

ARTIKEL ILMIAH

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI
KREATIVITAS SISWA KELAS XI SMK NEGERI 4
MUARO JAMBI**

**SYAFRI
RRA1A111036**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2017

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KREATIVITAS SISWA KELAS XI SMK NEGERI 4 MUARO JAMBI

Oleh:

Syafri

(Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi)

ABSTRAK

SMK Negeri 4 Muaro Jambi merupakan salah satu SMK Negeri yang ada di Kabupaten Muaro Jambi. Dari hasil studi pendahuluan di sekolah tersebut dapat diinformasikan bahwa, masih rendahnya kreativitas siswa serta juga dipengaruhi oleh kualitas masukan/input siswa SMK yang merupakan lulusan SMP/ MTs yang secara umum berkualitas rendah. Lulusan SMP/MTs yang memiliki prestasi tinggi cenderung lebih memilih untuk masuk SMA dari pada SMK, sehingga dapat dikatakan bahwa masukan/input siswa SMK merupakan kualitas kelas dua.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa SMK Negeri 4 Muaro Jambi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan objek objek penelitian, dengan mengisi angket yang telah disiapkan, besarnya sampel adalah 40 sampel dimana penentuan sampel dilakukan dengan cara non *probabilitas* yaitu cara penarikan sampel yang diambil dapat memenuhi. Hal ini dilakukan karena *sampling* untuk praktek kerja lapangan yang sudah pasti. Namun karakteristik sampel yang dipilih adalah siswa SMK Negeri 4 Muaro Jambi yang sedang melakukan praktek lapangan.

Berdasarkan hasil penelitian, untuk variabel X1 sebesar 0.257, untuk variable x2 sebesar 0.448, untuk variable x3 sebesar 0.438, untuk variable X4 sebesar 0.586, untuk variable X5 sebesar 0.624, untuk variable X6 sebesar 0.518, untuk variable X7 sebesar 0.566, untuk variable X8 sebesar 0.795 Berdasarkan teori, variable layak untuk dianalisis adalah bila nilai MSA lebih dari 0,5. Dari data hasil analisis diperoleh dua variable yang nilai MSAny kurang dari 0.5 yaitu variable X1, X2 dan variable X3, maka variable tersebut harus dikeluarkan, untuk korelasi antar variable sebesar 0.565 yang artinya lebih besar dari 0.5 yang artinya analisa factor tepat. Sementara itu, signifikansi yang dihasilkan dari Bartlett's test of Sphericity sebesar 0.000.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat ketepatan factor –faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa kelas XI SMK Negeri 4 Muaro Jambi. Hanya terdapat satu factor analisis yaitu factor satu yang terdiri dari variable sarana, variable lingkungan, variable hubungan dengan orangtua, variable cara mendidik anak dan variable pengetahuan. Variabel yang layak dianalisis terdiri dari variable variable sarana, variable lingkungan, variable hubungan dengan orangtua, variable cara mendidik anak dan variable pengetahuan.

I. PENDAHULUAN

Penyediaan sumber daya manusia yang unggul dapat dimulai sejak seseorang belajar di sekolah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran penting dalam penyiapan lulusan sebagai tenaga kerja yang siap pakai sesuai dengan bidang dan jenjang pendidikannya. Di samping itu sekolah juga berperan dalam mempersiapkan peserta didik untuk mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Harapan tersebut ternyata belum dapat terpenuhi sebagaimana mestinya, tingkat keterampilan, kreatifitas dan kepribadian yang dimiliki para lulusan ternyata masih lemah dalam menghadapi tantangan kehidupan yang ada.

Tingginya jumlah angka pengangguran terdidik dalam beberapa tahun terakhir merupakan implikasi dari kondisi tersebut di atas, tidak sedikit lulusan lembaga pendidikan formal baik dari jenjang sekolah dasar, sekolah menengah, bahkan lulusan perguruan tinggi yang mengalami kesulitan untuk mendapatkan pekerjaan karena rendahnya kualitas dan relevansi lulusan, di samping disebabkan oleh faktor-faktor lain, seperti terbatasnya kesempatan kerja yang ada.

