



**PENGARUH FASILITAS PEMBELAJARAN DAN
KREATIVITAS GURU TERHADAP HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN AKUNTANSI PADA SISWA
KELAS XI SMK NEGERI 9 SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi
pada Universitas Negeri Semarang

Oleh
Dasam

3301405107

PERPUSTAKAAN
UNNES

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2010

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Fasilitas Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010**” telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari :

Tanggal :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Asrori, M.S
NIP. 196005051986011001

Trisni Suryarini, SE, M.Si
NIP. 197804132001122001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Akuntansi

PERPUSTAKAAN
UNNES

Amir Mahmud, S.Pd, M.Si
NIP. 197212151998021001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas
Ekonomi, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Penguji Skripsi

Dra. Sri Kustini
NIP.195003041979032001

Anggota I

Anggota II

Drs. Asrori, M.S
NIP. 196005051986011001

Trisni Suryarini, SE, M.Si
NIP. 197804132001122001

PERPUSTAKAAN
UNNES
Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi

Drs. Agus Wahyudin, M.Si
NIP. 196208121987021001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, Agustus 2010

Dasam
NIM. 3301405107



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Wahai orang-orang yang beriman! Jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu.
(QS. Muhammad : 7)
2. “Siapa yang pergi menuntut ilmu maka ia berada di jalan Allah hingga dia kembali” (HR. Tirmizi)
3. “Genggamlah hari lalu menjadi saksi yang adil, keberadaanmu hari ini akan menjadi saksi. Gandakan kebaikan hari ini, maka kau akan terpuji”(*Prof. Dr. Yusuf Qarlawi*)

Persembahan:

1. Ayahanda dan ibunda serta keluarga besarku di cilacap yang senantiasa menyertai dan memberi motivasi setiap langkahku
2. Ustadz-ustadzah yang telah menghujamkan bait-bait iman dan bersabar dalam membimbingku tanpa mengenal lelah
3. Guru dan dosen yang telah mengajarkan makna-makna kehidupan
4. Saudara seperjuangan di BEM FE 2008 dan BEM KM 2009 dorongan dan motivasinya
5. Segenap saudara di Pesanteren Basmala Indonesia
6. Adek-adek Abu Hurairah, terimakasih atas persaudaraan yang dahsyat
7. Teman-teman Pendidikan Akuntansi angkatan '05.

KATA PENGANTAR

Segenap puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan izin dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Fasilitas Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010”

Penulis menyadari skripsi ini tidak dapat tersusun dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Agus Wahyudin, M.Si, Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang
3. Amir Mahmud, S.Pd, M.Si, Ketua Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang
4. Drs. Asrori, M.S, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
5. Trisni Suryarini, SE, M.Si, dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
6. Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Kepala sekolah, jajaran guru, dan karyawan di SMK Negeri 9 Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Keluarga, saudara, dan teman-teman yang tidak pernah lelah memberi semangat kepada penulis.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis mengucapkan terimakasih dan do'a semoga apa yang telah diberikan tercatat sebagai amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Penulis berharap semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi para pembaca.

Semarang, Agustus 2010

Penulis



SARI

Dasam, 2010. “*Pengaruh Fasilitas Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010*”. Skripsi. Jurusan Akuntansi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Drs. Asrori M.S, Pembimbing II. Trisni Suryarini, SE, M.Si.

Kata kunci : Fasilitas Pembelajaran, Kreativitas Guru, Hasil Belajar

Fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru merupakan faktor yang penting. Kelengkapan fasilitas pembelajaran akan memberikan dorongan kepada guru untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah pengaruh fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010.

Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas XI program keahlian akuntansi SMK Negeri 9 Semarang. Variabel dalam penelitian ini adalah fasilitas dan kreativitas guru sebagai variabel bebas, sedangkan untuk variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Data diambil dengan metode kuesioner dan dokumentasi untuk variabel fasilitas dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Variabel hasil belajar mata pelajaran produktif diambil dari dokumentasi guru. Analisis data menggunakan analisis linear berganda.

Berdasarkan analisis regresi linier berganda secara simultan menunjukkan adanya pengaruh antara fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang sebesar 80,2%. Secara parsial, variabel fasilitas pembelajaran sebesar 52,2% dan variabel kreativitas guru sebesar 68,7%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru berpengaruh positif baik secara parsial maupun secara simultan terhadap hasil belajar siswa kelas XI program keahlian akuntansi SMA Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010. Berdasarkan penelitian ini hendaknya sekolah meningkatkan fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru agar hasil belajar mata pelajaran produktif meningkat.

ABSTRACT

Dasam, 2010. “ *The Influence the Learning Facilities and the Teacher’s Creativity on The Students’ Learning Result in Lesson of Accountancy in Class XI of State Vocational High School 9 of Semarang City in Academic Year of 2009/2010.*” A Final Project. Accounting Department. Economics Faculty. Semarang State University. Advisor I: Drs. Asrori, M.S. Advisor II: Trisni Suryarini, S.E, M.Si.Akt

Keywords: Learning Facilities, Teacher’s Creativity, Learning Result.

Learning Facilities and teachers’ creativity are very important factors in a learning process. The well-provided facilities will give motivation to the teachers to be more creative in conducting a learning process, so it will influence the learning result of the students.

In this research, I want to try to answer some problems. And they are does learning facilities and teacher’s creativity influence the result Lesson of Accountancy in Class XI of Expertise Program of State Vocational High School 9 of Semarang City in Academic Year of 2009/2010.

The population of this research is all of the grade XI students of Accountancy Expertise Program of State Vocational High School 9 of Semarang City. And there are two variables in this research. The learning facilities and the teachers’ creativity are as the independent variables. And the students’ learning result is the dependent variable. The method of collecting the data for the independent variables uses questioners and documentation, while the data for the dependent variable are taken from the teacher’s documentation. And then multiple linear analysis is used for the data analysis of this research.

Based on the linear regression analysis, simultaneously, it showed that the learning facilities and the teacher’s creativity influenced about 80, 2% of the total of the learning process result of Productive Lesson of Class XI of Accountancy Expertise Program of State Vocational High School 9 of Semarang City. Partially, the learning facilities variable influenced about 52,2%, and the teacher’s creativity variable in the learning process influenced about 68,7%.

Based on the research, I can draw a conclusion that the learning facilities and the teachers’ creativity have a positive influence both partially and simultaneously on the result of the learning Lesson of Class XI of Accountancy Expertise Program of State Vocational High School 9 of Semarang City in Academic Year 2009/2010. From the result of this research, the school should improve the learning facilities of the school and the teachers’ creativity in order to improve the result of the Productive Lesson learning process of the school.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
SARI	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI PENELITIAN	10
2.1 Konsep Belajar	10
2.1.1 Pengertian belajar	10
2.1.2 Teori belajar	11
2.1.3 Unsur-unsur Dalam Belajar.....	12
2.1.4 Prinsip-prinsip belajar	13
2.1.5 Hasil Belajar	15
2.1.6 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
2.1.7 Mata Pelajaran Produktif	16
2.1.8 Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif	18
2.2 Fasilitas Pembelajaran	19

2.2.1 Konsep Fasilitas Pembelajaran.....	19
2.2.2 Fasilitas Pembelajaran	22
2.3 Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran	27
2.3.1 Konsep kreativitas	27
2.3.2 Konsep kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran.....	35
2.4 Konsep Persepsi	41
2.5 Kerangka Berfikir.....	43
2.6 Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
3.1 Populasi Penelitian	46
3.2 Variabel Penelitian	46
3.2.1 Variabel Bebas.....	47
3.2.2 Variabel Terikat.....	49
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	50
3.3.1 Metode Dokumentasi.....	50
3.3.2 Metode Kuesioner atau angket.....	50
3.4 Validitas dan Realibilitas.....	51
3.4.1 Uji Validitas	51
3.4.2 Uji Reliabilitas.....	53
3.5 Metode Analisis Data.....	54
3.6 Uji Normalitas Data.....	56
3.7 Uji Asumsi Klasik.....	57
3.7.1 Uji Multikolinieritas	57
3.7.2 Uji Heteroskedastisitas.....	57
3.8 Analisis Regresi Berganda.....	57
3.9 Uji Hipotesis Penelitian	58
3.9.1 Uji Simultan	58
3.9.2 Uji Parsial.....	59
3.9.3 Koefisien Determinasi	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Hasil Penelitian	61

4.1.1 Gambaran Umum	61
4.1.2 Deskriptif Fasilitas Pembelajaran	62
4.1.3 Deskriptif Kreativitas Guru.....	64
4.1.4 Deskriptif Hasil Belajar Mata Pelajaran akuntansi	66
4.1.5 Uji Normalitas.....	67
4.1.6 Uji Asumsi Klasik.....	68
4.1.6.1 Uji Multikolinieritas	68
4.1.6.2 Uji Heteroskedastisitas	69
4.1.7 Regresi Linier Berganda.....	70
4.1.8 Pengujian Secara Simultan	72
4.1.9 Pengujian Secara Parsial.....	73
4.1.10 Koefisien Determinasi	76
4.2 Pembahasan	77
BAB V PENUTUP	85
5.1 Simpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	91

PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Daftar Penyebaran Anggota Populasi Siswa Kelas XI Program keahlian Akuntansi di SMK Negeri 09 Semarang.....	46
Tabel 3.2 Kriteria Rentang Nilai Produktif Akuntansi	50
Tabel 3.3 Output SPSS Cronbach's Alpha.....	54
Tabel 3.3 Kriteria Analisis Deskriptif Persentase Fasilitas Pembelajaran	56
Tabel 3.4 Kriteria Analisis Deskriptif Persentase Kreativitas guru.....	56
Tabel 4.1 Distribusi Fasilitas Pembelajaran	62
Tabel 4.2 Distribusi Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran.....	64
Tabel 4.3 Distribusi Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif.....	66
Tabel 4.4 <i>Kolmogrov Smirnov</i>	68
Tabel 4.5 Hasil Uji Multikolinieritas.....	69
Tabel 4.6 Hasil Analisis Regresi linier.....	71
Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Simultan.....	72
Tabel 4.8 Hasil Uji Parsial	74
Tabel 4.9 Koefisien Determinasi Simultan.....	75
Tabel 4.10 Koefisien Determinasi Parsial.....	76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	44
Gambar 4. 1 Distribusi Bergolong Fasilitas Pembelajaran	63
Gambar 4. 2 Distribusi Bergolong Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran	65
Gambar 4. 3 Persentase Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif	65
Gambar 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data.....	67
Gambar 4. 5 Pola <i>Scatterplot</i> Uji Heteroskedastisitas.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian
- Lampiran 2. Angket Penelitian
- Lampiran 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 4. Uji Asumsi Klasik
- Lampiran 5. Analisis Regresi
- Lampiran 6. Tabulasi Data Hasil Penelitian
- Lampiran 7. Analisis Deskriptif Presentase Fasilitas Pembelajaran
- Lampiran 8. Analisis Deskriptif Presentase Kreativitas Guru
- Lampiran 9. Rekap Nilai Ulangan Semester
- Lampiran 10. Tabulasi Nilai Raport Siswa
- Lampiran 11. Struktur kurikulum SMK Negeri 9 Semarang
- Lampiran 12. Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal
- Lampiran 13. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 14. Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan nasional merupakan usaha untuk menyiapkan manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Saat ini pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (pasal 3 Undang-Undang No. 20 tahun 2003).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, mengakibatkan munculnya persaingan dalam kehidupan. Menghadapi tantangan berat ini dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara yang ditempuh adalah melalui peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan mendorong siswa belajar berbagai hal tentang ilmu pengetahuan. Siswa di harapkan menjadi generasi yang terampil, potensial dan berkualitas. Berbekal ilmu dan keterampilan yang didapatkan inilah diharapkan siswa akan siap dalam menghadapi berbagai masalah dalam kehidupannya kelak.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mendidik generasi penerus yang berkualitas. Sekolah diharapkan dapat melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran disekolah diarahkan pada tujuan nasional pendidikan, melalui sistem pembelajaran yang ada disekolah, siswa melakukan kegiatan belajar dengan tujuan akan terjadi perubahan positif pada diri anak menuju kedewasaan (Sugandi, 2007: 20).

