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar.

2.2.4 Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar

Mengajar adalah suatu perbuatan yang kompleks, disebut kompleks karena dituntut dari guru kemampuan personal, profesional, dan sosial kultural secara terpadu dalam proses belajar mengajar. Dikatakan kompleks karena dituntut dari guru tersebut integrasi penguasaan materi dan metode, teori dan praktek dalam interaksi siswa. Dikatakan kompleks karena sekaligus mengandung unsur seni, ilmu, teknologi, pilihan nilai dan keterampilan dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses belajar mengajar sesuai dengan perkembangannya guru tidak hanya berperan untuk memberikan informasi terhadap siswa, tetapi lebih jauh guru dapat berperan sebagai perencana, pengatur dan pendorong siswa agar dapat belajar secara efektif dan peran berikutnya adalah mengevaluasi dari keseluruhan proses belajar mengajar. Jadi dalam situasi dan kondisi bagaimanapun guru dalam mewujudkan proses belajar mengajar tidak terlepas dari aspek perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi karena guru yang baik harus mampu berperan sebagai *planner, organisator, motivator dan evaluator*.

Dari uraian diatas jelas bahwa dalam proses belajar mengajar diperlukan guru-guru yang *profesional* dan paling tidak memiliki tiga kemampuan yaitu kemampuan membantu siswa belajar efektif sehingga mampu mencapai hasil yang optimal, kemampuan menjadi penghubung kebudayaan masyarakat yang aktif dan kreatif serta fungsional dan pada akhirnya harus memiliki kemampuan menjadi pendorong pengembangan organisasi sekolah dan profesi. Dengan kemampuan ini diharapkan guru lebih kreatif dalam proses belajar mengajarnya.

Ada beberapa syarat untuk menjadi guru yang kreatif sebagaimana yang dikemukakan oleh munandar (1985:67) yaitu :

1. profesional, yaitu sudah berpengalaman mengajar, menguasai berbagai teknik dan model belajar mengajar, bijaksana dan kreatif mencari berbagai cara, mempunyai kemampuan mengelola kegiatan belajar secara individual dan kelompok, disamping secara klasikal, mengutamakan standar prestasi

yang tinggi dalam setiap kesempatan, menguasai berbagai teknik dan model penelitian.

2. memiliki kepribadian, antara lain : bersikap terbuka terhadap hal-hal baru, peka terhadap perkembangan anak, mempunyai pertimbangan luas dan dalam, penuh perhatian, mempunyai sifat toleransi, mempunyai kreativitas yang tinggi, bersikap ingin tahu.
3. menjalin hubungan sosial, antara lain : suka dan pandai bergaul dengan anak berbakat dengan segala keresahannya dan memahami anak tersebut, dapat menyesuaikan diri, mudah bergaul dan mampu memahami dengan cepat tingkah laku orang lain.

Apabila syarat diatas terpenuhi maka sangatlah mungkin ia akan menjadi guru yang kreatif, sehingga mampu mendorong siswa belajar secara aktif dalam proses belajar mengajar.

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

1. Cara guru dalam merencanakan proses belajar mengajar

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

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional dengan baik dalam perencanaan proses belajar mengajar, perumusan tujuan pembelajaran merupakan unsur terpenting, sehingga perlu dituntut kreativitas guru dalam menentukan tujuan-tujuan yang dipandang memiliki tingkatan yang lebih tinggi. Dibidang kognitif siswa diharapkan mampu memahami secara analisa, sintesa, dan mampu mengadakan evaluasi tidak hanya sekedar ingatan atau pemahaman saja. Disamping itu diharapkan dapat mengembangkan berpikir kritis yang akhirnya digunakan untuk mengembangkan kreativitas.
- b. Memilih buku pendamping bagi siswa selain buku paket yang ada yang benar-benar berkualitas dalam menunjang materi pelajaran sesuai kurikulum yang berlaku. Untuk menentukan buku-buku pendamping diluar buku paket yang diperuntukkan siswa menuntut kreativitas tersendiri yang tidak sekedar berorientasi kepada banyaknya buku yang harus dimiliki siswa, melainkan buku yang digunakan benar-benar mempunyai bobot materi yang menunjang pencapaian kurikulum bahkan mampu mengembangkan wawasan bagi siswa dimasa datang.
- c. Memilih metode mengajar yang baik yang selalu menyesuaikan dengan materi pelajaran maupun kondisi siswa yang ada. Metode yang digunakan guru dalam mengajar akan berpengaruh terhadap lancarnya proses belajar mengajar, dan menentukan tercapainya tujuan dengan

baik. Untuk itu diusahakan dalam memilih metode yang menuntun kreativitas pengembangan nalar siswa dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Suatu misal penggunaan metode diskusi akan lebih efektif dibanding dengan menggunakan metode ceramah, karena siswa akan dituntut lebih aktif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar nantinya.

- d. Menciptakan media atau alat peraga yang sesuai dan menarik minat siswa. Penggunaan alat peraga atau media pendidikan akan memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran. Guru diusahakan untuk selalu kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sehingga akan lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Penggunaan media/alat peraga yang menarik akan membangkitkan motivasi belajar siswa. Diusahakan seorang guru mampu menciptakan alat peraga sendiri yang lebih menarik dibandingkan dengan alat peraga yang dibeli dari toko walaupun bentuknya lebih sederhana.
2. Cara guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar
Unsur-unsur yang ada dalam pelaksanaan proses belajar mengajar adalah bagaimana seorang guru dituntut kreasinya dalam mengadakan persepsi. Persepsi yang baik akan membawa siswa memasuki materi pokok atau inti pembelajaran dengan lancar dan jelas. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, bahasan yang akan diajarkan dibahas dengan

bermacam-macam metode dan teknik mengajar. Guru yang kreatif akan memprioritaskan metode dan teknik yang mendukung berkembangnya kreativitas. Dalam hal ini pula, keterampilan bertanya sangat memegang peranan penting. Guru yang kreatif akan mengutamakan pertanyaan divergen, pertanyaan ini akan membawa para siswa dalam suasana belajar aktif. Dalam hal ini guru harus memperhatikan cara-cara mengajarkan kreativitas seperti tidak langsung memberikan penilaian terhadap jawaban siswa. Jadi guru melakukan teknik "*brainstorming*". Diskusi dalam belajar kecil memegang peranan didalam mengembangkan sikap kerjasama dan kemampuan menganalisa jawaban-jawaban siswa setelah dikelompokkan dapat merupakan beberapa hipotesa terhadap masalah. Selanjutnya guru boleh menggugah inisiatif siswa untuk melakukan eksperimen. Dalam hal ini ide-ide dari para siswa tetap dihargai meskipun idenya itu tidak tepat. Yang penting setiap anak diberi keberanian untuk mengemukakan pendapatnya, termasuk didalam hal ini daya imajinasinya. Seandainya tidak ada satupun cara yang sesuai atau memadai yang dikemukakan oleh para siswa, maka guru boleh membimbing cara-cara melaksanakan eksperimennya. Tentu saja guru tersebut harus menguasai seluruh langkah-langkah pelaksanaannya. Dianjurkan supaya guru mengutamakan metode penemuan. Pendayagunaan alat-alat sederhana atau barang bekas dalam kegiatan belajar. Mengajar sangat dianjurkan, guru yang kreatif akan

melakukannya, ia dapat memodifikasi atau menciptakan alat sederhana untuk keperluan belajar mengajar, sehingga pada prinsipnya guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dituntut kreativitasnya dalam mengadakan apersepsi, penggunaan teknik dan metode pembelajaran sampai pada pemberian teknik bertanya kepada siswa, agar pelaksanaan proses belajar mengajar mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3. Cara guru dalam mengadakan evaluasi

Proses belajar mengajar senantiasa disertai oleh pelaksanaan evaluasi. Namun demikian, didalam kegiatan belajar mengajar seorang guru yang kreatif tidak akan cepat memberi penilaian terhadap ide-ide atau pertanyaan dan jawaban anak didiknya meskipun kelihatan aneh atau tidak biasa. Hal ini sangat penting di dalam pelaksanaan diskusi. Kalau dikatakan bahwa untuk mengembangkan kreativitas, maka salah satu caranya adalah dengan menggunakan keterampilan proses dalam arti pengembangan dan penguasaan konsep melalui bagaimana belajar konsep, maka dengan sendirinya evaluasi harus ditujukan kepada keterampilan proses yang dicapai siswa disamping evaluasi kemampuan penguasaan materi pelajaran. Adapun kecenderungan melakukan penilaian hanya menggunakan tes pilihan berganda, ataupun pertanyaan yang hanya menuntut satu jawaban benar, merupakan tantangan atau hambatan bagi pengembangan, sehingga perlu kiranya diperlukan penilaian seperti yang dikembangkan dalam pelaksanaan kurikulum

berbasis kompetensi yaitu penilaian dengan portofolio, dimana mencakup penilaian dari segi kognitif, penilaian yang menyangkut perilaku siswa (afektif), dan penilaian yang menyangkut keterampilan motorik siswa (psikomotorik), sehingga guru mempunyai perangkat penilaian yang lengkap dari masing-masing siswa yang nantinya akan berbarengan dalam penentuan akhir dari keberhasilan siswa tersebut.