Terjadinya *mismatch* antara lulusan dengan dunia kerja yang terlihat dengan terus meningkatnya jumlah pengangguran tenaga terdidik tersebut merupakan cermin bahwa strategi dalam pembangunan sumber daya manusia masih perlu diperbaiki dan disempurnakan, tetapi tidak boleh terjebak pada kebijakan bahwa pendidikan semata-mata hanya untuk memenuhi tuntutan dunia kerja. Fullan & Stiegelbauer dalam Soetamo Joyoatmojo (2003: 5) menyatakan bahwa, "Tidak akan ada kemajuan pendidikan tanpa inovasi, pembaharuan pendidikan yang membawa ke arah kesuksesan memerlukan inovasi".

Berdasarkan pendapat tersebut, untuk dapat menyediakan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat diperlukan inovasi-inovasi pendidikan, sehingga diperoleh cara-cara belajar yang baru, cara-cara belajar keterampilan, dan kreativitas dasar yang baik, cara-cara mengelola sumber-sumber belajar, dan sebagainya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu institusi pendidikan yang secara khusus bertujuan mempersiapkan peserta didik agar siap bekerja, baik bekerja secara mandiri maupun mengisi lowongan pekerjaan yang ada. Sebagaimana dinyatakan dalam Penjelasan atas UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 15 bahwa, "Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu".(Hasbullah, 2007:340). Oleh karena itu SMK dituntut mampu menghasilkan lulusan dengan kompetensi standar yang diharapkan oleh dunia kerja. Tenaga kerja yang dibutuhkan adalah sumber daya manusia yang memiliki kreatifitas sesuai dengan bidang pekerjaannya, memiliki daya adaptasi dan daya saing tinggi.

Atas dasar itulah penyelenggaraan pendidikan di SMK senantiasa disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan dunia kerja. Inovasi/pembaharuan pola penyelenggaraan pendidikan di SMK dimulai sejak diterapkannya prinsip *link and match* (keterkaitan dan kesepadanan) dalam bentuk pelaksanaan program Pendidikan Sistem Ganda (PSG). Tujuan dari konsep tersebut adalah untuk mendekatkan antara *supply* dan *demand* mutu SDM, terutama yang berhubungan dengan kualitas ketenagakerjaan, dimana dunia pendidikan (SMK) sebagai penyedia SDM dan dunia kerja serta masyarakat sebagai pihak yang membutuhkan (Badeni, 2002:712).

Pendidikan Sistem Ganda (PSG) merupakan model penyelenggaraan pendidikan kejuruan dengan perencanaan dan pelaksanaan pendidikan diwujudkan melalui kemitraan antara sekolah dan dunia kerja, penyelenggaraan pendidikan sebagian berlangsung di sekolah dan sebagian lagi di dunia kerja. Proses pembelajaran di sekolah dimaksudkan untuk mengembangkan potensi akademis dan kepribadian siswa,

menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan dunia kerja. Sedangkan proses pembelajaran/ pelatihan di dunia kerja dimaksudkan agar siswa menguasai kompetensi terstandar, mengembangkan dan menginternalisasi sikap dan nilai profesional sebagai tenaga kerja yang berkualitas unggul, baik bekerja pada pihak lain maupun bekerja sebagai pekerja mandiri.

Usaha sekolah dalam menyampaikan materi-materi dalam bentuk satuan mata pelajaran baik yang tercakup dalam kelompok program normatif, adaptif maupun produktif merupakan usaha sekolah dalam mempersiapkan siswa untuk siap kerja ditinjau dari segi teori. Teori dalam hal ini adalah sebagai bekal dasar bagi siswa sebelum melaksanakan praktek di dunia kerja. Kemudian usaha-usaha sekolah dalam menempatkan para siswanya di dunia usaha/industri dalam kegiatan praktek kerja lapangan merupakan langkah riil sekolah dalam menciptakan siswa siap kerja ditinjau dari segi prakteknya. Usaha-usaha sekolah tersebut adalah suatu upaya dalam menciptakan tenaga kerja yang memiliki kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja sesuai dengan kebutuhan dunia kerja atau masyarakat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Sekolah Menengah Kejuruan

Pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dapat diselenggarakan dalam berbagai jalur, jenjang maupun dalam berbagai jenis pendidikan. Pendidikan kejuruan merupakan salah satu jenis pendidikan yang secara khusus bertujuan membekali peserta didik dengan suatu keterampilan tertentu sehingga siap memasuki lapangan kerja. Menurut Penjelasan atas UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 15, "Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu" (Hasbullah, 2007:340). Sedangkan dalam Kurikulum SMK Edisi 2004 (Depdiknas, 2004: 1) dinyatakan bahwa, "Pendidikan Menengah Kejuruan merupakan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja, dan mengembangkan diri di kemudian hari".