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). Tujuan pendidikan merupakan seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Hasil belajar sebagai bagian dari sistem pendidikan menjadi sangatlah penting untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan sudah tercapai secara optimal atau belum. Tujuan pendidikan dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 2003: 36). Hasil belajar adalah hasil dari usaha belajar yang dilaksanakan siswa. Dalam pendidikan formal selalu diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses pembelajaran, 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.

Seorang siswa dalam usaha untuk mencapai suatu hasil belajar yang optimal dari proses pembelajaran 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 pembelajaran dan lain-lain.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widiyani Puspita Sari yang berjudul "*Pengaruh Fasilitas Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Komputer Siswa Kelas II Program Keahlian Sekretaris Di SMK Batik 1 Surakarta*" menyebutkan bahwa fasilitas pembelajaran berpengaruh sebesar 80,73% terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Glen I. Earthman yang berjudul "*School Facility Conditions and Student Academic Achievement*" menyebutkan bahwa kondisi fasilitas sekolah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Fasilitas sekolah berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, karena dengan fasilitas sekolah yang baik akan memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran sehingga akan meningkatkan pemahaman siswa dalam menyerap mata pelajaran.

Mutu pendidikan yang dikembangkan agar tetap baik, maka perlu diadakan dan diciptakan suatu fasilitas yang dapat membantu dan mendorong hasil belajar siswa. Menurut Sanjaya (2006:55) ada beberapa keuntungan bagi sekolah yang memiliki kelengkapan fasilitas pembelajaran. *Pertama*, kelengkapan fasilitas dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru mengajar. *Kedua*,

kelengkapan fasilitas dapat memberikan pilihan pada siswa untuk belajar. Jadi pada prinsipnya fasilitas pembelajaran adalah segala sesuatu yang memudahkan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Tersedianya fasilitas yang memadai diharapkan siswa akan memperoleh hasil yang baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuniek Diana Lestari yang berjudul *Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap hasil belajar siswa dalam Mata pelajaran Sosiologi di Kelas XI IS Semester I SMA Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2005/ 2006* “ menyebutkan bahwa ada pengaruh kreativitas guru sebesar 70,82% terhadap hasil belajar siswa

Menurut Sanjaya (2006:52) faktor yang mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran yang lain adalah faktor guru, siswa, sarana dan prasarana, serta lingkungan. Dalam hal ini yang dimaksud dengan faktor guru adalah kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Cece Wijaya (1991:189), berpendapat bahwa salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran 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 pembelajaran yang benar-benar baru dan orisinal (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru.

Guru dalam pelaksanaan pembelajaran harus memperhatikan strategi pembelajaran yakni serangkaian tindakan efektif, terencana dan terarah, agar dapat mencapai sasaran maupun tujuan dari kegiatan pembelajaran. Guru merupakan komponen penting yang berperan sebagai penanggung jawab dalam proses pembelajaran yang bertanggung jawab dalam proses penyerapan bahan pelajaran. Komponen pembelajaran juga ikut menentukan proses alih pengetahuan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa.

Fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru merupakan faktor yang penting. Kelengkapan fasilitas pembelajaran akan memberikan dorongan kepada guru untuk lebih kreatif dan menunjang siswa dalam proses pembelajaran, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Proses pembelajaran akan berhasil jika ditunjang dengan fasilitas yang memadai dan kreativitas guru.

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mempunyai kelebihan karena pendidikan di SMK dimaksudkan untuk memberikan kemampuan bekerja sesuai dengan keahlian tertentu. Sekolah menengah kejuruan menerapkan pendidikan sistem ganda, di mana pembelajaran dirancang dan dilaksanakan bersama di sekolah dan di dunia kerja atau dunia usaha/industri. Di sekolah siswa mendapatkan mata pelajaran kejuruan sesuai dengan program keahlian yang diambilnya dan di dunia kerja siswa mempraktekannya. Model pendidikan sistem ganda ini sebagai bekal memasuki dunia kerja.

SMK Negeri 9 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. SMK Negeri 9 Semarang

dalam menghadapi tantangan persaingan dunia kerja 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). SMK Negeri 9 Semarang saat ini mempunyai tiga program keahlian yaitu program keahlian akuntansi, program keahlian administrasi perkantoran, serta program keahlian penjualan.

Mata pelajaran produktif SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010 untuk program keahlian akuntansi terdiri dari dasar kompetensi kejuruan dan kompetensi kejuruan. Dasar kompetensi kejuruan meliputi mata pelajaran: Menerapkan Prinsip Profesional Kerja, Melakukan komunikasi Bisnis, dan Menerapkan Keselamatan Kerja, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan Hidup. Kompetensi kejuruan meliputi Memproses Dana Kas Kecil, Memproses Dokumen Dana Kas Bank, Mengelola Kartu Piutang, Mengelola Kartu Persediaan, Mengelola Kartu Aktiva Tetap, serta Mengelola Kartu Utang.

Hasil observasi awal di SMK Negeri 9 Semarang diperoleh bahwa kurikulum di SMK Negeri 9 Semarang sudah menggunakan kurikulum spektrum. Menurut Dra. Indah Mahanani (Ketua Program Keahlian Akuntansi) kurikulum spektrum yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang standar kompetensinya disesuaikan dengan kondisi sekolah. Dalam hal kreativitas guru, beberapa guru sudah mulai menggunakan media pembelajaran yang ada di sekolah, namun ada juga guru yang menggunakan metode ceramah saja. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran,

sehingga motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran kurang dan hasil belajar siswa pun kurang memuaskan.

Gambaran fasilitas pembelajaran yang ada di SMK Negeri 9 Semarang yaitu :

1. Koleksi buku perpustakaan belum lengkap dan perpustakaan belum dimanfaatkan secara optimal yaitu selama satu semester baru 40% siswa yang memanfaatkan perpustakaan.
2. Buku paket akuntansi baru berjumlah 50 % dari jumlah siswa akuntansi.
3. Buku penunjang pelajaran akuntansi hanya tersedia untuk kapasitas 50% siswa saja.
4. Siswa tidak mempunyai buku penunjang lain selain buku yang disediakan di perpustakaan yang dimungkinkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kenyataan ini mendorong keinginan penulis untuk mengungkap lebih lanjut tentang pengaruh fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran produktif dengan judul “Pengaruh Fasilitas Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010 ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh positif antara fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010?
2. Apakah ada pengaruh positif antara fasilitas pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010?
3. Apakah ada pengaruh positif antara kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif antara fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif antara fasilitas pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif antara kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan khususnya tentang pengaruh fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010.

2. Manfaat Praktis

a). Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya tentang pengaruh fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010.

b). Bagi Guru SMK Negeri 9 Semarang

Memberikan informasi mengenai pengaruh fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang.

c). Bagi Universitas Negeri Semarang

Menambah referensi kepustakaan mengenai pengaruh fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang.

BAB II

LANDASAN TEORI PENELITIAN

2.1 Konsep Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan hidup, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia.

Slameto (2003:2) merumuskan tentang pengertian belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Djamarah (2002:13) merumuskan tentang belajar yaitu serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Sardiman (2006:20), belajar merupakan perubahan tingkahlaku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya.

Tujuan belajar menurut Sardiman (2006:26-28) ada tiga yaitu:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Adapun jenis interaksi atau cara yang digunakan untuk kepentingan ini pada umumnya adalah model kuliah (presentasi), pemberian tugas-tugas bacaan. Dengan cara demikian siswa akan diberi pengetahuan dan sekaligus akan mencarinya sendiri untuk mengembangkan cara berfikir dalam rangka memperkaya pengetahuannya.

2. Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan ini dapat berupa keterampilan jasmani ataupun rohani.

3. Pembentukan sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Guru membutuhkan kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berpikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh atau model.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri manusia yang tampak dalam perubahan tingkah laku seperti kebiasaan, pengetahuan, sikap, keterampilan, dan daya pikir.

2.1.2 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 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 koneksionisme menurut Thordike dalam Djamarah (2003:25) dasar dari belajar adalah asosiasi kesan panca indera dengan impuls untuk bertindak. Asosiasi ini dinamakan *connecting*. Sama maknanya dengan belajar adalah pembentukan hubungan antara stimulus dan respons, antara aksi dan reaksi. Antara stimulus dan respons ini akan terjadi suatu hubungan yang erat jika sering dilatih. Berkat latihan yang terus menerus, hubungan antara stimulus dan respons itu akan menjadi terbiasa atau otomatis. Jadi dalam teori ini adanya stimulus dalam belajar dengan *Trial and error* (mencoba dan gagal).

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.

2.1.3 Unsur-unsur dalam Belajar

Menurut Gagne dalam Chatarina (2006:4) unsur-unsur yang saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan perilaku yakni:

1. Pembelajar

Pembelajar dapat berupa peserta didik, warga belajar, dan peserta latihan. Pembelajar memiliki organ penginderaan yang digunakan untuk menangkap rangsangan otak yang digunakan untuk mentransformasikan hasil pengindraannya kedalam memori yang kompleks dan syaraf atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang telah dipelajari.

2. Rangsangan/ *Stimulus*

Peristiwa yang merangsang penginderaan pembelajar disebut situasi stimulus. Contoh dari stimulus tersebut adalah suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang. Agar pembelajar mampu belajar optimal maka harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.

3. Memori

Memori pembelajar berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari aktivitas belajar sebelumnya.

4. Respon

Respon merupakan tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Pembelajar yang sedang mengamati stimulus, maka memori yang ada di dalam dirinya kemudian memberikan respon terhadap stimulus tersebut.

2.1.4 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.

2.1.5 Hasil Belajar

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 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).

Penelitian ini mengungkap tentang hasil belajar mata pelajaran akuntansi, terutama pada mata pelajaran produktif akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang yang dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata raport mata pelajaran produktif tahun pelajaran 2009/2010.

2.1.6 Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil belajar

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

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, kelelahan pada seseorang dibedakan menjadi 2 macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani

Faktor *ekstern*, diantaranya:

Faktor keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, dan sebagainya.

Faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan guru, disiplin sekolah, fasilitas pembelajaran, dan sebagainya.

Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, dan sebagainya.

2.1.7 Mata Pelajaran Akuntansi

Mata pelajaran program keahlian di SMK Negeri 9 Semarang menurut Dra. Indah Mahanani (Ketua Program keahlian akuntansi) dibedakan menjadi tiga (3) kelompok yaitu :

a. Kelompok Mata Pelajaran Normatif

Kelompok mata pelajaran normatif adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membentuk peserta didik menjadi pribadi utuh, yang memiliki norma-norma kehidupan sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial, baik sebagai warga negara Indonesia maupun sebagai warga dunia.