2.3 Tinjauan Fasilitas Belajar

2.3.1 Pengertian Fasilitas Belajar

Fasilitas adalah sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana sendiri adalah:

Sarana belajar meliputi semua peralatan serta perlengkapan yang langsung digunakan dalam pendidikan disekolah misalnya gedung sekolah, ruangan, meja, kursi, alat peraga dan lain-lain. Sedangkan prasarana merupakan semua komponen yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses belajar mengajar serta pendidikan sekolah, misalnya jalan menuju ke sekolah, halaman sekolah, tata tertib dan lain-lain. Proses belajar mengajar akan semakin sukses jika ditunjang dengan adanya fasilitas belajar atau yang disebut sarana dan prasarana pendidikan. Menurut Djamarah (1995:92) fasilitas belajar merupakan kelengkapan yang menunjang belajar anak didik di sekolah. Dengan adanya fasilitas belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Tim Penyusun Pedoman Pembakuan Media Pendidikan Depdikbud dalam Arikunto (1988:23), yang dimaksud dengan:

“Sarana pendidikan adalah semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan berjalan lancar, teratur, efektif dan efisien”.

Sedangkan Aswarni Sudjud, Tatang M. Amirin & Sutiman (1988:70) mengemukakan bahwa :

Sarana pendidikan lazim dimaksudkan sebagai fasilitas fisik yang langsung mendukung proses pendidikan (alat pelajaran, alat peraga, media pendidikan, pendapat lain memasukkan meja, kursi belajar, papan tulis dan gedung).

Prasarana pendidikan dimaksudkan sebagai fasilitas fisik yang tidak langsung mendukung proses belajar mengajar (proses pendidikan) yakni:gedung/ruang belajar, meubeler, jalan menuju sekolah, asrama, kantin dan sebagainya.

2.3.2 Ruang Lingkup Fasilitas Belajar

Fasilitas belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, jelaslah bila dalam kegiatan belajar mengajar akan berhasil jika ditunjang dengan fasilitas yang memadai dan dalam hal ini akan diuraikan mengenai ruang lingkup fasilitas belajar.

Ditinjau dari fungsi dan peranannya terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar, Arikunto (1987:10) mengemukakan bahwa sarana pendidikan atau sarana materiil dibedakan menjadi 3 macam yaitu : 1) Alat Pelajaran 2) Alat Peraga 3) Media Pengajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa fasilitas belajar adalah semua peralatan dan perlengkapan yang secara langsung digunakan dalam proses belajar mengajar yang terdiri dari alat pelajaran, alat peraga dan media pengajaran/media pendidikan.

- 1) Alat pelajaran adalah benda yang dipergunakan langsung dalam proses belajar mengajar baik itu oleh guru maupun siswa. Menurut Arikunto (1987:11-12) alat pelajaran di sekolah dibagi menjadi beberapa bentuk antara lain:

- (a) Buku-buku termasuk didalamnya buku-buku yang ada dipustaka, buku-buku di kelas baik itu sebagai buku pegangan untuk guru maupun buku pelajaran untuk siswa
- (b) Alat-alat peraga digunakan oleh guru pada saat mengajar, baik yang sifatnya tahan lama dan disimpan di sekolah maupun yang diadakan seketika oleh guru pada jam pelajaran
- (c) Alat-alat praktek, baik itu yang ada di laboratorium, bengkel kerja, ataupun ruang-ruang praktek (kearsipan, menyetik, dan sebagainya)
- (d) Alat tulis menulis, seperti papan tulis, penghapus, kapur, kayu penggaris, dan sebagainya..

2) Alat peraga adalah segala sesuatu yang dipergunakan oleh guru untuk memperagakan atau memperjelas pelayanannya”. (Arikunto,1987:13). Adapun menurut Anwar Yastin Med (1987:13), yang dikutip oleh Arikunto (1987:13) bahwa :

“Alat peraga adalah alat pembantu pendidikan dan pengajaran, dapat berupa perbuatan-perbuatan/benda-benda yang mudah memberikan pengertian kepada anak didik berturut-turut dari perbuatan yang abstrak sampai kepada benda yang sangat *konkret*”.

3) Media pengajaran/pendidikan

Menurut Arikunto (1987:14) “media pengajaran adalah suatu sarana yang digunakan untuk menampilkan pelajaran”.

Sedangkan menurut Umar Suwito (1978:13) bahwa “media pendidikan adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses

belajar mengajar untuk lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan”.

Menurut The Liang Gie, (2002:33) dalam bukunya yang berjudul “Cara Belajar Yang Efisien” mengatakan bahwa untuk belajar yang baik hendaknya tersedia fasilitas belajar yang memadai antara lain tempat/ruangan belajar, penerangan yang cukup, buku-buku pegangan dan kelengkapan peralatan praktek.

a. Tempat atau ruang belajar

Salah satu syarat untuk dapat belajar dengan sebaik-baiknya ialah tersedianya tempat atau ruang belajar. Tempat/ruang belajar inilah yang digunakan oleh siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Dengan tempat/ruang belajar yang memadai dan nyaman untuk belajar maka siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik.

b. Penerangan

Penerangan yang terbaik ialah sinar matahari karena warnanya putih dan sangat intensif. Namun apabila cuaca tidak baik pihak sekolah juga harus menyediakan penerangan sehingga tidak akan mengganggu proses belajar mengajar dikelas.

c. Buku-buku pegangan

Syarat yang lain dalam kegiatan belajar mengajar yaitu buku-buku pegangan. Buku-buku pegangan yang dimaksud disini adalah buku-buku pelajaran yang dapat menunjang pemahaman siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

d. Kelengkapan peralatan praktek

Selain buku-buku pegangan, peralatan praktek juga penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Belajar tidak dapat dilakukan peralatan praktek yang lengkap.

Menurut Tu'u (2004:84) faktor sarana sekolah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa seperti gedung, ruangan, penerangan, meja kursi, buku-buku, alat-alat praktek dan sebagainya. Dengan sarana sekolah yang memadai akan membantu pencapaian hasil belajar yang baik pula.

Dengan demikian indikator fasilitas belajar dalam penelitian ini mengingat fasilitas yang dimaksud disini adalah fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah guna menunjang proses belajar mengajar yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah :

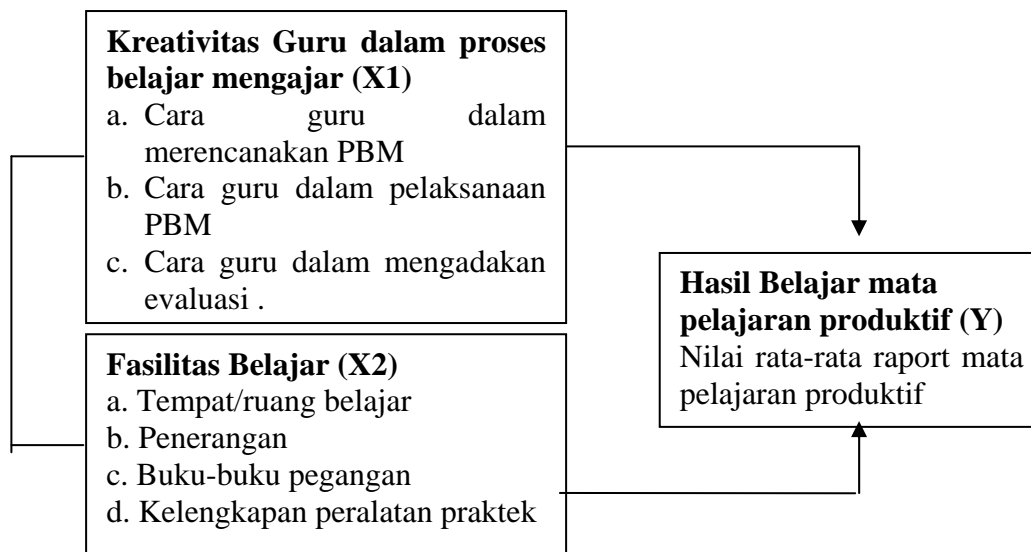
- a. Tempat/ruang belajar
- b. Penerangan
- c. Buku-buku pegangan
- d. Kelengkapan peralatan praktek

2.4 Kerangka Berpikir

Hakikat hasil belajar adalah hasil interaksi antara faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kreativitas guru dalam proses belajar mengajar. Secara garis besar yang menjadi indikator dari faktor kreativitas guru adalah cara guru dalam merencanakan proses belajar mengajar (PBM), cara guru dalam pelaksanaan PBM, dan cara guru dalam mengevaluasi PBM.