Selanjutnya pendidikan menengah merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk melanjutkan dan meluaskan pendidikan dasar serta menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar serta dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja atau perguruan tinggi. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jalur pendidikan formal pada jenjang menengah yang melaksanakan pendidikan kejuruan untuk mempersiapkan peserta didik siap bekerja, baik secara mandiri maupun mengisi lowongan pekerjaan yang ada. Oleh karena itu, arah pengembangannya senantiasa diorientasikan pada pemenuhan permintaan pasar kerja, meskipun tidak menutup kemungkinan peserta didik melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sejalan dengan pernyataan-pernyataan di atas, *House Committee on Education and Labour* menyatakan bahwa: Pendidikan Kejuruan adalah suatu bentuk pengembangan bakat, pendidikan dasar keterampilan dan kebiasaan-kebiasaan yang mengarah pada dunia kerja yang dipandang sebagai latihan keterampilan. Program Kejuruan merupakan program pengembangan, bukan program terminal, mempersiapkan

siswa kepada pilihan maksimal untuk melanjutkan studi atau mendapatkan pekerjaan. (Oemar Hamalik, 2003: 24).

2.2. Pengertian Kreativitas

Baron dalam Satiadarma dan Waruwu (2003; 108), “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.” Sesuatu yang baru di sini bukan harus sama yang baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur data, atau hal-hal yang ada sebelumnya. Sedangkan menurut Munandar yang diterjemahkan Sukmadinata (2004:104):

Kreativitas adalah kemampuan a) untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur yang ada, b) berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatan guna dan keragaman jawaban, c) yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Sedangkan menurut Supriadi dalam (Rachmawati, 2010:13), mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya yang nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada”. Kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh sukses, diskontinuitas, dan integrasi antara setiap perkembangan.

Pada dasarnya perkembangan kreativitas itu sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak (ameeratuljannah.wordpress.com).

Kreativitas sesungguhnya berkisar pada persoalan menghasilkan sesuatu yang baru. Suatu ide atau gagasan tentu lahir dari proses berpikir yang melibatkan empat unsur berpikir; alat indera; fakta; informasi dan otak. Kreativitas harus diarahkan pada proses dan hasil yang positif, tentu untuk kebaikan bukan untuk keburukan. Kreativitas juga perlu dibenturkan dengan kesesuaian, konteks dengan tema persoalan, nilai pemecahan masalah, serta bobot dan tanggung jawab yang menyertainya. Dengan demikian, tidak setiap pembaruan hasil karya dapat dengan serta merta disebut kreatif, tanggung jawab disini adalah landasan konseptual yang menyertai karya tersebut. Kreatif, tanggung jawab disini adalah landasan konseptual yang menyertai karya tersebut.

Dengan demikian, kreativitas merupakan hasil dari proses belajar yang dapat menghasilkan beberapa macam hal yang bersifat baru atau asli dan mempunyai nilai yang dapat berguna bagi peningkatan kehidupan manusia.

III METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 s/d 19 April 2017 pada siswa kelas XI Jurusan Pertanian SMK Negeri 4 Muaro Jambi.

3.2 Jenis dan sumber data

- 3 Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan objek penelitian, dengan mengisi angket yang telah disiapkan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XI Jurusan Pertanian dan Perikanan SMK Negeri 4 Muaro Jambi yang berjumlah 98 siswa. Berikut Merupakan tabel populasi siswa SMK Negeri 4 Muaro Jambi

3.3.2 Sampel

karakteristik sampel yang dipilih adalah siswa SMK Negeri 4 Muaro Jambi yang sedang melakukan praktek lapangan yaitu 98 siswa

3.4. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model analisis factor

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Berdasarkan hasil penelitian dapat melihat variabel mana saja yang layak digunakan dalam analisis lanjutan. Pada tabel tersebut ada kode `a` yang artinya tanda untuk *Measures of Sampling Adequacy* (MSA). Dari table tersebut terlihat bahwa nilai `a` dari masing-masing variable adalah untuk variable X1 sebesar 0.257, untuk variable x2 sebesar 0.448, untuk variable x3 sebesar 0.438, untuk variable X4 sebesar 0.586, untuk variable X5 sebesar 0.624, untuk variable X6 sebesar 0.518, untuk variable X7 sebesar 0.566, untuk variable X8 sebesar 0.795 Berdasarkan teori, variable layak untuk dianalisis adalah bila nilai MSA lebih dari 0,5. Dari data hasil analisis diperoleh dua variable yang nilai MSAny kurang dari 0.5 yaitu variable X1, X2 dan variable X3, maka variable tersebut harus dikeluarkan.