Program normatif diberikan agar peserta didik bisa hidup dan berkembang selaras dalam kehidupan pribadi, sosial dan bernegara. Program ini berisi mata diklat yang lebih menitikberatkan pada norma, sikap dan perilaku yang harus diajarkan, ditanamkan, dan dilatihkan pada peserta didik, di samping kandungan pengetahuan dan keterampilan yang ada di dalamnya. Kelompok mata pelajaran normatif berlaku sama untuk semua program keahlian. Adapun mata

pelajaran terdiri atas : Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan, Seni Budaya.

b. Kelompok Mata Pelajaran Adaptif

Kelompok mata pelajaran adaptif adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, lingkungan kerja serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Program adaptif berisi mata diklat yang lebih menitikberatkan pada pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk memahami dan menguasai konsep dan prinsip dasar ilmu dan teknologi yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari dan atau melandasi kompetensi untuk bekerja.

Program adaptif diberikan agar peserta didik tidak hanya memahami dan menguasai “ apa “ dan “ bagaimana “ suatu pekerjaan dilakukan, tetapi memberi juga pemahaman dan penguasaan tentang “ mengapa “ hal tersebut harus dilakukan. Program adaptif terdiri dari kelompok mata diklat yang berlaku sama bagi semua program keahlian dan mata diklat yang hanya berlaku bagi program keahlian tertentu sesuai dengan kebutuhan masing-masing program keahlian. Adapun mata pelajaran terdiri meliputi Matematika, Bahasa Inggris, IPA, IPS, Kewirausahaan, Keterampilan Komputer & Pengelolaan Informasi.

c. Kelompok Mata Pelajaran Produktif

Kelompok mata pelajaran produktif adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar

Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Dalam hal SKKNI belum ada, maka digunakan standar kompetensi yang disepakati oleh forum yang di anggap mewakili dunia usaha/industri atau asosiasi profesi.

Program produktif bersifat melayani permintaan pasar kerja, karena itu lebih banyak ditentukan oleh dunia usaha / industri atau asosiasi profesi. Program produktif diajarkan secara spesifik sesuai dengan kebutuhan tiap program keahlian.

Mata pelajaran produktif SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010 untuk program keahlian akuntansi terdiri dari dasar kompetensi kejuruan dan kompetensi kejuruan. Dasar kompetensi kejuruan meliputi mata pelajaran: Menerapkan Prinsip Profesional Kerja, Melakukan komunikasi Bisnis, dan Menerapkan Keselamatan Kerja, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan Hidup. Kompetensi kejuruan meliputi Memproses Dana Kas Kecil, Memproses Dokumen Dana Kas Bank, Mengelola Kartu Piutang, Mengelola Kartu Persediaan, Mengelola Kartu Aktiva Tetap, serta Mengelola Kartu Utang.

2.1.8 Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi

Hasil belajar mata pelajaran produktif akuntansi dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai, atau angka dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap nilai rata-rata raport untuk mata pelajaran produktif program keahlian akuntansi kelas XI.

2.2 Fasilitas Pembelajaran

2.2.1 Konsep Fasilitas Pembelajaran

Pembelajaran menurut Briggs dalam Rifa'i RC (2009:191) adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan *self instruction* dan di sisi lain juga bisa bersifat eksternal, yaitu jika bersumber dari pendidik (guru).

Gagne (1981) dalam Rifa'i RC (2009:192) berpendapat bahwa Pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam prosesnya akan melibatkan beberapa komponen. Komponen-komponen pembelajaran menurut Rifa'i RC (2009:194) adalah:

a. Tujuan

Tujuan secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya itu berupa pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TPK semakin spesifik dan operasional.

b. Subjek belajar

Subjek belajar dalam proses pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus juga objek. Sebagai subjek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai objek karena pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar.

c. Materi pelajaran

Materi pembelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran.

d. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

e. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran yang membantu penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran yang berfungsi meningkatkan peran strategi pembelajaran. Sebab media pembelajaran menjadi salah satu pendukung strategi pembelajaran disamping komponen waktu dan metode mengajar.

f. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Sehingga sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran pendidik perlu memperhatikan, memilih, dan memanfaatkannya.

Menurut Sanjaya (2006:52) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran, diantaranya:

a. Faktor Guru

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak mungkin dapat diaplikasikan. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian efektifitas proses pembelajaran terletak dipundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru.

b. Faktor Siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama.

c. Faktor Fasilitas

Fasilitas adalah sarana dan prasarana. Sarana adalah sesuatu yang mendukung secara langsung proses pembelajaran. Misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan sebagainya; sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil dan lain sebagainya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam proses pembelajaran.

d. Faktor Lingkungan

Dilihat dari segi lingkungan ada 2 faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis. Faktor organisasi kelas yang didalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran. Faktor lain yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah faktor sosial psikologis. Maksudnya, keharmonisan hubungan antar orang yang terlibat dalam proses pembelajaran.

2.2.2 Fasilitas Pembelajaran

Fasilitas adalah sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana sendiri adalah: sarana pembelajaran meliputi semua peralatan serta perlengkapan yang langsung digunakan dalam proses pembelajaran disekolah misalnya gedung sekolah, ruangan, meja, kursi, alat peraga dan lain-lain. Sedangkan prasarana merupakan semua komponen yang secara tidak langsung menunjang jalannya

proses pembelajaran sekolah, misalnya jalan menuju ke sekolah, halaman sekolah, tata tertib dan lain-lain.

Proses pembelajaran akan semakin sukses jika ditunjang dengan adanya fasilitas pembelajaran atau yang disebut sarana dan prasarana. Menurut Djamarah (1995:92) fasilitas pembelajaran merupakan kelengkapan yang menunjang belajar anak didik di sekolah. Dengan adanya fasilitas pembelajaran 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". 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.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa fasilitas pembelajaran adalah segala sesuatu yang mendukung proses pembelajaran, baik secara langsung maupun secara tidak langsung

Fasilitas pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, jelaslah bila dalam proses pembelajaran akan berhasil jika

ditunjang dengan fasilitas yang memadai dan dalam hal ini akan diuraikan mengenai ruang lingkup fasilitas pembelajaran.

Ditinjau dari fungsi dan peranannya terhadap pelaksanaan proses pembelajaran, Arikunto (1987:10) mengemukakan bahwa sarana pendidikan atau sarana materiil dibedakan menjadi 3 macam yaitu :

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 dipergustakaan, buku-buku dikelas 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 disekolah maupun yang diadakan seketika oleh guru pada jam pelajaran.

Alat peraga adalah segala sesuatu yang dipergunakan oleh guru untuk memperagakan atau memperjelas pelayanan”. (Arikunto,1987:13). Adapun menurut Anwar Yastin M.ed 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*”.

- (c) Alat-alat praktek, baik itu yang ada dilaboratorium, bengkel kerja, ataupun ruang-ruang praktek (Buku praktek akuntansi, komputer dan sebagainya)

2) Alat tulis menulis, seperti papan tulis, penghapus, kapur, kayu penggaris, dan sebagainya.

3) Media pengajaran/pendidikan

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

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

Menurut The Liang Gie (2002:33) dalam bukunya yang berjudul “Cara Belajar Yang Efisien” mengatakan bahwa untuk belajar yang baik hendaknya tersedia fasilitas pembelajaran 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 pembelajaran 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 :

1. Sarana

- a) Alat pelajaran
- b) Alat-alat tulis menulis
- c) Media pengajaran

2. Prasarana

- a) Ruang Belajar
- b) Ruang BK (Bimbingan Konseling)
- c) Ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah)
- d) Penerangan Sekolah
- e) Kantin
- f) Toilet.

2.3 Kreativitas Guru

2.3.1 Konsep Kreativitas

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, ketepatan, dan keragaman jawaban (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 kreatif 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 Wijaya (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.

Seseorang 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 Hawadi dkk. (2001:5-10) menjabarkan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut:

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

- 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 detail-detail 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.

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

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar;
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru;
3. Panjang akal;
4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti;
5. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit;
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan;
7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas;
8. Berpikir *fleksibel*;
9. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak;
10. Kemampuan membuat analisis dan *sintesis*;
11. Memiliki semangat bertanya serta meneliti;
12. Memiliki daya *abstraksi* yang cukup baik;
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Menurut Sidneu Parnes, Ruth Noller, M.O. Edwards dalam Hawadi dkk. (2001:42) mengemukakan tentang teknik pemecahan masalah secara kreatif melalui 5 (lima) tahap yaitu :

- 1). 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.
- 2). Menemukan masalah (*problem finding*) dalam tahap ini diajukan banyak kemungkinan pertanyaan kreatif. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diangkat dalam penemuan fakta.
- 3). 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.
- 4). 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 tolok 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.

Kesimpulannya 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 menerjemahkan 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.

Menurut Wijaya (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.

2.3.2 Kreativitas Guru

Pembelajaran merupakan sebuah sistem. Menurut Sanjaya (2006:51) pembelajaran dikatakan sebuah sistem karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan, yaitu membelajarkan siswa. Proses pembelajaran itu merupakan rangkaian rangkain kegiatan yang melibatkan barbagai komponen. Itulah pentingnya guru dalam proses pembelajaran.

Guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan, 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 pembelajaran. Jadi dalam situasi dan kondisi bagaimanapun guru dalam mewujudkan proses pembelajaran 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 pembelajaran 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 di atas terpenuhi maka sangatlah mungkin ia akan menjadi guru yang kreatif, sehingga mampu mendorong siswa belajar secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Purwanto (2004:36-41) tahapan dalam kegiatan pembelajaran pada dasarnya mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada kreativitas

guru dalam proses pembelajaran mencakup cara guru dalam merencanakan pembelajaran;

1. Cara guru dalam merencanakan proses pembelajaran

Seorang guru didalam merencanakan proses pembelajaran diharapkan mampu berkreasi dalam hal:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional dengan baik dalam perencanaan proses pembelajaran, 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 pembelajaran, dan menentukan tercapainya tujuan dengan baik. Untuk itu diusahakan dalam memilih metode yang menuntut 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 pembelajaran

Unsur-unsur yang ada dalam pelaksanaan proses pembelajaran 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.

Guru harus memperhatikan cara-cara mengajarkan kreativitas seperti tidak langsung memberikan penilaian terhadap jawaban siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan 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. 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 atau mendayagunaan 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 pembelajaran, 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 pembelajaran mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3. Cara guru dalam mengadakan evaluasi

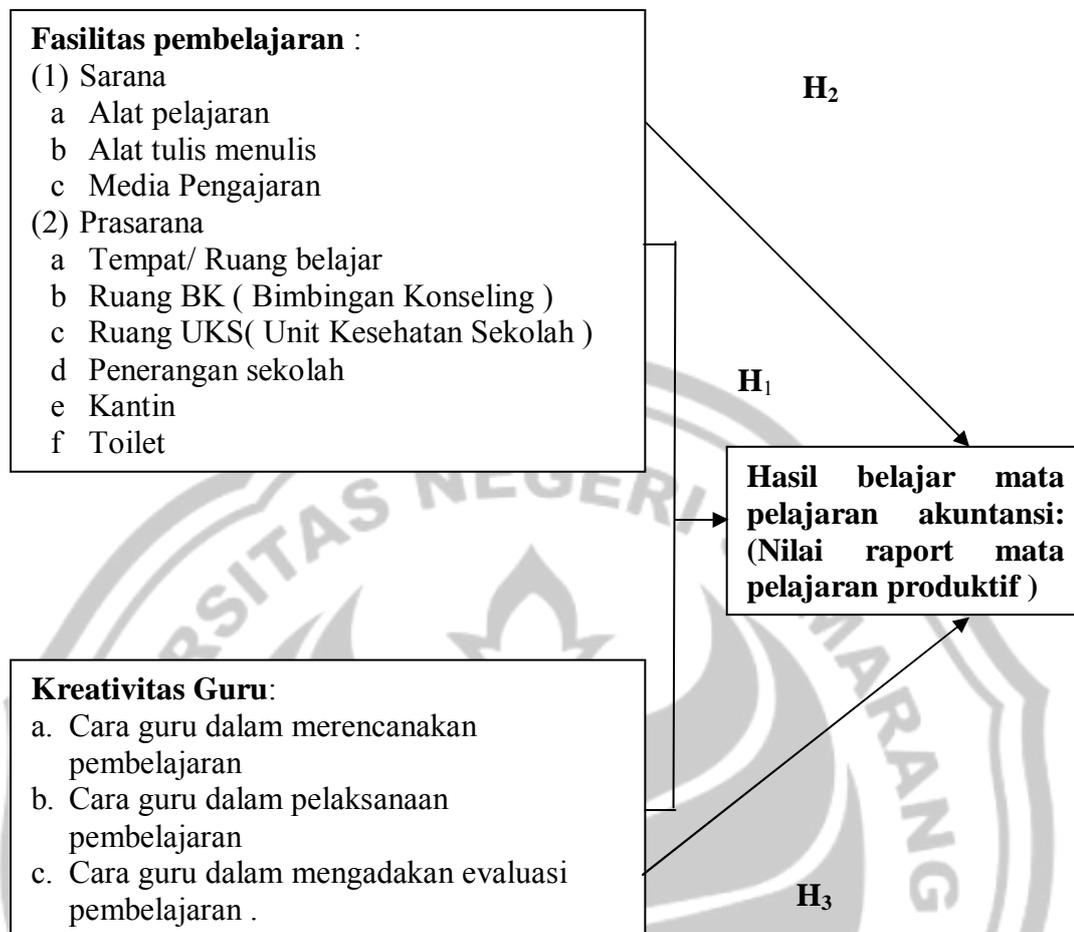
Proses pembelajaran senantiasa disertai oleh pelaksanaan evaluasi. Namun demikian, didalam pembelajaran seorang guru yang kreatif tidak akan cepat memberi penilaian terhadap ide-ide atau pertanyaan dan jawaban anak didiknya meskipun kelihatan aneh atau tidak biasa. Hal ini sangat penting di dalam pelaksanaan 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.

2.4 Kerangka Berpikir

Hakikat hasil belajar adalah hasil interaksi antara faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah fasilitas pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010. Dengan adanya fasilitas pembelajaran yang memadai akan menunjang proses belajar mengajar yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Variabel fasilitas pembelajaran terdiri dari indikator sarana dan prasarana. Sarana yang terdiri dari Alat pelajaran (Buku-buku, Alat-alat praktek, alat peraga), alat tulis menulis, serta media pengajaran. Sedangkan untuk Prasarana terdiri atas Tempat/ruang belajar, Ruang BK (Bimbingan Konseling), ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah), penerangan sekolah , kantin, dan toilet.

Di samping faktor fasilitas pembelajaran, kreativitas guru. Secara garis besar yang menjadi indikator dari faktor kreativitas guru adalah cara guru dalam merencanakan proses pembelajaran, cara guru dalam pelaksanaan pembelajaran, dan cara guru dalam mengevaluasi pembelajaran. Digambarkan dalam paradigma sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

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:

H₁ : Ada pengaruh positif antara fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010.

H₂ : Ada pengaruh positif antara fasilitas pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010

H₃ : Ada pengaruh positif antara kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2002: 108). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI program akuntansi SMK Negeri 9 Semarang sebanyak 2 kelas yang berjumlah 79 siswa.

**Tabel 3.1 Daftar Penyebaran Anggota Populasi Siswa Kelas XI
Program keahlian Akuntansi di SMK Negeri 09 Semarang**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI.1	40
2	XI.2	39
Jumlah Total Siswa		79

Sumber Data: Dokumen SMK Negeri 09 Semarang

Karena populasi kurang dari 100 maka subyek penelitian diambil semuanya, sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi. Dalam penelitian ini peneliti meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah populasi.

3.2. 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).

3.2.1 Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2002:21). Penelitian ini membahas tentang fasilitas

pembelajaran (X_1) dan kreativitas guru (X_2). Variabel yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah:

1) Fasilitas Pembelajaran(X_1)

a. Indikator Fasilitas Pembelajaran

Indikator fasilitas pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

(1) Sarana

- a. Alat pelajaran
- b. Alat tulis menulis
- c. Media Pendidikan

(2) Prasarana

- a. Tempat/ruang belajar
- b. Ruang BK (Bimbingan Konseling)
- c. Ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah)
- d. Penerangan sekolah
- e. Kantin
- f. Toilet

b. Pengukuran Fasilitas Pembelajaran

Pengukuran variabel fasilitas pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan skala interval dengan rentang dari 1 sampai dengan 5.

Skala interval ini dengan kualifikasi sebagai berikut:

Sangat Baik (SB) dengan skor 5

Baik(B) dengan skor 4

Cukup Baik (CB) dengan skor 3

Kurang Baik (KB) dengan skor 2

Tidak Baik (TB) dengan skor 1

1	2	3	4	5
TB	KB	CB	B	

SB

2). Kreativitas Guru (X_2)

a. Indikator Kreativitas Guru

Indikator kreativitas guru adalah sebagai berikut :

- 1). Cara guru dalam merencanakan Pembelajaran;
- 2). Cara guru dalam pelaksanaan Pembelajaran
- 3). Cara guru dalam mengadakan evaluasi pembelajaran.

b. Cara Pengukuran Kreativitas Guru

Pengukuran varabel kreativitas guru dalam penelitian ini menggunakan skala interval dengan rentang 1 sampai 5. Skala interval ini dengan kualifikasi sebagai berikut:

Sangat Kreatif (SK) dengan skor 5

Kreatif (K) dengan skor 4

Cukup Kreatif (CK) dengan skor 3

Kurang Kreatif (KK) dengan skor 2

Tidak Kreatif (TK) dengan skor 1

1	2	3	4	5
T	KK	CK	K	

SK

3.2.2 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 akuntansi

a. Indikator Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi

Indikator variabel hasil belajar mata pelajaran akuntansi dalam penelitian ini adalah dengan melihat hasil belajar siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).Kriteria untuk ketuntasan minimal masing-masing mata pelajaran mulai dari 71 sampai 73.(lihat lampiran 11)

b. Pengukuran Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi

Pengukuran hasil belajar mata pelajaran akuntansi dalam penelitian ini digunakan skala interval 00 sampai 100 berdasarkan nilai rata-rata raport untuk mata pelajaran produktif program keahlian akuntansi kelas XI.

Tabel 3.2 Kriteria Rentang Nilai Akuntansi

Nilai Mata Pelajaran	Produktif	Predikat
90 – 100	\geq KKM	Kompeten
71 – 89		
60 – 70	\leq KKM	Belum Kompeten
00 – 59		

Sumber: Dokumen SMK Negeri 9 Semarang

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data penelitian berupa nilai raport semester genap tahun 2009/2010 sebagai variabel terikat.

3.3.1 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 XI Akuntansi SMK Negeri 9 Semarang, nama-nama siswa kelas XI Program keahlian akuntansi SMK Negeri 9 Semarang, serta nilai raport semester genap tahun pelajaran 2009/2010.

3.3.2 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 pernyataan yang dipergunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran.

Kuesioner yang digunakan adalah berbentuk skala bertingkat (*Rating Scale*), dengan menggunakan *rating scale* data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Dalam skala model *rating scale* responden tidak menjawab salah satu dari jawaban kualitatif, tetapi menjawab dalam bentuk kuantitatif yang telah disediakan dengan memberikan tanda ceklis (\surd) pada tempat yang sudah disediakan dengan alternatif jawaban yang sudah disediakan. Hasil dari kuesioner digunakan untuk mengetahui distribusi frekuensi masing-masing variabel.

Metode ini digunakan untuk mengetahui pendapat atau jawaban mengenai pengaruh persepsi siswa mengenai fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas XI program keahlian Akuntansi SMK Negeri 9 Semarang.

3.4 Validitas dan Reliabilitas

3.4.1 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 instrument fasilitas pembelajaran (X_1), kreativitas guru (X_2) dan hasil belajar mata pelajaran akuntansi (Y) dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk degree of freedom (df) = $n-2$, dalam hal ini n adalah jumlah subjek uji coba yaitu 64 siswa dan besarnya df dapat dihitung $64-2 = 62$ dengan $df=62$ dan $\alpha = 0,05\%$ atau 5% didapat r tabel = 0,208. Pengujian masing-masing butir pernyataan 1-45 valid atau tidak dengan cara melihat tampilan *output Cronbach Alpha* pada kolom *Correlated item-Total Correlation*. Bandingkan nilai *Correlated item-Total Correlation* dengan hasil perhitungan r tabel = 0,208. Apabila perhitungan dengan

bantuan *SPSS for windows release 15*, jika r hitung lebih besar dari pada r tabel dan nilai positif maka butir pernyataan dikatakan valid. (Ghozali, 2007:45).

Hasil ujicoba instrumen 45 butir pernyataan dengan menggunakan program *SPSS for windows release 15*, diperoleh r hitung untuk setiap butir instrumen mempunyai nilai $> r$ tabel dengan alpha 5% yang berarti valid, kecuali butir instrumen no 13 yang tidak valid karena nilai r hitung $< r$ tabel. Butir instrumen yang tidak valid tidak dapat digunakan sebagai data penelitian, sehingga yang digunakan dalam penelitian sebanyak 44 butir pernyataan. (lihat lampiran 3)

3.4.2 Reliabilitas

Reliabilitas menyangkut ketetapan alat ukur. 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).

Pengujian reliabilitas dengan bantuan *SPSS for windows release 15* menggunakan metode Cronbach's Alpha, maka r hitung diwakili oleh nilai alpha. Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$ maka kuesioner yang diuji coba terbukti reliabel.

Tabel 3.3 Output SPSS Cronbach's Alpha

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>
Fasilitas Pembelajaran	0,916
Kreativitas guru dalam proses pembelajaran	0,945

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS terdiri dari 45 butir pernyataan pada 64 responden, diperoleh angka Cronbach Alpha untuk fasilitas pembelajaran sebesar 0,916 dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran sebesar 0,945. karena nilai Cronbach's Alpha tersebut lebih besar dari 0,60 maka dapat dinyatakan bahwa angket fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran tersebut reliabel dan dapat digunakan. (lihat lampiran3)

3.5 Metode Analisis Data

Data dari penelitian diuji dengan metode analisis data deskriptif persentase untuk menentukan hubungan atau pengaruh kreativitas guru dan fasilitas pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi.

Analisis Deskriptif Persentase adalah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan masing-masing variabel bebas yaitu kreativitas guru dan fasilitas pembelajaran. 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)

Langkah-langkah 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

$$\frac{\text{skormaksimal}}{\text{skor minimal}} \times 100\%$$

$$\frac{5}{5} \times 100\% = 100\%$$

2. Menentukan angka persentase terendah

$$\frac{\text{skor minimal}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$$

$$\frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

3. Rentang persentase = 100 % - 20 % = 80 %

4. Interval kelas persentase = 80 % : 5 = 16 %

Berdasarkan langkah-langkah diatas tabel kategori untuk masing-masing variabel sebagai berikut:

a. Fasilitas pembelajaran(X₁)

Tabel 3.4 : Kriteria Analisis Deskriptif Persentase Fasilitas Pembelajaran

No.	Interval	Kriteria
1	84 % < % skor ≤ 100%	Sangat Baik
2	68 % < % skor ≤ 84 %	Baik
3	52 % < % skor ≤ 68 %	Cukup Baik
4	36 % < % skor ≤ 52 %	Kurang Baik
5	20 < skor ≤ 36%	Tidak Baik

Fasilitas pembelajaran dapat dijelaskan dengan membuat skoring, dimana skoring ini berfungsi untuk menunjukkan bahwa data yang diuji tentang fasilitas pembelajaran dapat dikriteriakan menjadi 5 yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, serta tidak baik.

b. Kreativitas guru (X₂)

Tabel 3.5: Kriteria Analisis Deskriptif Persentase Kreativitas guru

No.	Interval	Kriteria
1.	84 % < % skor ≤ 100%	Sangat Kreatif
2.	68 % < % skor ≤ 84 %	Kreatif
3.	52 % < % skor ≤ 68 %	Cukup Kreatif
4.	36 % < % skor ≤ 52 %	Kurang Kreatif
5.	20 < skor ≤ 36%	Tidak Kreatif

Fasilitas pembelajaran dapat dijelaskan dengan membuat skoring, dimana skoring ini berfungsi untuk menunjukkan bahwa data yang diuji tentang fasilitas pembelajaran dapat dikriteriakan menjadi 5 yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif, serta tidak kreatif.

3.6 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah dalam model regresi terikat dan variabel bebas, keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik memiliki distribusi data normal. Pengujian normalitas dapat dilihat dari grafik *probability plot*. Apabila variabel berdistribusi normal, maka penyebaran plot akan berada disekitar dan disepanjang garis 45° .

3.7 Uji Asumsi Klasik

Evaluasi ekonometrika dilakukan untuk model regresi linier berganda yang digunakan telah memenuhi uji asumsi klasik. Adapun uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.7.1 Uji multikolinieritas

Model regresi yang baik adalah model yang variabel bebasnya tidak memiliki korelasi yang tinggi atau bebas dari multikolinieritas. Deteksi adanya multikolinieritas dengan menggunakan nilai *Varians Inflation Factor* (VIF) dengan toleransi melalui SPSS (*Statistical Product and Service solution*). Apabila nilai VIF nya < 10 maka tidak ada kecenderungan terjadi gejala multikolinieritas.

3.7.2 Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah terjadi penyimpangan model karena gangguan yang berbeda antara satu observasi dengan observasi yang lain. Artinya varians dalam model tidak sama atau konstan. Gejala heteroskedastisitas dapat diketahui dengan mengamati grafik *Scater Plot* melalui SPSS.

3.8 Analisis Regresi Berganda

Analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Rumus Regresi Berganda:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Dimana:

Y = Hasil belajar mata pelajaran akuntansi

a = konstanta regresi

X₁ = Fasilitas Pembelajaran

X₂ = Kretivitas guru

b₁ = koefisien fasilitas pembelajaran

b_2 = koefisien kreativitas guru dalam proses pembelajaran

3.9 Uji Hipotesis Penelitian

3.9.1 Uji Simultan

Pengujian simultan (Uji F) bertujuan untuk mengetahui pengaruh fasilitas pembelajaran (X_1) dan kreativitas guru (X_2) secara bersama-sama (simultan) terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi (Y). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji distribusi F, yaitu membandingkan F_{hitung} (F_{rasio}) dengan F_{tabel} (nilai kritis) yang terdapat dalam tabel *Analysis of Variance* dari hasil perhitungan.

Cara menentukan F, tingkat signifikan yang digunakan sebesar 5% dengan derajat keabsahan $dk = (n-k-1)$ dengan sampel berukuran n. Jika hasil perhitungan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau dengan membaca output SPSS diperoleh nilai signifikansi atau probabilitas $< 0,05$, maka keputusannya adalah menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a). Artinya secara statistik semua variabel bebas secara bersama-sama mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat.

Sebaliknya jika hasil perhitungan $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau dengan membaca output SPSS diperoleh probabilitas $> 0,05$, maka keputusannya adalah menerima daerah penerimaan hipotesis nol (H_0). Artinya secara statistik semua variabel independen (Fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru) secara bersama-sama tidak mempunyai pengaruh terhadap variabel dependen (Hasil Belajar mata pelajaran akuntansi).

3.9.2 Uji Parsial

Uji parsial digunakan untuk menguji kemaknaan koefisien parsial atau mengetahui pengaruh X_1 , X_2 , terhadap Y secara parsial (uji t). Uji t dilakukan berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} masing-masing koefisien regresi dengan nilai t_{tabel} (nilai kritis) sesuai dengan tingkat signifikansi yang digunakan.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau dengan membaca output SPSS dengan signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya variabel bebas (fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru) secara parsial berpengaruh terhadap variabel terikat (hasil belajar). Sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau dengan membaca output SPSS nilai sig $> 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) diterima. Artinya variabel bebas secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

3.9.3 Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) keseluruhan digunakan untuk mengukur ketepatan yang paling baik dan analisis regresi linier berganda. Jika R^2 yang mendekati 1 (satu) maka dapat dikatakan semakin kuat model tersebut dalam menerangkan variasi variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebaliknya jika R^2 mendekati 0 (nol) maka semakin lemah variasi variabel-variabel bebas menerangkan variabel terikat. Melihat kontribusi dari masing-masing variabel dapat dilihat dari kuadrat koefisien korelasi parsialnya.

Koefisien determinasi (r^2) parsial digunakan untuk mengetahui sejauh mana sumbangan dari masing-masing variabel bebas, jika variabel lainnya

konstan terhadap variabel terikat. Semakin besar nilai r^2 maka semakin besar variasi sumbangan terhadap variabel terikat.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 9 Semarang. SMK Negeri 9 Semarang pada mulanya merupakan SMEA Semarang yang berlokasi di Jl. Peterongansari No.2 Semarang. kemudian berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 0287/O/1976 tanggal 29 Nopember 1976, mulai tahun pelajaran 1977 statusnya dinyatakan berdiri sendiri dan ditetapkan sebagai SMEA Pembina 2 Semarang.

Berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. C.436/O/1981 tanggal 30 Desember 1981, SMEA Pembina 2 diubah statusnya menjadi SMEA Negeri 2 Semarang. Selanjutnya berdasarkan Surat Edaran Sekjen Depdikbud No. 410007/A.A5/OT/1997 perihal tindak lanjut Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 034.035 dan 036/O/1997 tentang perubahan nomenklatur SMP menjadi SLTP, SMA menjadi SMU, dan SMKTA menjadi SMK, maka SMEA Negeri 2 Semarang berubah menjadi SMK Negeri 9 Semarang.

Saat ini SMK Negeri 9 Semarang mempunyai 2 ruang laboratorium komputer dan 1 ruang laboratorium bahasa. SMK Negeri 9 memiliki tiga program keahlian, diantaranya adalah program keahlian akuntansi, program keahlian administrasi perkantoran dan program keahlian penjualan

4.1.2 Deskriptif Fasilitas Pembelajaran

Variabel fasilitas pembelajaran terdiri dari indikator sarana dan prasarana. Sarana yang terdiri dari Alat pelajaran alat tulis menulis, serta media pengajaran. Sedangkan untuk Prasarana terdiri atas Tempat/ruang belajar, Ruang BK (Bimbingan Konseling), ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah), penerangan sekolah , kantin, dan toilet.

Pada variabel fasilitas pembelajaran digunakan 26 butir pernyataan dan 79 responden (siswa) berkaitan dengan fasilitas pembelajaran hasilnya sebagai berikut:

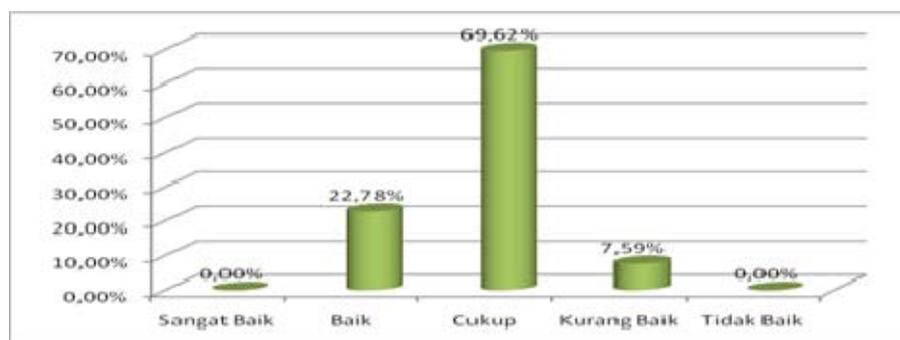
Tabel 4.1 Distribusi Fasilitas Pembelajaran

No.	Interval	Persentase	Frekuensi	Kriteria
1.	84 % < % skor ≤ 100%	0,00%	0	Sangat Baik
2.	68 % < % skor ≤ 84 %	22,78%	18	Baik
3.	52 % < % skor ≤ 68 %	69,62%	55	Cukup Baik
4.	36 % < % skor ≤ 52 %	7,59%	6	Kurang Baik
5.	20 < skor ≤ 36%	0,00%	0	Tidak Baik
	Jumlah	100 %	79	

Sumber : Data penelitian 2010, diolah.

Dari tabel 4.1 diatas dapat dilihat bahwa fasilitas pembelajaran berdasarkan jawaban dari siswa sebanyak 69,62% menjawab sudah cukup baik. Hal ini berarti Sarana (alat pelajaran, alat tulis menulis, media pendidikan), dan Prasarana(Tempat/ruang belajar, ruang BK (Bimbingan Konseling), ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah), penerangan sekolah, kantin, serta toilet dalam keadaan cukup baik.

Gambaran lebih jelasnya tentang persepsi siswa mengenai fasilitas pembelajaran disajikan secara grafis dengan diagram sebagai berikut :



Gambar 4. 1. Distribusi Bergolong Fasilitas pembelajaran

Dari gambar 4.1 diatas dapat dilihat lebih detil bahwa fasilitas pembelajaran berkategori cukup baik grafiknya paling tinggi sebesar 69,62%. Gambar diatas memperlihatkan 0,00% siswa yang menjawab fasilitas pembelajaran dalam keadaan sangat baik dan tidak baik. Hal ini dimungkinkan karena fasilitas pembelajaran di SMK Negeri 9 Semarang masih ada yang belum lengkap, seperti buku paket yang hanya dimiliki oleh separuh dari jumlah siswa yang ada.

4.1.3 Deskriptif Kreativitas Guru

Variabel kreativitas guru terdiri dari indikator cara guru dalam merencanakan pembelajaran; cara guru dalam melaksanakan pembelajaran dan cara guru dalam mengadakan evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian tentang kreativitas guru berdasarkan jawaban angket dari masing-masing siswa diperoleh seperti terangkum pada tabel berikut ini :

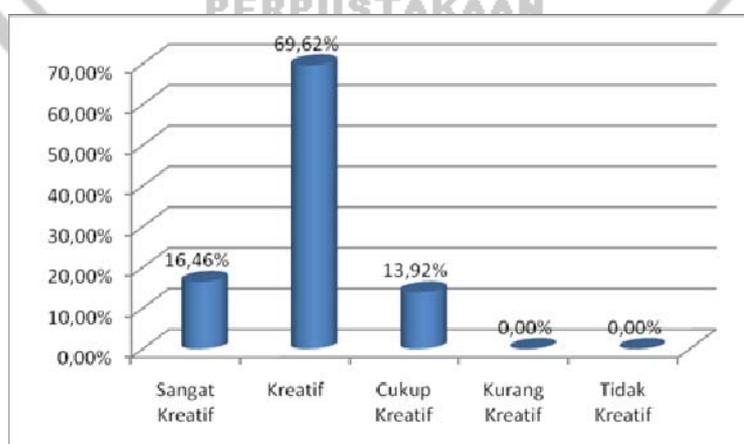
Tabel 4.2 Distribusi Kreativitas Guru

No.	Interval	Persentase	frekuensi	Kriteria
1.	84 % < % skor ≤ 100%	16.46%	13	Sangat Kreatif
2.	68 % < % skor ≤ 84 %	69.62%	55	Kreatif
3.	52 % < % skor ≤ 68 %	13.92%	11	Cukup Kreatif
4.	36 % < % skor ≤ 52 %	0.00%	0	Kurang Kreatif
5	20% < % skor ≤ 36%	0.00%	0	Tidak Kreatif
	Jumlah	100 %	79	

Sumber : Data penelitian 2010, diolah.

Tabel 4.2 diatas dapat dilihat bahwa sebanyak 69,62% menjawab kreativitas guru secara umum sudah kreatif. Hal ini berarti cara guru dalam merencanakan proses pembelajaran, cara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran maupun cara guru dalam mengadakan evaluasi pembelajaran berdasarkan jawaban dari responden sudah mendukung dalam pencapaian hasil belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang.

Grafik tentang kreativitas guru disajikan secara grafis dengan diagram sebagai berikut :



Gambar 4.2 Distribusi Bergolong Kreativitas Guru

Gambar 4.2 diatas menyajikan hasil jawaban siswa lebih detil. Gambar diatas terlihat grafik sebesar 69,62% siswa menjawab kreativitas guru secara umum sudah kreatif. Hal ini berarti kreatifitas guru sudah kreatif, namun fasilitas pembelajaran yang masih belum lengkap sehingga menyebabkan hasil belajar siswa belum bisa optimal.

4.1.4 Deskriptif Variabel Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi

Variabel hasil belajar mata pelajaran produktif dapat dilihat dari nilai rata-rata mata pelajaran akuntansi pada kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010.

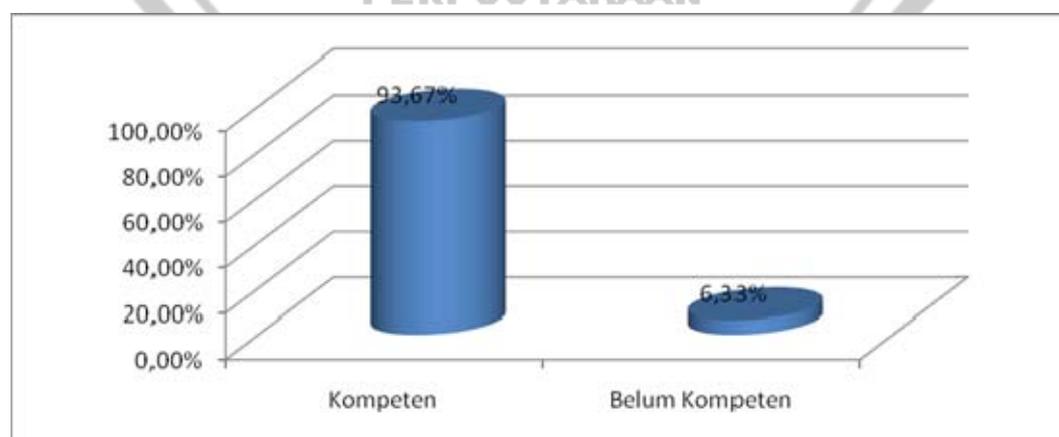
Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak sekolah maka data hasil belajar mata akuntansi dapat disajikan seperti terangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3 Distribusi Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi

Nilai Mata Pelajaran	Produktif	Predikat	Presentase	Frekuensi
90 – 100	≥KKM	Kompeten	93,67%	74
71 – 89				
60 – 70	≤ KKM	Belum Kompeten	6,33%	5
00 – 59				

Sumber : Data Guru SMK Negeri 9 Semarang

Gambaran lebih jelas tentang hasil belajar mata pelajaran akuntansi disajikan secara grafis dengan diagram sebagai berikut :



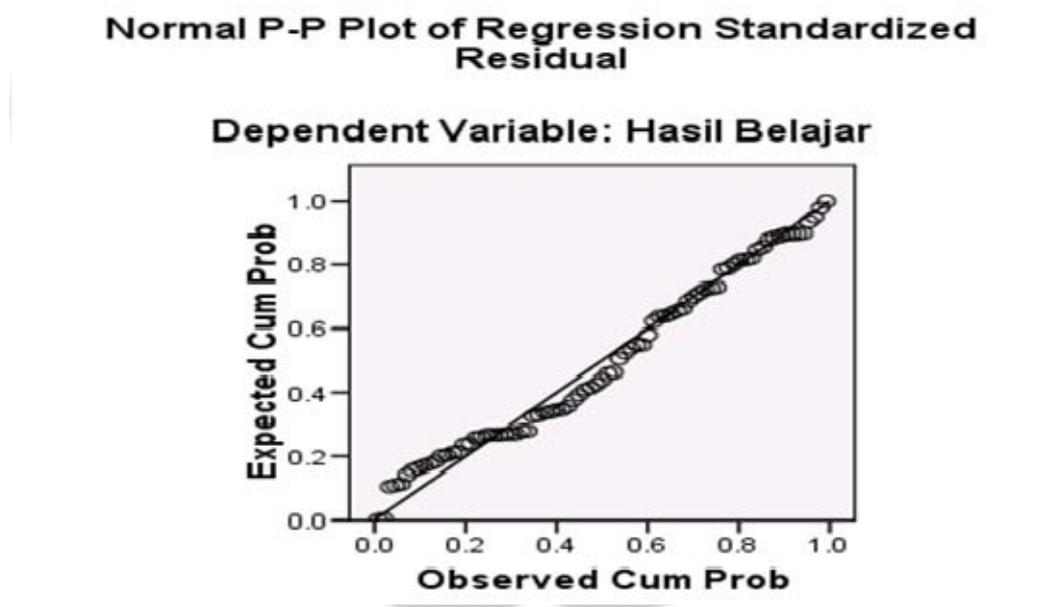
Gambar 4.3 Persentase Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi

Dari gambar 4.3 diatas dapat terlihat bahwa hasil belajar mata pelajaran akunatnsi sudah kompeten dengan persentase 93,67% dan sebanyak 6,33% siswa belum kompeten. Guru dalam hal ini sangat penting untuk membantu siswa dalam meningkatkan kompetensinya.

4.1.5 Uji Normalitas

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

Uji Normalitas dapat dilihat dari grafik output SPSS berikut ini :



Gambar 4.4: Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *kolmogorov smirnov* dengan perhitungan program *SPSS for windows release 15* dan berdasarkan gambar 4.4 tersebut diatas data menyebar disekitar garis diagonal

dan mengikuti arah garis diagonal. Hal tersebut menunjukkan bahwa model regresi memiliki distribusi data yang normal. Kesimpulan tersebut diperkuat dengan adanya tabel 4.16 yaitu tabel *kolmogrov smirnov* berikut ini:

Tabel 4.4 Kolmogrov Smirnov

		Unstandardized Residual
N		79
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.35130153
Most Extreme Differences	Absolute	.078
	Positive	.076
	Negative	-.078
Kolmogorov-Smirnov Z		.690
Asymp. Sig. (2-tailed)		.728

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Data Penelitian 2010, diolah

Pada tabel *kolmogrov smirnov* terlihat bahwa harga *kolmogrov smirnov* diperoleh hasil 0,690 dengan probabilitas 0,728 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian data persepsi siswa mengenai kreativitas guru dalam proses pembelajaran, fasilitas pembelajaran dan hasil belajar mata pelajaran produktif dalam penelitian ini berdistribusi normal.

4.1.6 Uji Asumsi Klasik

4.1.6.1 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dapat dilihat dari *Variance Inflation Factor* (VIF). Nilai VIF > 10 menunjukkan adanya multikolinieritas. Hasil perhitungan *Variance Inflation Factor* (VIF) menunjukkan bahwa tidak ada variabel bebas yang memiliki nilai VIF lebih dari 10, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada

multikolinieritas antar variabel bebas dalam regresi. Hasil perhitungan VIF bisa dilihat pada tabel 4.4 koefisien dibawah ini :

Tabel 4.4 Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Fasilitas Pembelajaran	.973	1.028
	Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran	.973	1.028

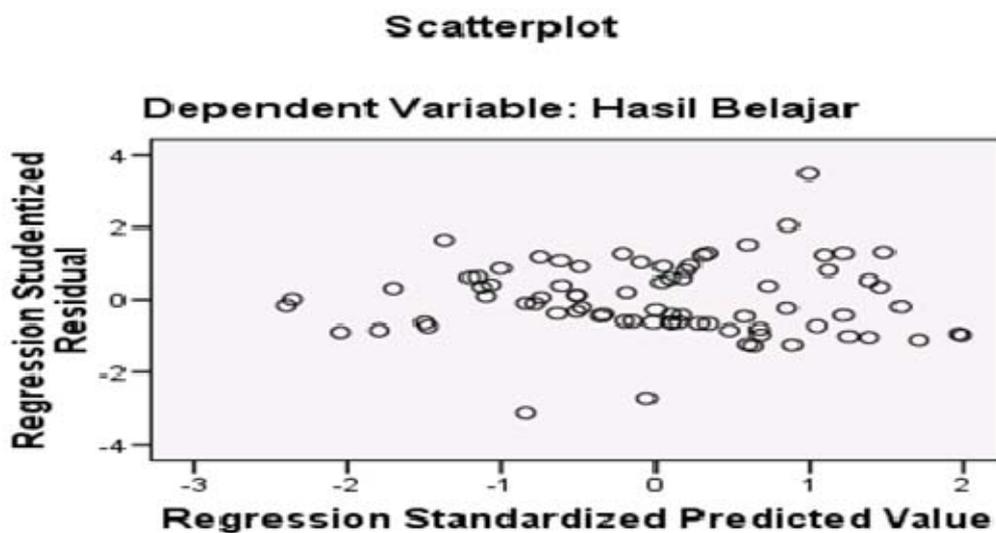
a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data Penelitian 2010, diolah

Pada tabel koefisien diatas, nilai VIF adalah 1,028 dimana $1,028 < 10$, hal ini menunjukkan bahwa tidak ada multikolinieritas antar variabel bebas dalam regresi.

4.1.6.2 Uji Heteroskedastisitas

Salah satu cara untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas adalah dengan melihat grafik plot antar nilai prediksi variabel terikat (ZPRED) dengan nilai residunya (SPRESID). Data tidak mengandung heteroskedastisitas apabila hasilnya tidak membentuk pola yang teratur, serta tidak menyebar diatas dan dibawah angka 0 (nol) pada sumbu Y. Hasil Uji heteroskedastisitas dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 4.5 Pola Scatterplot Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan grafik pada gambar 4.5 tersebut tampak bahwa titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 (nol) yang berarti tidak terjadi heteroskedastisitas.

4.1.7 Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk menganalisis persepsi siswa mengenai fasilitas pembelajaran (X_1) dan persepsi siswa mengenai kreativitas guru dalam proses pembelajaran (X_2) terhadap hasil belajar siswa kelas X1 program keahlian Akuntansi di SMK Negeri 9 Semarang. Penelitian ini menggunakan perhitungan komputer *SPSS for windows release 15*. Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi berganda dengan menggunakan program *SPSS for windows release 15* diperoleh hasil seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6 Hasil Analisis Regresi linier**Coefficients(a)**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta	Zero-order	Partial
1 (Constant)	49.771	2.177		22.865	.000
Fasilitas Pembelajaran	.113	.019	.420	6.055	.000
Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran	.238	.027	.618	8.895	.000

a Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data Penelitian 2010, diolah

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa persamaan regresi berganda yang diperoleh dari hasil analisis yaitu $Y = 49,7 + 0,133X_1 + 0,238X_2$. Persamaan regresi tersebut mempunyai makna sebagai berikut :

1. Konstanta : 49,7

Jika variabel persepsi siswa mengenai kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan persepsi siswa mengenai fasilitas belajar = 0, maka hasil belajar mata pelajaran produktif akuntansi siswa sebesar 49,7.

2. Koefisien regresi X_1 (persepsi siswa mengenai fasilitas pembelajaran) dari perhitungan linier berganda diperoleh nilai *coefficients* (b_1) adalah 0,133. Hal ini berarti Jika fasilitas pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 1 (satu) poin, sementara kreativitas guru dalam proses pembelajaran dianggap tetap, maka akan menyebabkan kenaikan hasil belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,133.
3. Koefisien regresi X_2 (persepsi siswa mengenai kreativitas guru dalam proses pembelajaran) dari perhitungan linier berganda didapat nilai *coefficient* (b_2)

adalah : 0,238. Hal ini berarti Jika persepsi siswa mengenai kreativitas guru dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 1 (satu) poin, sementara fasilitas belajar dianggap tetap, maka akan menyebabkan kenaikan hasil belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,238.

4.1.8 Pengujian secara simultan

Uji hipotesis secara simultan (Uji F) antar variabel bebas, dalam hal ini fasilitas pembelajaran (X_1) dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran (X_2) terhadap hasil belajar (Y) secara bersama-sama.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Simultan

ANOVA(b)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	256.974	2	128.487	68.561	.000
	Residual	142.429	76	1.874		
	Total	399.404	78			

a Predictors: (Constant), Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran, Fasilitas Pembelajaran

b Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan perhitungan analisis regresi berganda menggunakan program *SPSS for windows release 15* yang terangkum pada tabel 4.7 diperoleh $F_{hitung} = 68,561$ dengan harga signifikansi sebesar 0,000, karena harga signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} yang diperoleh tersebut ada pengaruh yang signifikan antara persepsi siswa mengenai fasilitas pembelajaran (X_1) dan persepsi siswa mengenai kreativitas guru dalam proses pembelajaran (X_2) terhadap hasil belajar (Y). Oleh karena itu, hipotesis kerja (H_{a1}) yang berbunyi” ada pengaruh positif antara fasilitas pembelajaran dan

keaktivitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas XI tahun pelajaran 2009/2010”, **diterima.**

4.1.9 Pengujian secara parsial

Uji hipotesis secara parsial (uji t) dimaksudkan untuk menguji keberartian pengaruh dari masing-masing variabel bebas, persepsi siswa mengenai fasilitas pembelajaran (X_1) dan persepsi siswa mengenai keratifitas guru dalam proses pembelajaran (X_2) terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif akuntansi (Y). Hasil analisis regresi untuk uji parsial (Uji t) sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Parsial

Coefficients(a)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta	Zero-order	Partial
1 (Constant)	49.771	2.177		22.865	.000
Fasilitas Pembelajaran	.113	.019	.420	6.055	.000
Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran	.238	.027	.618	8.895	.000

a Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data Penelitian2010, diolah

- 1). Pengaruh fasilitas pembelajaran (X_1) terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi (Y).

Berdasarkan hasil perhitungan yang terangkum pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa koefisien parsial untuk variabel persepsi siswa mengenai fasilitas pembelajaran sebesar 0,133. Uji keberartian koefisien regresi dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 6,055$ dengan signifikansi 0,000, karena signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa nilai t yang diperoleh tersebut

signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis kerja (H_{a2}) yang diuji dalam penelitian ini yang berbunyi "Ada pengaruh positif antara mengenai fasilitas pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010" **diterima**.

2). Pengaruh kreativitas guru (X_2) terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi (Y).

Berdasarkan hasil perhitungan yang terangkum pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa koefisien parsial untuk variabel kreativitas guru sebesar 0,238. Uji keberartian koefisien regresi dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 8,895$ dengan signifikansi 0,000, karena signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa nilai t yang diperoleh tersebut signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis kerja (H_{a3}) yang diuji dalam penelitian ini yang berbunyi "ada pengaruh positif antara kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010" **diterima**.

4.9 Koefisien Determinasi

Hasil koefisien determinasi secara simultan diketahui dari tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.9 Koefisien Determinasi Simultan
Model Summary(b)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Std. Error of the Estimate
	R Square Change	F Change	df1	df2	df2
1	.802(a)	.643	.634	1.36897	.000

a Predictors: (Constant), Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran, Fasilitas Pembelajaran

b Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data Penelitian 2010, diolah

Berdasarkan tabel 4.9 diatas diperoleh *adjusted R square* (R^2) sebesar 0,802 yang berarti 80,2% variabel hasil belajar mata pelajaran akuntansi dapat dipengaruhi oleh fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa. Selebihnya sebesar 19,8% variabel hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor lain diluar model regresi ini.

Hasil koefisien determinasi secara parsial dapat dilihat tabel dibawah ini:

Tabel 4.10 Koefisien Determinasi Parsial

Correlations

	Hasil Belajar	Fasilitas Pembelajaran	Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran
Pearson Correlation Hasil Belajar	1.000	.522	.687
Fasilitas Pembelajaran	.522	1.000	.164
Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran	.687	.164	1.000

Sumber: Data Penelitian 2010, diolah

Besarnya pengaruh masing-masing variabel bebas yaitu fasilitas belajar dan kreativitas guru dan terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi dapat diketahui dari besarnya koefisien determinasi secara parsial (r^2) dari masing-masing variabel tersebut. Dengan demikian menunjukkan bahwa variabel persepsi siswa mengenai fasilitas pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi adalah 52,2 % dan besarnya pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi adalah 68,7%. Hal ini berarti bahwa pengaruh variabel hasil belajar mata pelajaran akuntansi dibandingkan variabel mengenai kreativitas guru. Dari hasil tersebut diketahui bahwa selain kreativitas guru dan

fasilitas pembelajaran, hasil belajar mata pelajaran akuntansi juga dipengaruhi faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

4.1 Pembahasan

Pembahasan ini merupakan jawaban dari permasalahan, sehingga dapat diketahui gambaran dan pengaruh variabel fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif :

4.2.1 Fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI. Bentuk pengaruh fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi adalah pengaruh positif yang ditunjukkan dari harga-harga koefisien regresi yang bertanda positif. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa jika variabel fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang meningkat, maka akan diikuti meningkatnya hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI dan sebaliknya jika variabel fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru menurun, maka akan diikuti menurunnya hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa.

Seorang siswa dalam usaha untuk mencapai suatu hasil belajar yang optimal 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 pembelajaran dan lain-lain. Ini terbukti bahwa fasilitas yang diberikan sekolah rata-rata mengungkapkan cukup baik sedangkan guru dipandang oleh siswa sudah kreatif.

Mutu pendidikan yang dikembangkan agar tetap baik, maka perlu diadakan dan diciptakan suatu fasilitas yang dapat membantu dan mendorong hasil belajar siswa. Menurut Sanjaya (2006:55) ada beberapa keuntungan bagi sekolah yang memiliki kelengkapan fasilitas pembelajaran. *Pertama*, kelengkapan fasilitas dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru mengajar. *Kedua*, kelengkapan fasilitas dapat memberikan pilihan pada siswa untuk belajar. Jadi pada prinsipnya fasilitas pembelajaran adalah segala sesuatu yang memudahkan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Tersedianya fasilitas yang memadai diharapkan siswa akan memperoleh hasil yang baik.

Menurut Sanjaya (2006:52) faktor yang mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran yang lain adalah faktor guru, siswa, sarana dan prasarana, serta lingkungan. Dalam hal ini yang dimaksud dengan faktor guru adalah kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Wijaya (1991:189), berpendapat bahwa salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran 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.

4.2.2 Fasilitas pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010

Fasilitas pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang menurut sebagian besar siswa menjawab cukup baik terhadap fasilitas pembelajaran yang ada di SMK Negeri 9 Semarang, fasilitas cukup memadai seperti meja, kursi, papan tulis sudah tersedia dengan cukup baik akan tetapi untuk komputer dan buku paket masih relatif kurang. Dalam setiap praktek menyelesaikan tugas akuntansi siswa wajib menggunakan buku paket, akan tetapi kenyataannya jumlah buku paket hanya tersedia separuh dari jumlah siswa. Kemungkinan hal ini yang menyebabkan fasilitas pembelajaran memberikan pengaruh lebih kecil terhadap hasil belajar. Fasilitas pembelajaran erat kaitannya dengan kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran, fasilitas harus memadai dan berfungsi dengan baik sehingga siswa dapat mempergunakan fasilitas dengan baik.

Hasil belajar dipengaruhi oleh fasilitas pembelajaran selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiyani Puspita Sari yang berjudul “*Pengaruh*

Fasilitas Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Komputer Siswa Kelas II Program Keahlian Sekretaris Di SMK Batik 1 Surakarta”

Fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif. Hal ini dikarenakan fasilitas pembelajaran 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 pembelajaran yang memadai antara lain : tempat/ruangan belajar, penerangan yang cukup, buku-buku pegangan dan kelengkapan peralatan praktek. Dengan adanya penyediaan fasilitas pembelajaran yang memadai untuk siswa diharapkan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

4.2.3 Kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010.

Hasil belajar mata pelajaran produktif akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang selain dipengaruhi oleh fasilitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh kreativitas guru. Menurut sebagian besar siswa menjawab kreatif terhadap kreativitas guru. Kreativitas guru yang meliputi cara guru merencanakan pembelajaran, cara guru dalam melaksanakan pembelajaran, cara guru mengevaluasi proses pembelajaran sudah kreatif sehingga diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Hal ini

selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuniek Diana Lestari yang berjudul *Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap hasil belajar siswa dalam Mata pelajaran Sosiologi di Kelas XI IS Semester I SMA Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2005/ 2006* “

Kreativitas guru merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan guru adalah orang yang berhubungan langsung dengan siswa dalam proses pembelajaran, dengan kreativitas guru diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran merupakan sebuah sistem. Menurut Sanjaya (2006:51) pembelajaran dikatakan sebuah sistem karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan, yaitu membelajarkan siswa. Proses pembelajaran itu merupakan rangkaian rangkain kegiatan yang melibatkan barbagai komponen. Itulah pentingnya guru dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran 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 pembelajaran. Jadi dalam situasi dan kondisi bagaimanapun guru dalam mewujudkan proses pembelajaran tidak terlepas dari aspek perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi karena guru yang baik harus mampu berperan sebagai *planner, organisator, motivator dan evaluator*.

Proses pembelajaran 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.

Menurut pendapat 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 pembelajaran. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran yang didalamnya mencakup cara guru dalam merencanakan proses pembelajaran, cara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan cara guru dalam mengadakan evaluasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang kurang optimal pula. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran yang kurang baik misalnya : guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikan tidak jelas.

Mengacu pada hasil penelitian ini dimana hasil belajar mata pelajaran produktif siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang sebagian besar sudah kompeten dengan ditandai hasil belajar yang diatas kriteria ketuntasan minimum mata pelajaran produktif, akan tetapi masih ada beberapa siswa yang belum kompeten. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan hasil penelitian ini adalah dengan meningkatkan kelengkapan fasilitas pembelajaran dan

meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran agar hasil belajar mata pelajaran produktif akan lebih meningkat.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, mengakibatkan munculnya persaingan dalam kehidupan. Menghadapi tantangan berat ini dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara yang ditempuh adalah melalui peningkatan mutu pendidikan.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Hasil penelitian membuktikan ada pengaruh persepsi siswa mengenai fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif akuntansi. Dengan meningkatkan fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru akuntansi diharapkan akan meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar yang baik sangat penting karena hasil belajar sebagai salah satu instrumen dalam evaluasi peningkatan mutu pendidikan, jadi dengan meningkatkan hasil belajar, maka akan meningkatkan mutu pendidikan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab VI diketahui bahwa fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh positif antara fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010.
2. Ada pengaruh positif antara fasilitas pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010.
3. Ada pengaruh positif antara kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010.

5.2 Saran

Dari hasil analisis penelitian, maka diajukan saran sebagai berikut :

1. Pihak sekolah disarankan menambah jumlah komputer dan jumlah buku paket mata pelajaran Akuntansi, agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien

2. Guru disarankan meningkatkan kreativitasnya dengan memaksimalkan penggunaan LCD dan komputer agar proses pembelajaran lebih komunikatif dan meningkatkan pemahaman siswa.
3. Siswa disarankan rajin belajar dan meningkatkan praktek pada mata pelajaran akuntansi, terutama mata pelajaran yang masih kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad.1987. *Prosedur Penelitian Pendidikan*.Jakarta: Rineka Cipta
- Ani, Chatarina Tri dkk.2007.*Psikologi Belajar*.Semarang: UPT Unnes Press
- Arikunto, Suharsimi.1987a.*Pengelolaan Materiil*.Jakarta: Prima Karya
- _____1988b.*Organisasi dan Administrasi Pendidikan Teknologi & Kejuruan*.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- _____2002c.*Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdikbud.1999.*Kurikulum SMK edisi 1999*.Jakarta.Depdikbud
- Djamarah, Syaiful Bahri.1995a.*Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta
- _____2002b.Psikologi Belajar.Jakarta: Rineka Cipta
- Diana Lestari, Nuniek. 2005. *Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap hasil belajar siswa dalam Mata pelajaran Sosiologi di Kelas XI IS Semester I SMA Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2005/ 2006* “
- Earhman, Glen I. 2002. School Fasility conditions and Student Academic achievement. <http://escholarship.org/uc/item/5sw56439>.(27 maret 2010)
- Ghozali, Imam.2005.*Analisis Multivariate dengan program SPSS*. Semarang:UNDIP
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*.Jakarta: Bumi Aksara
- Hawadi, Reni Akbar dkk.2001.*Kreatifitas*.jakarta: Grasindo
- Munandar,Utami.1985a.*Anak-anak Berbakat: Pembinaan dan Pendidikannya* .Yayasan Pengembangan Kreativitas.Jakarta: CV. Rajawali
- _____1992b.*Mengembangkan bakat dan kretivitas anak sekolah petunjuk bagi para guru dan orang tua*.Jakarta: Gramedia
- _____1999c.*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*.Jakarta: Rineka Cipta

- Poerwadarminta, W.J.S.2003.*Kamus Umum Bahasa Indonesia*.Jakarta: PT. Balai Pustaka
- Poerwanto, Budi.2004. *Hubungan antara kenyamanan, kesejahteraan, dan kreativitas Guru dalam proses belajar Mengajar di SLTP se Kecamatan Pati*: PPS Semarang.Bandung: Rosdakarya
- Puspita Sari, Widiyani. 2004.“*Pengaruh Fasilitas Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Komputer Siswa Kelas II Program Keahlian Sekretaris Di SMK Batik 1 Surakarta 2004/2005*”
- Rahmat, J. 1972. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rifa’I RC, Achmad dkk. 2009.*Psikologi Pendidikan*.Semarang:UPT Unnes Press
- Sanjaya, Wina.2006.Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Pranada Media Group
- Sardiman, AM. 2006. *Interaksi dan Motivasi Mengajar*. Jakarta: PT. Radja Grafindo Persada
- Slameto.2003.*Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*.Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana.1996.*Metode Statistik*. Bandung: Tarsito
- _____.2002. *Metode Statistik*.Bandung Statistik. Bandung: Tarsito
- Sugandi, Achmad dkk. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK Unnes
- Sugiyono.2002.*Metode Penelitian Administasi*. Bandung: Alfabeta
- Suwito, Umar.1978. *Teknologi komunikasi untuk pendidikan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- The Liang Gie. 2002.*Cara Belajar Yang Efisien*.Yogyakarta: Liberty
- TIM Pengembangan MKDK IKIP Semarang.*Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Tu’u, Tulus. 2004. *Peran disiplin Pada Prilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo
- Umar, Husein.1999. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.2006. Surabaya : Diperbanyak oleh PT. Kesindo Utama

Walgito, B. 1992. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.

Walgito, B. 2000. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.

Wijaya, Cece, dan Tabrani Rusyan. 1991. *Kemampuan dasar Guru dalam proses belajar mengajar*. Bandung: Rosdakarya



KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN
PENGARUH FASILITAS PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS GURU
DALAM TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
AKUNTANSI PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 9 SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2009/2010.

Variabel	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Fasilitas Pembelajaran (X1)	- Alat Pelajaran	1,2,3,4,5,6	7
	- Alat tulis menulis	7,8	2
	- Media Pengajaran	9,10	2
	- Tempat/ruang belajar	11,12,13	3
	- Ruang BK	14,15	2
	- Ruang UKS	16,17,18	3
	- Penerangan Sekolah	19,20	2
	- Kantin	21,22,23	3
	- Toilet	24,25,26	3
Kretivitas Guru dalam proses pembelajaran (X2)	- Cara guru dalam merencanakan proses pembelajaran	27,28,29,30,31	5
	- Cara guru dalam proses pembelajaran	32,33,34,35,36 ,37,38,39	8
	- Cara guru dalam mengevaluasi pembelajaran	40,41,42,43	4
Hasil Belajar mata pelajaran produktif (X2)	Hasil rata-rata raport mata pelajaran produktif		
Jumlah			44

ANGKET PENELITIAN

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
 Kelas :
 No. Absen :

II. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan member tanda (V) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria jawaban Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup Baik (CB), Kurang Baik (KB), Tidak Baik (TB) sesuai dengan kondisi yang anda alami.

FASILITAS PEMBELAJARAN

No	Pernyataan	SB	B	CB	KB	TB
1	Ketersediaan buku-buku mata pelajaran produktif diperpustakaan					
2	Mekanisme peminjaman buku-buku paket perpustakaan dalam rangka menunjang proses pembelajaran					
3	Ketersediaan jumlah buku-buku yang tersedia diperpustakaan dengan jumlah siswa yang membutuhkan					
4	Kondisi fasilitas laboratorium/ruang praktek akuntansi untuk menunjang pembelajaran setiap mata pelajaran produktif					
5	Ketersediaan buku paket dalam praktek akuntansi untuk masing-masing siswa					
6	Ketersediaan komputer untuk semua siswa guna memperlancar praktek akuntansi					
7	Ketersediaan bahan-bahan praktek akauntansi (nota penjualan kredit, buku besar piutang, serta buku pembantu piutang).					
8	Ketersediaan dan kondisi meja, kursi, kapur/spidol, papan tulis, di ruang kelas					
9	Ketersediaan media pembelajaran seperti: LCD/OHP dan komputer diruang praktek.					
10	Kondisi OHP/LCD dan komputer diruang praktek					
11	Kenyamanan ruang/tempat belajar di sekolah					
12	Kenyamanan dalam pengaturan suhu dan sirkulasi udara diruang kelas untuk belajar					
13	Ketepatan dalam membuat ruang kelas agar tidak terdengar suara gaduh yang dapat mengganggu konsentrasi belajar					
14	Ketersediaan ruang BK untuk konsultasi siswa					

No	Pernyataan	SB	B	CB	KB	TB
	kepada guru konseling					
15	Ketersediaan ruang BK untuk konsultasi siswa kepada guru konseling					
16	Ketersediaan dan kondisi ruang UKS					
17	Ketersediaan obat-obat P3K di ruang UKS untuk pertolongan pertama bagi siswa yang sakit					
18	Desain ventilasi ruang UKS untuk sirkulasi udara dan kenyamanan					
19	Proporsi sinar matahari yang masuk ke ruang kelas					
20	Penerangan lampu ketika cuaca mendung di kelas / ruang praktek					
21	Ketersediaan makanan bergizi di kantin sekolah sehingga mendukung kesehatan siswa agar proses pembelajaran siswa lancar					
22	Kondisi kebersihan kantin sekolah					
23	Kesesuaian jumlah makanan yang disediakan kantin sekolah dengan jumlah siswa					
24	Ketersediaan jumlah toilet di sekolah untuk memenuhi kebutuhan siswa					
25	Kondisi kebersihan toilet di sekolah					
26	Keadaan air dit toilet sekolah					

2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan member tanda (V) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria jawaban Sangat Kreatif (SK), Kreatif (K), Cukup Kreatif (CK), Kurang Kreatif (KK), Tidak Kreatif (TK) sesuai dengan kondisi yang anda alami.

KREATIVITAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN

No	Pernyataan	SK	K	CK	KK	TK
27	Mekanisme penyampaian bapak/ibu guru akuntansi dalam merumuskan tujuan dan materi pelajaran					
28	Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai bapak/ibu guru akuntansi selalu mengisi presensi dan menyiapkan siswanya agar dapat menerima pelajaran dengan baik.					
29	Sebelum pelajaran dimulai, bapak/ibu guru akuntansi menyiapkan alat peraga yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan					
30	Ketika materi yang berkaitan dengan praktek, Bapak/ibu guru akuntansi selalu menyiapkan lembar kerja (job sheet) bagi siswanya					

No	Pernyataan	SK	K	CK	KK	TK
31	Sebelum pelajaran dimulai bapak/ibu guru akuntansi selalu mengadakan pretest mengenai materi yang diajarkan minggu lalu.					
32	Dalam menyampaikan materi bapak/ibu guru akuntansi menguasai bahan yang diajarkan					
33	Dalam rangka memperjelas materi yang disampaikan bapak/ibu guru akuntansi selalu menggunakan contoh-contoh soal.					
34	Ketika materi yang memerlukan pemahaman oleh anda, bapak/ibu guru akuntansi selalu menggunakan alat peraga yang telah disiapkan					
35	Ketika menyampaikan materi dikelas, suara bapak/ibu guru akuntansi dapat terdengar jelas keseluruh ruangan kelas.					
36	Ketika mengajar bapak/ibu guru akuntansi menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas dengan baik sehingga tercapai tujuan pembelajaran					
37	Dalam proses pembelajaran bapak/ibu guru akuntansi selalu mengadakan tanya jawab agar lebih aktif dan kreatif.					
38	Pada saat materi tertentu bapak/ibu guru akuntansi mengadakan pola diskusi kelompok.					
39	Ketika diskusi kelompok, bapak/ibu guru akuntansi selalu mengarahkan siswanya agar dapat bekerja sama dengan baik					
40	Ketika selesai pelajaran bapak/ibu guru akuntansi selalu memberikan PR					
41	Setelah satu pokok bahasan selesai, bapak/ibu guru akuntansi selalu mengadakan evaluasi					
42	Bentuk pertanyaan yang diberikan dalam test disesuaikan dengan pokok bahasan					
43	Hasil dari test evaluasi dibagikan oleh bapak/ibu guru akuntansi					
44	Remidi untuk siswa yang belum mencapai standar kompetensi					