Di samping faktor kreativitas guru dalam proses belajar mengajar, fasilitas belajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang tahun

pelajaran 2005/2006. Dengan adanya fasilitas belajar yang memadai akan menunjang proses belajar mengajar yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun yang menjadi indikator dari fasilitas belajar adalah tempat atau ruang belajar, penerangan, buku-buku pegangan, dan kelengkapan peralatan praktek. Yang dapat digambarkan dalam paradigma sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2002: 64). Yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

“Ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006”.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2002: 108). Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas II Jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Semarang dengan jumlah siswa 119 orang yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Daftar Penyebaran Anggota Populasi Siswa Kelas II Jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Semarang tahun pelajaran 2005/2006

No.	Kelas	Jumlah siswa
1.	II AP 1	39 orang
2.	II AP 2	40 orang
3.	II AP 3	40 orang
	Jumlah	119 orang

(Sumber : Tata Usaha SMK N 2 Semarang)

3.2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.(Arikunto 2002:109). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik propotional random sampling mengingat penelitian ini bersifat homogen dilihat dari kelas, jurusan dan tahun pelajaran sama. Ukuran sampel dari populasi penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin. Dalam pengambilan sampel tersebut persen kelonggaran ketidaktelitian karena

kesalahan pengambilan sampel dapat ditolerir atau yang diinginkan adalah 5% mengingat semakin kecil persen kelonggaran ketidakteelitian dalam pengambilan sampel, maka jumlah sampel akan semakin banyak sehingga akan lebih representatif. Rumus Slovin adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = persen kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih ditolerir atau diinginkan yaitu 5%. (Umar, 1999:78)

Sampel dalam penelitian ini adalah :

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1 + Ne^2} \\ &= \frac{119}{1 + 119(0.05)^2} \\ &= \frac{119}{1 + 119(0,0025)} = \frac{119}{1 + (0,3)} \\ &= \frac{119}{1,3} = 91,54 \text{ (dibulatkan menjadi 92 orang)} \end{aligned}$$

sehingga terdapat 92 siswa kemudian disebar pada 3 kelas, yaitu :

Tabel 2. Daftar Penyebaran Anggota Sampel Siswa Kelas II Jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Semarang tahun pelajaran 2005/2006

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Sampel
1.	II AP 1	39 Orang	30 Orang
2.	II AP 2	40 Orang	31 Orang
3.	II AP 3	40 Orang	31 Orang
	Jumlah		92 Orang

Untuk pengambilan sampel diatas menggunakan teknik random sampling yaitu pengambilan sampel dengan cara mengacak jumlah sampel yang ada dengan cara diundi dan setiap individu diberi peluang yang sama untuk menjadi anggota sampel.

3.3. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2002:99). Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dengan uraian sebagai berikut :

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terlihat (Sugiyono, 2002:21). Dalam penelitian ini ada dua variabel bebas, yaitu :

- a. Variabel bebas satu (X_1) adalah Kreativitas Guru dalam proses belajar mengajar, dengan indikator sebagai berikut :1)Cara guru dalam

merencanakan PBM; 2) Cara guru dalam pelaksanaan PBM; 3) Cara guru dalam mengadakan evaluasi

- b. Variabel bebas dua (X_2) adalah Fasilitas belajar, dengan indikator sebagai berikut :1) Tempat/ruang belajar; 2) Penerangan; 3) Buku-buku pegangan; 4) Kelengkapan peralatan praktek.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel (Sugiyono, 2002:21). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran produktif dengan melihat nilai rata-rata raport untuk mata pelajaran produktif.

3.4. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang bersumber pada barang-barang tertulis (Arikunto, 2002: 28). Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang jumlah siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK N 2 Semarang, nama-nama siswa kelas II jurusan administrasi perkantoran SMK N 2 Semarang.

2. Metode Kuesioner atau Angket

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2002: 128). Angket dalam penelitian

ini terdiri dari butir-butir pertanyaan yang dipergunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup dan berskala, jawaban telah disediakan sehingga responden tinggal mengisi dengan tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan. Adapun alternatif jawaban yang digunakan sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS) dengan skor 4

Setuju (S) dengan skor 3

Kurang Setuju (KS) dengan skor 2

Tidak Setuju (TS) dengan skor 1

3.5. Validitas dan Reliabilitas

3.5.1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah (Arikunto, 2002: 144).

Uji validitas terhadap instrumen yang dipergunakan dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang dipergunakan tersebut dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Pengujian validitas untuk instrumen kreativitas guru dalam PBM (X_1), fasilitas belajar

(X_2) dan hasil belajar mata pelajaran produktif (Y) menggunakan analisis butir dengan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : jumlah responden

X : skor item

Y : skor total

(Arikunto, 2002: 146)

Kemudian hasil r_{hitung} dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Jika didapatkan harga $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrumen dapat dikatakan valid, akan tetapi sebaliknya jika harga $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dikatakan bahwa instrumen tidak valid (Arikunto, 2002:146).

Hasil ujicoba instrumen yang terdiri dari 36 butir soal pada 15 responden adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

No. Soal	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1.	0,781	0,514	Valid
2.	0,738	0,514	Valid
3.	0,745	0,514	Valid
4.	0,637	0,514	Valid
5.	0,796	0,514	Valid

6.	0,695	0,514	Valid
7.	0,642	0,514	Valid
8.	0,747	0,514	Valid
9.	0,631	0,514	Valid
10.	0,806	0,514	Valid
11.	0,757	0,514	Valid
12.	0,724	0,514	Valid
13.	0,707	0,514	Valid
14.	0,598	0,514	Valid
15.	0,730	0,514	Valid
16.	0,678	0,514	Valid
17.	0,731	0,514	Valid
18.	0,686	0,514	Valid
19.	0,726	0,514	Valid
20.	0,832	0,514	Valid
21.	0,640	0,514	Valid
22.	0,793	0,514	Valid
23.	0,777	0,514	Valid
24.	0,771	0,514	Valid
25.	0,651	0,514	Valid
26.	0,831	0,514	Valid
27.	0,850	0,514	Valid
28.	0,814	0,514	Valid
29.	0,746	0,514	Valid
30.	0,841	0,514	Valid
31.	0,646	0,514	Valid
32.	0,806	0,514	Valid

33.	0,825	0,514	Valid
34.	0,835	0,514	Valid
35.	0,820	0,514	Valid
36.	0,060	0,514	Tidak Valid

Sumber : Data Penelitian, diolah.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat 1 butir soal yang tidak valid, karena harga $r_{hitung} < r_{tabel} = 0,514$. Untuk butir soal yang tidak valid tersebut tidak digunakan untuk pengambilan data penelitian, selanjutnya untuk 35 pertanyaan yang lain memiliki harga $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,514$ untuk $\alpha = 5\%$ dengan $n = 15$. Dengan demikian 35 butir soal tersebut dikatakan valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian.

3.5.2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Arikunto, 2002: 154). Untuk menguji instrumen digunakan rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Dimana:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

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

$\sum \sigma_t^2$ = varians total

(Arikunto, 2002: 171)

Untuk mencari varians butir digunakan rumus:

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Setelah diperoleh koefisien reliabilitas kemudian dikonsultasikan dengan harga r product moment pada taraf signifikansi 5 %. Jika harga $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrumen dapat dikatakan reliabel dan sebaliknya jika harga $r_{11} < r_{tabel}$ maka dikatakan bahwa instrumen tersebut tidak reliable.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan rumus alpha diperoleh koefisien reliabilitas untuk angket kreativitas guru dalam proses belajar mengajar sebesar 0,938 dan untuk angket fasilitas belajar sebesar 0,952. Pada taraf kesalahan 5 % dengan $n = 15$ diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,514$, karena nilai kedua koefisien tersebut lebih besar dari nilai r_{tabel} maka dapat dinyatakan bahwa angket kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar tersebut reliabel dan dapat digunakan.

3.6. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, metode analisis data yang diambil untuk mengetahui bagaimana hubungan atau pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar

mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif adalah sebagai berikut :

3.6.1. Analisis Deskriptif Persentase

Analisis Deskriptif Persentase adalah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan masing-masing variabel bebas yaitu kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar. Dalam analisis deskriptif ini, perhitungan yang digunakan untuk mengetahui tingkat persentase skor jawaban dari masing-masing siswa yang diambil sebagai sampel ditulis dengan rumus sebagai berikut:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Dimana :

n = Jumlah skor jawaban responden

N = Jumlah skor jawaban ideal

% = Tingkat persentase

(Mohammad Ali, 1987:184)

Untuk menentukan kategori atau jenis deskriptif persentase yang diperoleh dari masing-masing indikator dalam variabel, dari perhitungan deskriptif persentase kemudian ditafsirkan ke dalam kalimat. Cara menentukan tingkat kriteria adalah sebagai berikut :

1. Menentukan angka persentase tertinggi

$$\frac{skormaksimal}{skor\ min\ imal} \times 100\%$$

$$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$$

2. Menentukan angka persentase terendah

$$\frac{skor\ min\ imal}{skormaksimal} \times 100\%$$

$$\frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$$

3. Rentang persentase = 100 % - 25 % = 75 %

4. Interval kelas persentase = 75 % : 4 = 18,75 %

Dengan demikian tabel kategori untuk masing-masing variabel yaitu kreativitas guru dalam proses belajar mengajar (X_1) dan fasilitas belajar (X_2) adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Analisis Deskriptif Persentase

No.	Interval	Kriteria
1.	81,25 % < % skor ≤ 100%	Sangat Baik
2.	62,50 % < % skor ≤ 81,25 %	Baik
3.	43,75 % < % skor ≤ 62,50 %	Kurang Baik
4.	25,00 % < % skor ≤ 43,75 %	Baik

3.6.2. Analisis Regresi

Analisis regresi dilakukan untuk membuat model matematika yang dapat menunjukkan hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat. Karena

variabel bebas ini terdapat 2 prediktor yaitu kreativitas guru dalam proses belajar mengajar (X1) dan fasilitas belajar (X2) yang berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif (Y) maka hubungan kedua variabel tersebut merupakan garis lurus (linier) sehingga dalam penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier berganda (yaitu 2 prediktor).

Sebelum dilakukan analisis regresi berganda, dilakukan uji persyaratan analisis regresi sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Sebelum ditentukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian data atau uji kenormalan data. Jika data berdistribusi normal, maka uji hipotesis menggunakan statistik parametik, sedangkan jika data tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis menggunakan statistik non parametik. Untuk uji normalitas data, digunakan rumus Chi Kuadrat (X^2).

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Dimana :

O_i = frekuensi observasi pada kelas atau interval

E_i = frekuensi yang diharapkan pada kelas I didasarkan pada distribusi hipotesis, yaitu distribusi normal.

k = banyaknya parameter yang diestimasi

(Algifari, 2000:32)

Jika nilai X^2 lebih kecil daripada nilai kritisnya (X^2 tabel; df. N-1-k; dimana N adalah banyaknya kelas), maka dapat disimpulkan bahwa kesalahan pengganggunya (disturbance u_i) kemungkinan berasal dari distribusi hipotesis (distribusi normal).

2. Uji kelinieran Regresi dan Keberartian Regresi Linier

Analisis regresi melalui menghitung nilai F dengan bantuan tabel ANAVA.

Tabel 5. Analisis Varians untuk uji kelinieran regresi

Sumber Varians	dk	Jk	KT	F
Total	n	$\sum Y_i^2$	$\sum Y_i^2$	-
Regresi (a)	1	$(\sum Y_i)^2 / n$	$(\sum Y_i)^2 / n$	-
Regresi (b/a)	1 n-2	$JK_{reg} = JK(b/a)$ $JK_{res} =$ $\sum (Y_i - \hat{Y}_i)^2$	$S_{res}^2 = \frac{\sum (Y_i - \hat{Y}_i)^2}{n-2}$	$\frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2}$
Tuna cocok kekeliruan	k-2 n-k	$JK(TC)$ $JK(E)$	$S_{TC}^2 = \frac{JK(TC)}{k-2}$ $S_e^2 = \frac{JK(E)}{n-k}$	$\frac{S_{TC}^2}{S_e^2}$

$$JK(T) = (\sum Y_i^2)$$

$$JK(a) = (\sum Y_i)^2 / n$$

$$JK (b/a) = \left\{ b \sum X_i - Y_i - \frac{(\sum X_i)(\sum Y_i)}{n} \right\}$$

$$JK (TC) = JK (S) = JK (E)$$

Dari tabel ANAVA diatas didapatkan :

a. $F = \frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2}$ untuk uji independen maka hipotesis Ho ditolak

jika $F > F(1-\alpha)(1.n2)$

b. $F = \frac{S_{TC}^2}{S_e^2}$ untuk menguji tuna cocok regresi linier dimana model regresi

ditolak jika $F > F((1-\alpha)(k-2, n-k))$.

(Sudjana, 1996:331-332).

3. Analisis Regresi

Langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Menentukan persamaan regresi ganda

Bentuk umum regresi dengan dua variabel bebas adalah:

$$\hat{Y} = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

Dimana:

\hat{Y} = nilai estimasi Y

a = nilai Y pada perpotongan antara garis linier dengan sumbu vertikal Y

$X_1 X_2$ = nilai variabel independen X_1 dan X_2

$b_1 b_2$ = slope yang berhubungan dengan variabel X_1 dan X_2

b. Pengujian hipotesis penelitian

1) Pengaruh X_1 dan X_2 terhadap Y secara simultan (uji F)

a). Merumuskan hipotesis statistik

(1) $H_0 : \beta_1 = \beta_2 = 0$, artinya X_1 dan X_2 secara simultan (bersama-sama)

tidak berpengaruh signifikan terhadap Y

(2) $H_0 : \beta_1 \text{ atau } \beta_2 \neq 0$, artinya X_1 dan X_2 secara simultan (bersama-

sama) berpengaruh signifikan terhadap Y

b). Rumus yang digunakan

$$F = \frac{JK_{reg} / k}{JK_{res} / (n - k - 1)}$$

Keterangan:

F = harga F garis regresi

JK_{reg} = jumlah kuadrat regresi

JK_{res} = jumlah kuadrat residu

k = jumlah variabel prediktor

n = jumlah responden

l = angka konstan

(Sudjana, 2002: 355)

c) Kaidah pengambilan keputusan

(1) Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak

(2) Jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima

d) Besaran X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y

Rumus yang digunakan:

$$R^2 = \frac{JK_{reg}}{\sum Y_1^2}$$

(Sudjana, 2002: 383)

2) Pengaruh X_1 dan X_2 terhadap Y secara parsial (uji t)

a) Merumuskan hipotesis statistik

(1) $H_0 : \beta_1 = 0$, $i = X_1, X_2$ artinya X_1 dan X_2 secara parsial (sendiri-sendiri)

tidak berpengaruh signifikan terhadap Y

(2) $H_0 : \beta_1 \neq 0$, $i = X_1, X_2$ artinya X_1 dan X_2 secara parsial (sendiri-

sendiri) berpengaruh signifikan terhadap Y

b) Rumus yang digunakan

$$t_1 = \frac{a_i}{Sa_i}$$

(Sudjana, 2002:388)

c) Kaidah pengambilan keputusan

(1) Terima H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

(2) Tolak H_0 , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

d) Besaran pengaruh X_1 dan X_2 secara parsial terhadap Y

Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{y1.2} = \frac{r_{y1} - r_{y2}r_{12}}{\sqrt{(1-r_{y2}^2)(1-r_{12}^2)}}$$
$$r_{y2.1} = \frac{r_{y2} - r_{y1}r_{12}}{\sqrt{(1-r_{y1}^2)(1-r_{12}^2)}}$$

(Sudjana, 2002: 386)

Besarnya kontribusi dapat dilihat dari nilai kuadrat dari koefisien parsial tersebut. Untuk membantu proses pengolahan data secara cepat dan tepat, maka pengolahan data dilakukan melalui program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum

Pada bab IV ini diuraikan tentang pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Semarang tahun pelajaran 2005/2006. Data yang diperoleh meliputi kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar yang diambil dari angket dan hasil belajar yang diambil dari dokumentasi. Selanjutnya data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan masing-masing variabel, serta analisis regresi untuk pengujian hipotesis penelitian.

4.1.1. Gambaran Umum Sekolah

SMK Negeri 2 Semarang (dahulu SMEA 1 Semarang) berdiri tanggal 26 Juni 1951, berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 2881/BIII/51 dengan nama SMEA Negeri Semarang. Lokasi pertama kali di Jl. Pattimura Semarang yang sekarang ditempati SMP Negeri 4 Semarang dan SMP Negeri 6 Semarang.

Tahun 1986 SMEA Negeri 1 Semarang menempati dua lokasi yaitu di Jl. Plampitan 35 (Gedung Lama) dan di Jl. Dr. Cipto No. 121 A Semarang (Gedung Baru) dan mulai tahun pelajaran 1996/1997 seluruh kegiatan

administrasi pendidikan dan kegiatan belajar mengajar dipusatkan di Jl. Dr. Cipto No. 121 A Semarang.

Berdasarkan surat dari Direktorat Dikmenjur Depdikbud Nomor : 0421/C.4/T.92 tertanggal Februari 1995 tentang penunjukan lima Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai Model Pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) kerjasama dengan pemerintah Jerman, SMEA 1 Semarang ditunjuk sebagai salah satu dari lima SMK di Indonesia dan merupakan satu-satunya SMEA di Indonesia yang ditunjuk untuk melaksanakan PSG kerjasama dengan pemerintah Jerman.

Penunjukan SMEA 1 Semarang sebagai sekolah model merupakan realisasi kebijakan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam mewujudkan "keterkaitan dan kesepadanan" (*Link and Match*) antara pendidikan dan tuntutan dunia usaha/industri dalam upaya meningkatkan mutu serta kesesuaian (*relevansi*) pendidikan dan pelatihan kejuruan.

4.1.2. Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar (PBM)

Guru merupakan salah satu faktor ekstern yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswanya yaitu dalam proses belajar mengajar diharapkan guru dapat menciptakan suatu strategi mengajar yang cukup efektif sehingga siswa dapat menerima materi dengan baik. Di SMK Negeri 2 Semarang kreativitas guru dalam proses belajar mengajar yaitu cara guru dalam merencanakan proses belajar mengajar, cara guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan cara guru dalam mengevaluasi sudah baik. Namun sebagian dari guru di sekolah

ini dalam pelaksanaan proses belajar mengajar masih menggunakan metode/cara mengajar yang masih monoton sehingga menimbulkan kejenuhan/kebosanan bagi siswanya.

4.1.3. Fasilitas Belajar

Sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswanya salah satunya adalah dengan berusaha menyediakan fasilitas belajar yang memadai agar proses belajar mengajar di sekolah dapat berjalan dengan lancar sehingga tercapai tujuan yang diinginkan. Pihak sekolah dalam hal ini berusaha menyediakan fasilitas belajar diantaranya : buku-buku, perpustakaan, ruang-ruang praktek (ruang mengetik, ruang computer, ruang stenografi, ruang kearsipan dan sebagainya), ruang kelas yang memadai, penerangan yang cukup. (Sumber : Data inventaris SMK Negeri 2 Semarang).

4.2. Hasil Penelitian

4.2.1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas guru dalam proses belajar mengajar, fasilitas belajar dan hasil belajar mata pelajaran produktif dapat dilihat dari analisis deskriptif persentase dan untuk membedakan deskriptif per variabel selain menggunakan tabel juga menggunakan diagram batang sebagai berikut :

1. Deskriptif Variabel Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar (X_1)

Variabel kreativitas guru dalam proses belajar mengajar terdiri dari indikator cara guru dalam merencanakan PBM; cara guru dalam melaksanakan PBM dan cara guru dalam mengadakan evaluasi.

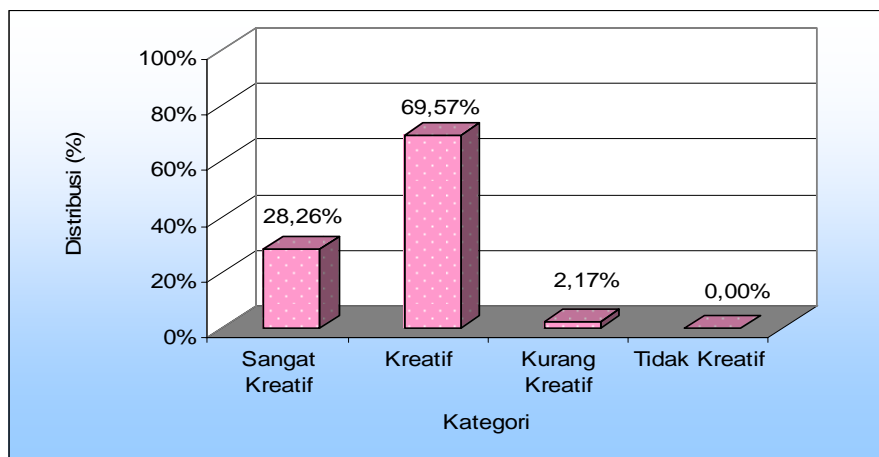
Hasil penelitian tentang kreativitas guru dalam proses belajar mengajar berdasarkan jawaban angket dari masing-masing siswa diperoleh seperti terangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 6. Distribusi Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar

No.	Interval	Persentase	frekuensi	Kriteria
1.	$81,25 \% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	28,26 %	26	Sangat Kreatif
2.	$62,50 \% < \% \text{ skor} \leq 81,25 \%$	69,57 %	64	Kreatif
3.	$43,75 \% < \% \text{ skor} \leq 62,50 \%$	2,17 %	2	Kurang Kreatif
4.	$25,00 \% \leq \% \text{ skor} \leq 43,75 \%$	0,00 %	0	Tidak Kreatif
	Jumlah	100 %	92	

Sumber : Data penelitian, diolah.

Untuk lebih jelasnya gambaran tentang kreativitas guru dalam proses belajar mengajar disajikan secara grafis dengan diagram sebagai berikut :



Gambar 2. Distribusi Bergolong Kreativitas Guru dalam PBM

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa kreativitas guru dalam proses belajar mengajar secara umum sudah kreatif. Hal ini berarti cara guru dalam merencanakan proses belajar mengajar, cara guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar maupun cara guru dalam mengadakan evaluasi berdasarkan jawaban dari responden sudah mendukung dalam pencapaian hasil belajar mata pelajaran produktif siswa.

Secara lebih rinci gambaran tentang kreativitas guru dalam proses belajar mengajar ditinjau dari tiap-tiap indikator dapat disajikan sebagai berikut :

a) Cara Guru Dalam Merencanakan PBM

Hasil penelitian untuk indikator cara guru dalam merencanakan proses belajar mengajar (PBM) berdasarkan jawaban angket dari masing-masing siswa diperoleh seperti terangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 7. Distribusi Cara Guru Dalam Merencanakan PBM

No.	Interval	Persentase	Frekuensi	Kriteria
1.	81,25 % < % skor ≤ 100%	23,91 %	22	Sangat Kreatif
2.	62,50 % < % skor ≤ 81,25 %	63,04 %	58	Kreatif
3.	43,75 % < % skor ≤ 62,50 %	11,96 %	11	Kurang Kreatif
4.	25,00 % ≤ % skor ≤ 43,75 %	1,09 %	1	Tidak Kreatif
	Jumlah	100 %	92	

Sumber : Data penelitian, diolah.

Dari tabel diatas dapat terlihat cara guru dalam merencanakan proses belajar mengajar sudah kreatif baik dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, serta menyiapkan alat peraga yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini didukung dengan jawaban responden yaitu sebanyak 63,04 % memilih indikator cara guru dalam merencanakan proses belajar mengajar dalam kategori kreatif.

b) Cara Guru Dalam Melaksanakan PBM

Hasil penelitian untuk indikator cara guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar (PBM) berdasarkan jawaban angket dari masing-masing siswa diperoleh seperti terangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 8. Distribusi Cara Guru Dalam Melaksanakan PBM

No.	Interval	Persentase	Frekuensi	Kriteria
1.	81,25 % < % skor ≤ 100%	40,22 %	37	Sangat Kreatif
2.	62,50 % < % skor ≤ 81,25 %	54,35 %	50	Kreatif
3.	43,75 % < % skor ≤ 62,50 %	5,43 %	5	Kurang Kreatif
4.	25,00 % ≤ % skor ≤ 43,75 %	0,00 %	0	Tidak Kreatif
	Jumlah	100 %	92	

Sumber : Data penelitian, diolah.

Dari tabel diatas dapat terlihat cara guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar sudah kreatif dengan penguasaan materi yang diajarkan dan menjelaskan materi kepada siswa dengan memberikan contoh-contoh. Hal ini didukung dengan jawaban responden yaitu sebanyak 54,35 % memilih indikator cara guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dalam kategori kreatif.

c) Cara Guru Dalam Mengadakan Evaluasi

Hasil penelitian untuk indikator cara guru dalam mengadakan evaluasi berdasarkan jawaban angket dari masing-masing siswa diperoleh seperti terangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 9. Distribusi Cara Guru Dalam Mengadakan Evaluasi

No.	Interval	Persentase	Frekuensi	Kriteria
1.	$81,25 \% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	52,17 %	48	Sangat Kreatif
2.	$62,50 \% < \% \text{ skor} \leq 81,25 \%$	46,74 %	43	Kreatif
3.	$43,75 \% < \% \text{ skor} \leq 62,50 \%$	1,09 %	1	Kurang Kreatif
4.	$25,00 \% \leq \% \text{ skor} \leq 43,75 \%$	0,00 %	0	Tidak Kreatif
	Jumlah	100 %	92	

Sumber : Data penelitian, diolah.

Dari tabel diatas dapat terlihat cara guru dalam mengadakan evaluasi sudah kreatif dengan memberikan pekerjaan rumah setelah selesai pelajaran dan selalu mengadakan test setelah selesai satu pokok bahasan. Hal ini didukung dengan jawaban responden yaitu sebanyak 52,17 % memilih indikator cara guru dalam mengadakan evaluasi dalam kategori sangat kreatif.

2. Deskriptif Variabel Fasilitas Belajar (X_2)

Variabel fasilitas belajar terdiri dari indikator tempat/ruang belajar; penerangan; buku-buku pegangan; kelengkapan peralatan praktek.

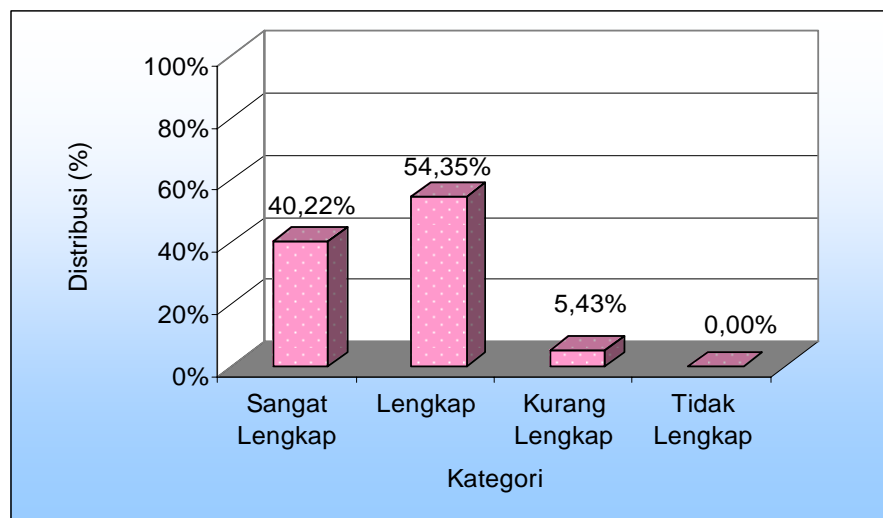
Hasil penelitian tentang fasilitas belajar berdasarkan jawaban angket dari masing-masing siswa diperoleh seperti terangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 10. Distribusi Fasilitas Belajar

No.	Interval	Persentase	Frekuensi	Kriteria
1.	$81,25 \% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	40,22 %	37	Sangat Lengkap
2.	$62,50 \% < \% \text{ skor} \leq 81,25 \%$	54,35 %	50	Lengkap
3.	$43,75 \% < \% \text{ skor} \leq 62,50 \%$	5,43 %	5	Kurang Lengkap
4.	$25,00 \% \leq \% \text{ skor} \leq 43,75 \%$	0,00 %	0	Tidak Lengkap
	Jumlah	100 %	92	

Sumber : Data penelitian, diolah.

Untuk lebih jelasnya gambaran tentang fasilitas belajar disajikan secara grafis dengan diagram sebagai berikut :



Gambar 3. Distribusi Bergolong Fasilitas Belajar

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa fasilitas belajar secara umum fasilitas belajar berdasarkan jawaban dari responden sudah lengkap. Hal ini berarti tempat/ruang belajar, penerangan, buku-buku pegangan dan kelengkapan peralatan praktek sudah lengkap.

Secara lebih rinci gambaran tentang fasilitas belajar ditinjau dari tiap-tiap indikator dapat disajikan sebagai berikut :

a) Tempat/Ruang Belajar

Hasil penelitian untuk indikator tempat/ruang belajar berdasarkan jawaban angket dari masing-masing siswa diperoleh seperti terangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 11. Distribusi Tempat/Ruang Belajar

No.	Interval	Persentase	Frekuensi	Kriteria
1.	$81,25 \% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	38,04 %	35	Sangat Lengkap
2.	$62,50 \% < \% \text{ skor} \leq 81,25 \%$	53,26 %	49	Lengkap
3.	$43,75 \% < \% \text{ skor} \leq 62,50 \%$	8,70 %	8	Kurang Lengkap
4.	$25,00 \% \leq \% \text{ skor} \leq 43,75 \%$	0,00 %	0	Tidak Lengkap
	Jumlah	100 %	92	

Sumber : Data penelitian, diolah.

Dari tabel diatas dapat terlihat tempat/ruang belajar sudah lengkap dengan tempat/ruang belajar yang sudah cukup luas untuk menampung 40 siswa, keadaan kelas yang bersih sehingga nyaman untuk belajar, serta letak ruang kelas yang jauh dari kebisingan. Hal ini didukung dengan jawaban responden yaitu sebanyak 53,26 % memilih indikator tempat/ruang belajar dalam kategori lengkap.

b) Penerangan

Hasil penelitian untuk indikator penerangan berdasarkan jawaban angket dari masing-masing siswa diperoleh seperti terangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 12. Distribusi Penerangan

No.	Interval	Persentase	Frekuensi	Kriteria
1.	$81,25 \% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	30,43 %	28	Sangat Lengkap
2.	$62,50 \% < \% \text{ skor} \leq 81,25 \%$	56,52 %	52	Lengkap
3.	$43,75 \% < \% \text{ skor} \leq 62,50 \%$	13,04 %	12	Kurang Lengkap
4.	$25,00 \% \leq \% \text{ skor} \leq 43,75 \%$	0,00 %	0	Tidak Lengkap
	Jumlah	100 %	92	

Sumber : Data penelitian, diolah.

Dari tabel diatas dapat terlihat penerangan sudah lengkap dengan penerangan lampu untuk masing-masing kelas maupun untuk ruang praktek sudah cukup memadai untuk belajar. Hal ini didukung dengan jawaban responden sebanyak 56,52 % memilih indikator penerangan dalam kategori lengkap.

c) Buku-Buku Pegangan

Hasil penelitian untuk indikator buku-buku pegangan berdasarkan jawaban angket dari masing-masing siswa diperoleh seperti terangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 13. Distribusi Buku-Buku Pegangan

No.	Interval	Persentase	Frekuensi	Kriteria
1.	81,25 % < % skor ≤ 100%	44,57 %	41	Sangat Lengkap
2.	62,50 % < % skor ≤ 81,25 %	45,65 %	42	Lengkap
3.	43,75 % < % skor ≤ 62,50 %	8,70 %	8	Kurang Lengkap
4.	25,00 % ≤ % skor ≤ 43,75 %	1,09 %	1	Tidak Lengkap
	Jumlah	100 %	92	

Sumber : Data penelitian, diolah.

Dari tabel diatas dapat terlihat bahwa indikator buku-buku pegangan sudah lengkap dengan penyediaan buku-buku untuk menunjang pembelajaran, serta jumlah buku-buku yang tersedia di perpustakaan seimbang dengan jumlah siswa yang membutuhkan. Hal ini didukung dengan jawaban responden sebanyak 45,65 % memilih indikator buku-buku pegangan dalam kategori lengkap.

d) Kelengkapan Peralatan Praktek

Hasil penelitian untuk indikator kelengkapan peralatan praktek berdasarkan jawaban angket dari masing-masing siswa diperoleh seperti terangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 14. Distribusi Kelengkapan Peralatan Praktek

No.	Interval	Persentase	Frekuensi	Kriteria
1.	$81,25 \% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	50,00 %	46	Sangat Lengkap
2.	$62,50 \% < \% \text{ skor} \leq 81,25 \%$	43,48 %	40	Lengkap
3.	$43,75 \% < \% \text{ skor} \leq 62,50 \%$	6,52 %	6	Kurang Lengkap
4.	$25,00 \% \leq \% \text{ skor} \leq 43,75 \%$	0,00 %	0	Tidak Lengkap
	Jumlah	100 %	92	

Sumber : Data penelitian, diolah.

Dari tabel diatas dapat terlihat bahwa indikator kelengkapan peralatan praktek sudah lengkap dengan penyediaan peralatan dan tempat praktek untuk masing-masing mata pelajaran produktif. Hal ini didukung dengan jawaban responden sebanyak 50,00 % memilih indikator buku-buku pegangan dalam kategori sangat lengkap.

3. Deskriptif Variabel Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif (Y)

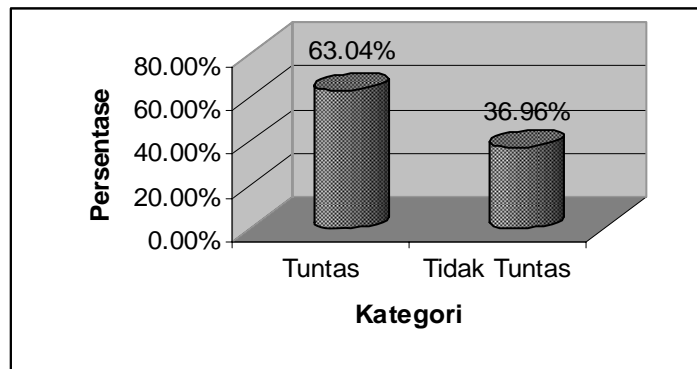
Variabel hasil belajar mata pelajaran produktif dapat dilihat dari nilai rata-rata mata pelajaran produktif pada kelas II Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Semarang tahun pelajaran 2005/2006.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak sekolah maka data hasil belajar mata produktif dapat disajikan seperti terangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 15. Distribusi Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif

No.	Interval	Persentase	Frekuensi	Kriteria
1.	$7,50 \leq \text{nilai} < 100$	63,04 %	58	Tuntas
2.	nilai < 7,50	36,96 %	34	Tidak Tuntas
	Jumlah	100 %	92	

Untuk lebih jelasnya gambaran tentang hasil belajar mata pelajaran produktif disajikan secara grafis dengan diagram sebagai berikut :



Gambar 4. Persentase Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif

Dari tabel diatas dapat terlihat bahwa hasil belajar mata pelajaran produktif sudah tuntas dengan persentase 63,04%.

4.2.2. Uji Prasyarat Analisis Regresi

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji kenormalan data. Jika data berdistribusi normal, maka uji hipotesis menggunakan statistik parametik, sedangkan jika data tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis menggunakan statistik non parametik.

Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan rumus *kolmogrov smirnov* dengan perhitungan program *SPSS for windows release 10* dan berdasarkan lampiran 8 bahwa harga *kolmogrov smirnov* untuk variabel kreativitas guru dalam proses belajar mengajar diperoleh hasil 0,935 dengan probabilitas 0,346 lebih besar dari 0,05. Untuk variabel fasilitas belajar diperoleh harga *kolmogrov smirnov* sebesar 0,692 dengan probabilitas 0,724 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian data kreativitas guru dalam proses belajar mengajar, fasilitas belajar dan hasil belajar mata pelajaran produktif dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Kolinieran Regresi dan Keberartian Regresi Linier

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui linier tidaknya hubungan diantara data variabel bebas dengan data variabel terikat. Apabila data berbentuk linier maka analisis data menggunakan analisis regresi linier, tetapi jika tidak linier maka analisis data yang digunakan analisis regresi untuk pengujian hipotesis non linier.

Uji linieritas garis regresi dalam penelitian ini menggunakan uji F dan berdasarkan lampiran 8 perhitungan untuk variabel kreativitas guru dalam proses belajar mengajar diperoleh $F_{hitung} = 0,796$ dengan probabilitas 0,776 lebih besar dari 0,05. Untuk variabel fasilitas belajar diperoleh $F_{hitung} = 0,888$ dengan probabilitas 0,653 lebih besar dari 0,05 yang berarti data kreativitas guru dalam proses belajar mengajar, fasilitas belajar dan hasil belajar mata pelajaran produktif dalam penelitian ini berbentuk linier sehingga analisis regresi linier dapat digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis kerja (H_a) yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah “ ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II Jurusan Administrasi Perkantoran tahun pelajaran 2005/2006”.

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah analisis regresi berganda. Ada beberapa hal yang dapat diketahui dari analisis ini antara lain : model regresi yang dapat digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan antara kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas

belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif, uji t untuk menguji secara parsial apakah variable-variabel bebas tersebut berpengaruh secara signifikan, uji simultan untuk mengetahui secara bersama-sama apakah kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar berpengaruh secara nyata dengan hasil belajar mata pelajaran produktif, dan koefisien determinasi simultan untuk mengetahui besarnya kontribusi secara bersama-sama variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi berganda dengan menggunakan program *SPSS for windows release 10* pada lampiran 10 diperoleh hasil seperti terangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 16. Ringkasan Analisis Regresi Berganda

Keterangan	Nilai
Konstanta	5,152
Kreativitas guru dalam PBM	0,031
Fasilitas belajar	0,014
F _{hitung}	25,686
R	0,605
R ²	0,366
t _{hitung} variabel kreativitas guru dalam PBM	3,785
t _{hitung} variabel fasilitas belajar	2,410
R parsial kreativitas guru dalam PBM	0,372
R parsial fasilitas belajar	0,248

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa persamaan regresi berganda yang diperoleh dari hasil analisis yaitu $\hat{Y} = 5,152 + 0,031X_1 + 0,014X_2$. Persamaan regresi tersebut mempunyai makna sebagai berikut :

1. Konstanta : 5,152

Jika variabel kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar = 0, maka hasil belajar mata pelajaran produktif siswa sebesar 5,152.

2. Koefisien X1 : 0,031

Jika kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mengalami peningkatan sebesar 1 (satu) poin, sementara fasilitas belajar dianggap tetap, maka akan menyebabkan kenaikan hasil belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,031.

3. Koefisien X2 : 0,014

Jika fasilitas belajar mengalami peningkatan sebesar 1 (satu) poin, sementara kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dianggap tetap, maka akan menyebabkan kenaikan hasil belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,014.

Dalam rangka pengujian hipotesis yang telah diajukan dilakukan dengan menggunakan alat uji statistic yaitu uji F dan uji t.

a. Pengujian secara simultan (Uji F)

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan perhitungan analisis regresi berganda menggunakan program *SPSS for windows release 10* yang terangkum pada tabel 16. diperoleh $F_{hitung} = 25,686$ dengan harga signifikansi sebesar 0,000, karena harga signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} yang diperoleh tersebut signifikan sehingga hipotesis kerja (H_a) yang diuji dalam penelitian ini yaitu “ ada pengaruh yang signifikan

antara kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II Jurusan Administrasi Perkantoran tahun pelajaran 2005/2006”, **diterima.**

Derajat hubungan antara kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif secara bersama-sama atau secara simultan dapat diketahui dari harga korelasi secara simultan atau R . Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan program *SPSS for windows release 10* yang terangkum pada tabel 16. diperoleh harga koefisien korelasi secara simultan sebesar 0,605. Keberartian dari korelasi secara simultan ini diuji dengan uji F seperti pada uji keberartian persamaan regresi. Dari hasil pengujian tersebut dimana menunjukkan bahwa F_{hitung} signifikan, karena harga signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat diartikan bahwa hubungan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif adalah signifikan.

Besarnya pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif dapat diketahui dari harga koefisien determinasi simultan (R^2). Berdasarkan hasil analisis yang terangkum pada tabel 16. diperoleh keandalan R^2 sebesar 0,366. Dengan demikian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif sebesar 36,6% dan sisanya 63,4% dari hasil belajar mata pelajaran produktif dipengaruhi faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

b. Pengujian secara parsial (Uji t)

Pengujian hipotesis secara parsial ini dimaksudkan untuk menguji keberartian pengaruh dari masing-masing variabel bebas, yaitu kreativitas guru dalam proses belajar mengajar (X1) dan fasilitas belajar (X2) terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif (Y).

1). Pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar (X1) terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif (Y).

Berdasarkan hasil perhitungan yang terangkum pada tabel 16. menunjukkan bahwa koefisien parsial untuk variabel kreativitas guru dalam proses belajar mengajar sebesar 0,372. Uji keberartian koefisien regresi dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 3,785$ dengan signifikansi 0,000, karena signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa nilai t yang diperoleh tersebut signifikan. Hal ini berarti bahwa variabel kreativitas guru dalam proses belajar mengajar (X1) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif.

2). Pengaruh fasilitas belajar (X2) terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif (Y).

Berdasarkan hasil perhitungan yang terangkum pada tabel 16. menunjukkan bahwa koefisien parsial untuk variabel fasilitas belajar sebesar 0,248. Uji keberartian koefisien regresi dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 2,410$ dengan signifikansi 0,018, karena signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa nilai t yang diperoleh tersebut signifikan. Hal ini

berarti bahwa variabel fasilitas belajar (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif.

Besarnya pengaruh masing-masing variabel bebas yaitu kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif dapat diketahui dari besarnya koefisien determinasi secara parsial (r^2) dari masing-masing variabel tersebut. Dengan demikian menunjukkan bahwa variabel kreativitas guru dalam proses belajar mengajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif adalah 13,84 % dan besarnya pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif adalah 6,15 %. Hal ini berarti bahwa pengaruh variabel kreativitas guru dalam proses belajar mengajar memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif dibandingkan fasilitas belajar. Dari hasil tersebut diketahui bahwa selain kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar, hasil belajar mata pelajaran produktif juga dipengaruhi faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

4.3. Pembahasan

Dalam usaha untuk mencapai suatu hasil belajar yang optimal dari proses belajar mengajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor eksternal yang dimaksud adalah kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar.

Guru merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan guru adalah orang yang berhubungan langsung dengan siswa dalam proses belajar mengajar, dengan

kreativitas guru dalam proses belajar mengajar diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Cece Wijaya (1991:189), guru yang memiliki kreativitas dapat meningkatkan mutu hasil belajar siswanya. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Slameto (2003:54), faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar mencakup metode mengajar guru yaitu kreativitas guru dalam proses belajar mengajar. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar yang didalamnya mencakup cara guru dalam merencanakan proses belajar mengajar, cara guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan cara guru dalam mengadakan evaluasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang kurang optimal pula. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar yang kurang baik misalnya : guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikan tidak jelas.

Disamping kreativitas guru dalam proses belajar mengajar, fasilitas juga berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif. Hal ini dikarenakan fasilitas belajar merupakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang dalam pembelajaran sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Ini sesuai dengan pendapat The Liang Gie (2002:33), untuk belajar yang baik hendaknya tersedia fasilitas belajar yang memadai antara lain : tempat/ruangan belajar, penerangan yang cukup, buku-buku pegangan dan kelengkapan peralatan praktek. Dengan adanya penyediaan fasilitas

belajar yang memadai untuk siswa diharapkan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Secara nyata berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa baik secara parsial yang dibuktikan dari hasil uji t yang diperoleh t_{hitung} yang memiliki signifikansi kurang dari 0,05 maupun secara simultan yang dibuktikan dengan uji F diperoleh F_{hitung} yang memiliki signifikansi kurang dari 0,05.

Dari perhitungan analisis regresi berganda antara kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar diperoleh persamaan garis $\hat{Y} = 5,152 + 0,031X_1 + 0,014X_2$. Dari persamaan tersebut maka dapat diartikan bahwa satu satuan skor hasil belajar mata pelajaran produktif akan dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar sebesar 0,031 dan fasilitas belajar sebesar 0,014 pada konstanta 5,152. Jika kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar sebesar 0 maka hasil belajar mata pelajaran produktif adalah sebesar 5,152.

Hasil koefisien regresi untuk variabel kreativitas guru dalam proses belajar mengajar sebesar 0,031. Harga koefisien regresi bertanda positif menunjukkan bahwa pengaruh kreativitas guru dalam proses belajar mengajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif adalah pengaruh positif artinya setiap kenaikan satu unit skor kreativitas guru dalam proses belajar mengajar, maka akan diikuti dengan meningkatnya hasil belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,031 pada konstanta 5,152. Dan sebaliknya setiap terjadi penurunan satu skor kreativitas guru dalam proses belajar

mengajar, maka akan diikuti dengan menurunnya hasil belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,031 pada konstanta 5,152.

Hasil koefisien regresi untuk variabel fasilitas belajar sebesar 0,014. Harga koefisien regresi bertanda positif menunjukkan bahwa pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif adalah pengaruh positif artinya setiap kenaikan satu unit skor fasilitas belajar, maka akan diikuti dengan meningkatnya hasil belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,014 pada konstanta 5,152. Dan sebaliknya setiap terjadi penurunan satu skor fasilitas belajar, maka akan diikuti dengan menurunnya hasil belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,014 pada konstanta 5,152.

Selain itu dapat diketahui pula besarnya pengaruh atau kontribusi dari kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Semarang dari hasil koefisien determinasi yaitu sebesar 36,6 % sedangkan secara parsial kreativitas guru dalam proses belajar mengajar memberikan pengaruh sebesar 13,84 % dan fasilitas belajar memberikan pengaruh sebesar 6,15 %. Kontribusi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar yang baik akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran produktif. Hal ini didukung oleh hasil deskripsi data penelitian yang menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dengan kategori kreatif dengan persentase sebesar 69,57%, sedangkan untuk fasilitas belajar berada dalam kategori lengkap dengan persentase 54,35%. Hal ini berarti bahwa kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar yang baik akan diperoleh hasil belajar mata pelajaran produktif yang baik pula pada diri siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar mengajar yang ditunjukkan dari persamaan regresi $\hat{Y} = 5,152 + 0,031X_1 + 0,014X_2$. Dan gambaran umum untuk kreativitas guru dalam proses belajar mengajar di kelas II Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Semarang masuk dalam kategori kreatif (69,57%), dan fasilitas belajar masuk dalam kategori lengkap (54,35%), sedangkan hasil belajar mata pelajaran produktif masuk dalam kategori tuntas (63,04%).
2. Secara parsial kreativitas guru dalam proses belajar mengajar berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan Administrasi Perkantoran tahun pelajaran 2005/2006 sebesar 13,84%.
3. Secara parsial fasilitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II jurusan Administrasi Perkantoran tahun pelajaran 2005/2006 sebesar 6,15%.
4. Secara simultan ada pengaruh antara kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas II Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Semarang tahun pelajaran 2005/2006 sebesar 36,6%.

5.2. Saran

Dari hasil analisis penelitian, maka diajukan saran sebagai berikut :

1. Pada indikator cara guru merencanakan proses belajar mengajar berdasarkan jawaban responden 11,96% dalam kategori masih kurang kreatif, hendaknya guru lebih meningkatkan kreativitasnya yaitu misalnya sebelum pelajaran dimulai Bapak maupun Ibu guru mengadakan pre test mengenai pelajaran minggu lalu dan mengabsen siswa agar siswanya siap dalam menerima pelajaran.
2. Pada indikator penerangan berdasarkan jawaban responden 13,04% dalam kategori kurang lengkap, maka diharapkan pihak sekolah memperhatikan juga penerangan baik dikelas maupun diruang-ruang praktek agar kegiatan belajar mengajar siswa dapat berjalan dengan lancar.
3. Pada indikator buku-buku pegangan berdasarkan jawaban responden 1,09% dalam kategori kurang lengkap, maka hendaknya pihak sekolah menyediakan buku-buku yang menunjang untuk pembelajaran bagi siswanya dan penyediaan buku dipergustakaan diharapkan seimbang dengan jumlah siswa yang membutuhkan.
4. Untuk hasil belajar siswa 36,96% masih tergolong tidak tuntas, maka hendaknya guru lebih meningkatkan kreativitasnya dan pihak sekolah lebih menyediakan fasilitas yang memadai untuk belajar sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik pula.