4.2. Communality

Pada variable X4 nilainya sebesar 0.609 artinya variable X4 dapat menjelaskan factor sebesar 60.9%. Pada variable X5 nilainya sebesar 0.623 artinya variable X5 dapat menjelaskan factor sebesar 62.3%. Pada variable X6 nilainya sebesar 0.719 artinya variable X6 dapat menjelaskan factor sebesar 71.9%. Pada variable X7 nilainya sebesar 0.859 artinya variable X7 dapat menjelaskan factor sebesar 85.9%. Pada variable X8 nilainya sebesar 0.562 artinya variable X8 dapat menjelaskan faktor sebesar 56.2%

4.3 Eigenvalue

Berdasarkan tabel 4.42 di atas dilihat kolom component yang menunjukkan ada satu komponen yang dapat mewakili variable. Pada kolom initial eigenvalues yang dengan SPSS kita tentukan nilainya 1 (satu). Varians bisa diterangkan oleh factor 1 adalah $3.371/5 \times 100 = 67.422$ Sehingga total kelima factor akan mampu menjelaskan variable sebesar 67.422%. Dengan demikian, karena nilai eigenvalues yang ditetapkan 1, maka nilai total yang akan diambil adalah yang > 1 yaitu satu komponen.

4.4. Analisis Faktor Loading

Karena dalam analisis ini hanya terbentuk satu factor maka semua variable masuk ke dalam factor 1 atau kelompok 1. Maka dalam analisis ini tidak ada pembagian kelompok variable.

4.5. Analisis Kaiser- Mayer-Olkin (KMO)

didapat nilai KMO and Bartlett's test untuk korelasi antar variable sebesar 0.565 yang artinya lebih besar dari 0.5 yang artinya analisa factor tepat. Sementara itu, signifikansi yang dihasilkan dari Bartlett's test of Sphericity sebesar 0.000.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat diambil kesimpulan yaitu:

Terdapat factor –faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa kelas XI SMK Negeri 4 Muaro Jambi. Hanya terdapat lima factor analisis yaitu factor satu yang terdiri dari variable sarana, variable lingkungan, variable hubungan dengan orangtua, variable cara mendidik anak dan variable pengetahuan.

5.2. Saran

Saran dalam penelitian ini adalah:

Diharapkan kepada peneliti untuk menambah variabel yang akan diteliti se pendidikan orangtua, pendapatan orangtua dan variabel- variabel lain menunjang penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2002. *Manajemen Penelitian (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badeni. 2002. "Relevansi SMK Berpendidikan Sistem Ganda (PSG) dengan Kebutuhan Pasar Kerja di Indonesia". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum SMK Edisi 2004*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. 1999. *Pedoman Peiaksanaan Kurikulum Sekolah MenengahKejuruan*. Jakarta: Depdikbud.
- Oemar Hamalik. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasbullah, 2007. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Hurlock, B. Elizabet. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Terjemahan Isti Widayanti dan Soejarwo Jakarta: PT. Erlangga
- Hamzah B. Uno. 2010. *Profesi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Utami Munandar. S.C. 2001. *Mengembangkan Bakat dan KreativitasAnak Sekolah*, Jakarta: Grasindo

- Monty P. Satiadarma dan Fidelis E. Waruwu 2003. *Mendidik Kecerdasan*, (Jakarta: Pustaka Populer Obor)
- Munandar. S.C. Utami. 2001. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Grasindo
- , 2004. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Grasindo
- Nasution S. 2004. *Sosiologi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahmawati & kurniati. 2001. *Pengantar Teori Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Redja Mudyahardjo. 2002. *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal tentang Dasar-dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soetarno Joyoatmojo. 2003. *Pembelajaran Efektif: Upaya Peningkatan Kualitas Lulusan Menuju Penyediaan Sumber Daya Insani yang Unggul. Pidato Pengukuhan Guru Besar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret*. Surakarta: UNS Press.
- Sukmadinata. Nana Syaodih, 2004. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Supranto J. 2004. *Pengukuran Tingkat Kepuasan Pelanggan untuk Meningkatkan Pangsa Pasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta