



**PENGARUH PENGETAHUAN DAN
PENGALAMAN MENGAJAR TERHADAP
KOMPETENSI MELAKUKAN INOVASI
MEDIA PEMBELAJARAN GURU IPA
DI SMP NEGERI SE-KECAMATAN GUNUNGPATI
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

Esti Tri Lestari

1102414061

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh Pengetahuan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran Guru IPA Di SMP Negeri Se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : *Senin*

Tanggal : *28 Mei 2018*

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP: 195610261986011001

Pembimbing



Drs. Budiyo, M.S.
NIP: 196312091987031002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Pengetahuan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran Guru IPA Di SMP Negeri Se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang”, ditulis oleh Esti Tri Lestari, NIM 1102414061 telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : *Kamis*

Tanggal : *28 Juni 2018*

Panitia Ujian Skripsi



Ketua

[Signature]
Dr. Sungkōwo Edy Mulyono, S.Pd., M.Pd
NIP: 196807042005011001

Sekretaris

[Signature]

Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si.
NIP: 197907272006041002

Penguji I

[Signature]

Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd
NIP: 198208192015041001

Penguji II

[Signature]

Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si.
NIP: 197907272006041002

Penguji III

[Signature]

Drs. Budiyo, M.S.
NIP: 196312091987031002

PERNYATAAN KEASLIAN

Skripsi atas nama Esti Tri Lestari NIM : 1102414061, dengan judul “Pengaruh Pengetahuan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran Guru IPA Di SMP Negeri Se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang”. Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 31 Mei 2018



Esti Tri Lestari
NIM 1102414061

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- ❖ “Jika kamu bersungguh-sungguh, kesungguhanmu itu untuk kebaikanmu sendiri” (QS Al-Ankabut: 6)
- ❖ Kita tidak bisa menjadi bijaksana dengan kebijaksanaan orang lain, tapi kita bisa berpengetahuan dengan pengetahuan orang lain (Michel Eyquem de Montaigne)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Bapak Kaprawi dan Ibu Ropiah, orang tua yang sangat hebat, terimakasih untuk usaha dan doa yang selalu diberikan dan selalu menjadi alasan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Kedua kakakku, Zairi dan Rianto yang selalu memberikan nasihat dan menjadi motivasi untuk terus menjadi lebih baik.
- ❖ Semua sahabat-sahabatku yang sudah banyak membantu selama menempuh studi.
- ❖ Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta keluarga besar Rombel 2 Angkatan 2014 yang menjadi saksi berjuang selama kuliah.
- ❖ Kampus Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Lestari, Esti Tri. 2018. Pengaruh Pengetahuan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran Guru IPA Di SMP Negeri Se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Budiyo, M.S.

Kata Kunci: Pengetahuan; Pengalaman Mengajar; Guru; Media Pembelajaran.

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rasa keingintahuan peneliti terhadap pengetahuan yang dimiliki guru tentang media pembelajaran. Hal ini bermula saat peneliti melaksanakan wawancara untuk tugas mata kuliah di salah satu SMP Negeri di wilayah Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Dalam wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan permasalahan yang mengindikasikan kurangnya pengetahuan guru untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga guru menampilkan media pembelajaran yang diperoleh dari internet tanpa diolah kembali. Hal itu memberikan pertanyaan baru bagi peneliti, apakah dengan media pembelajaran yang digunakan, guru memperhatikan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa untuk menampilkan sebuah media pembelajaran?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengetahuan guru tentang media pembelajaran dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian survei. Sampel yang digunakan adalah 12 guru IPA. Teknik sampling yang digunakan adalah *Sampling Jenuh*. Alat pengumpul data yang digunakan adalah tes dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan nonparamterik. Hasil hipotesis dengan menggunakan uji korelasi *Spearman Rank* variabel pengetahuan dengan kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran sebesar $t_{hitung} = 3,597$ dan $t_{tabel} = 2,228$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran. Sedangkan variabel pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran diperoleh $t_{hitung} = 4,597$ dan $t_{tabel} = 2,228$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran. Sedangkan variabel pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran sebesar $X_{hitung} = 29,38$ dan $X_{tabel} = 19,675$, karena $X_{hitung} > X_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran. Maka dari itu, diharapkan guru lebih memperhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan berusaha mengembangkan media pembelajaran sendiri secara keseluruhan. Kemudian hendaknya sekolah juga memberikan pelatihan tentang media pembelajaran bagi guru.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq, hidayah, dan inayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Pengetahuan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran Guru IPA Di SMP Negeri Se-Kecamatan Gunungpati kota Semarang” dapat peneliti selesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat akademik dalam menyelesaikan Pendidikan Strata 1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyusun skripsi dengan baik, namun mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti, kritik dan saran peneliti harapkan agar skripsi ini dapat menjadi sumbangan pemikiran yang bermanfaat. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fatur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian sampai terselesainya skripsi ini.

3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan segala kebijakan kepada peneliti sehingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Drs. Budiyo, M.S., Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing yang telah sabar memberikan petunjuk, arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si. yang telah sabar memberikan koreksi, bimbingan, serta arahan untuk memperbaiki skripsi ini.
6. Seluruh dosen serta staff karyawan di Universitas Negeri Semarang, khususnya Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang memberikan banyak pengalaman, kesempatan belajar serta inspirasi selama penulis menjalani studi di Universitas Negeri Semarang.
7. Bapak Drs. Sawukir, M.Pd.; Ibu Sri Wasetyastuti, S.Pd, M.Pd.; dan Bapak Drs. Puryadi, M.Pd., Kepala Sekolah SMP Negeri 22 Semarang; SMP Negeri 24 Semarang; dan SMP Negeri 41 Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Ibu Catur Nanik Sulastri, S.Pd.; Ibu Prapti Ngesti Rahayu, S.Pd.; dan Bapak Sukimin S.Pd, M.Pd., Guru IPA di SMP Negeri 22 Semarang; SMP Negeri 24 Semarang; dan SMP Negeri 41 Semarang yang telah banyak membantu peneliti dalam memberikan informasi serta dalam pelaksanaan penelitian.
9. Bapak/Ibu guru IPA SMP Negeri 22 Semarang; SMP Negeri 24 Semarang; dan SMP Negeri 41 Semarang yang telah bersedia untuk berkontribusi dalam penelitian skripsi ini.

10. Seluruh staff SMP Negeri 22 Semarang; SMP Negeri 24 Semarang; dan SMP Negeri 41 Semarang yang telah bersedia mengarahkan peneliti sebelum penelitian berlangsung.
11. Teruntuk kedua orang tuaku, Bapak Kaprawi dan Ibu Ropiah yang sudah berusaha semaksimal mungkin, memberikan motivasi, doa, dukungan dan semangat, dan yang selalu menjadi alasan untuk menyelesaikan studi.
12. Kedua kakakku, Rianto dan Zairi, yang sudah menjadi sosok yang luar biasa dan menjadi alasan kedua untuk segera menyelesaikan studi.
13. Yuliana Ita Susanti, Fitriyatin Khasanah, Pandu Aqila Pratama, dan Radika Gibran Evano Pratama yang sudah menjadi sosok teman dan *moodbooster*.
14. Sahabat terbaikku, Ira Cucu Cidar, Reza Ulfa Rosiana, Yuliana Eka Saputri, Devi Larasati, Qoimatun Najah, Ida Forentina, dan Mariam Susilowati yang selalu ada saat suka dan duka selama menempuh studi.
15. Keluarga Kos Mutiara Cholifah Muslimah, yang sudah menjadi sahabat terbaikku, memberikan motivasi, dan membantu selama menyusun skripsi.
16. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
17. Kampus tercinta, Unnes.

Peneliti berharap semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT dan skripsi ini dapat memberi manfaat kepada peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, Mei 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Cakupan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	15
1.6 Manfaat Penelitian.....	15
1.7 Penegasan Istilah.....	17
BAB II.....	20
2.1 Landasan Teori.....	20
2.1.1 Guru dan Pembelajaran.....	20
2.1.2 Pengetahuan Guru Tentang Media Pembelajaran.....	30
2.1.3 Pengalaman Mengajar.....	39
2.1.4 Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran.....	45
2.1.5 Ilmu Pengetahuan Alam.....	54
2.2 Penelitian Relevan.....	56
2.3 Kerangka Berpikir.....	62
2.4 Hipotesis Penelitian.....	64
BAB III.....	65

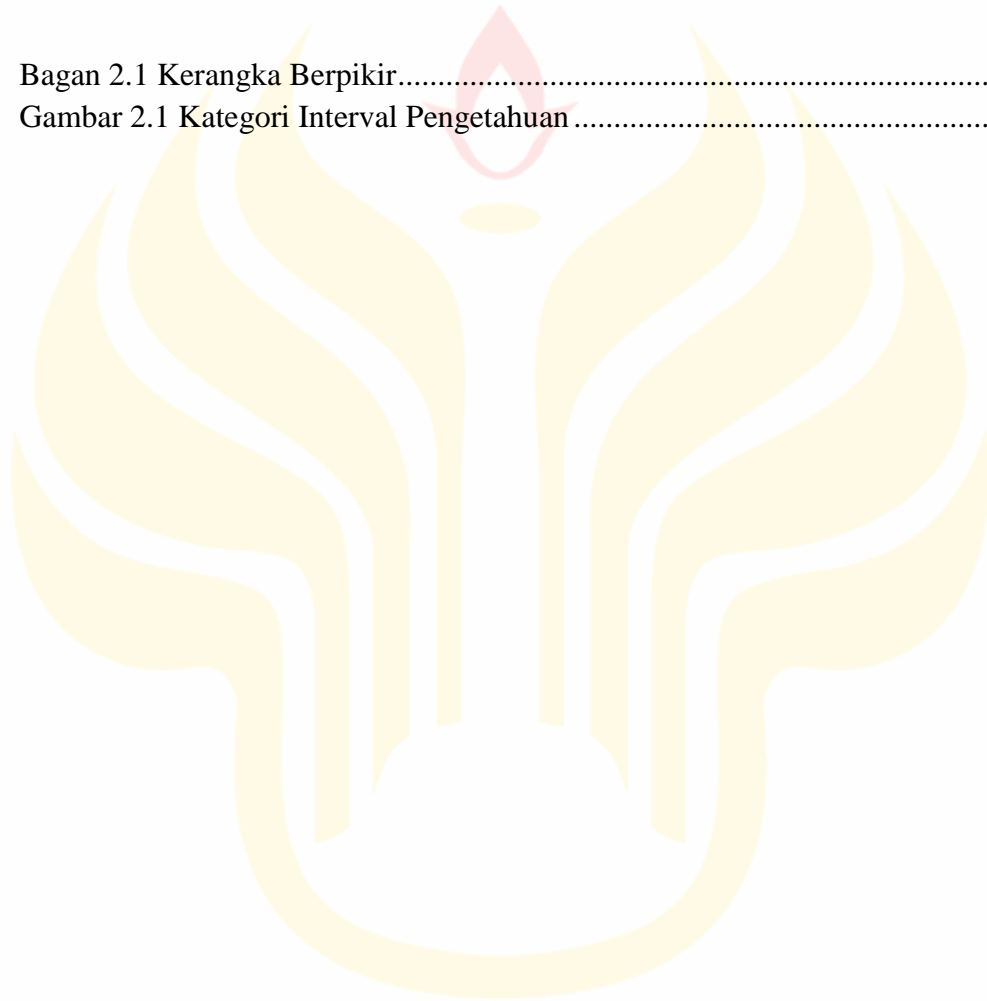
3.1	Jenis dan Desain penelitian	65
3.1.1	Jenis Penelitian.....	65
3.1.2	Desain Penelitian.....	65
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	67
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	67
3.4	Variabel Penelitian	68
3.4.1	Variabel Bebas	68
3.4.2	Variabel Terikat	69
3.5	Metode Pengumpulan Data	69
3.5.1	Tes	69
3.5.2	Komunikasi	69
3.6	Instrumen Penelitian.....	71
3.7	Validitas dan Reliabilitas Intrumen.....	72
3.7.1	Uji Validitas	72
3.7.2	Uji Reliabilitas	78
3.8	Teknik Analisis Data	79
3.8.1	Deskripsi Data.....	79
3.8.2	Uji Hipotesis	79
BAB IV	82
4.1	Hasil Penelitian.....	82
4.1.1	Deskripsi Data.....	82
4.1.2	Uji Hipotesis	88
4.2	Pembahasan	102
BAB V	110
5.1	Simpulan.....	110
5.2	Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1: Pemilihan Media Berdasarkan Ragam Pengetahuan	50
Tabel 3.1: Kategori Skala Sikap untuk Nilai Positif dan Negatif	70
Tabel 3.2: Hasil Uji Validitas Pengetahuan	73
Tabel 3.3: Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran	74
Tabel 3.4: Hasil Perhitungan Daya Pembeda.....	75
Tabel 3.5: Hasil Uji Validitas Pengalaman Mengajar.....	77
Tabel 3.6: Hasil Uji Validitas Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran	77
Tabel 3.7: Hasil Uji Reliabilitas	78
Tabel 4.1: Distribusi Frekuensi Pengetahuan.....	83
Tabel 4.2: Distribusi Frekuensi Pengalaman Mengajar	85
Tabel 4.3: Distribusi Frekuensi Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran	87
Tabel 4.4: Interpretasi Koefisien Korelasi	88
Tabel 4.5: Perhitungan Skor X_1 dan Y	89
Tabel 4.6: Hasil Korelasi Spearman Rank X_1 dan Y	93
Tabel 4.7: Perhitungan Skor X_2 dan Y	94
Tabel 4.8: Hasil Korelasi Spearman Rank X_2 dan Y	98
Tabel 4.9: Perhitungan Skor X_1 ; X_2 dan Y	99

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	63
Gambar 2.1 Kategori Interval Pengetahuan.....	84



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Melaksanakan Penelitian	119
Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian SMP Negeri 22 Semarang...	120
Lampiran 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian SMP Negeri 24 Semarang...	121
Lampiran 4 Surat Telah Melaksanakan Penelitian SMP Negeri 41 Semarang...	122
Lampiran 5 Kisi-Kisi Pengetahuan	123
Lampiran 6 Kisi-Kisi Pengalaman Mengajar.....	124
Lampiran 7 Kisi-Kisi Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran	125
Lampiran 8 Instrumen Penelitian	126
Lampiran 9 Tabulasi Data Pengetahuan	134
Lampiran 10 Tabulasi Data Pengalaman Mengajar	135
Lampiran 11 Tabulasi Data Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran	136
Lampiran 12 Uji Validitas Pengetahuan dengan SPSS.....	137
Lampiran 13 Uji Reliabilitas Pengetahuan dengan SPSS	139
Lampiran 14 Uji Validitas Pengalaman Mengajar dengan SPSS	140
Lampiran 15 Uji Reliabilitas Pengalaman Mengajar dengan SPSS.....	142
Lampiran 16 Uji Validitas Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran dengan SPSS.....	143
Lampiran 17 Uji Reliabilitas Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran dengan SPSS.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Namun demikian, media pembelajaran bukanlah unsur utama dalam kegiatan pembelajaran walaupun keberadaannya menunjang proses pembelajaran. Dalam penerapan media pembelajaran, guru merupakan unsur penting yang harus ada di dalamnya dan media pembelajaran yang menjadi pendamping guru dalam melaksanakan tugasnya. Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 dikemukakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Segala bentuk kegiatan guru seperti yang dijelaskan sangat lekat hubungannya dengan kegiatan pembelajaran.

Terdapat beberapa komponen dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki peranannya masing-masing untuk membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Untuk mengefektifkan ketercapaian tujuan pembelajaran guru memerlukan komponen-komponen lain yang salah satunya ialah media atau alat pembelajaran. Media pembelajaran saat ini dibutuhkan oleh guru dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa di kelas. Menurut

Nurtaniawati (2017: 17) melakukan perencanaan pembelajaran berkenaan dengan stimulasi kognitif anak dengan matang, lengkap dengan penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang bervariasi. Tidak heran apabila guru dituntut untuk senantiasa menciptakan pembelajaran yang bervariasi, hal ini karena siswa saat ini sudah terlanjur dimanjakan dengan hiburan-hiburan yang ditawarkan oleh produk teknologi yang tidak jarang bahkan tidak memiliki konten edukatif. Sehingga dengan adanya variasi pembelajaran yang diberikan, siswa tidak lagi merasa bosan saat belajar di sekolah. Sejalan dengan pendapat Nurtaniawati, Maharani (2015: 32) yang menyebutkan bahwa pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut lahirnya media-media pendidikan yang bervariasi. Sehingga guru dituntut untuk mampu menciptakan media pembelajaran yang bervariasi pula.

Media pembelajaran sendiri memiliki beberapa fungsi, di antaranya: *Pertama*, fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. *Kedua*, fungsi semantik yakni media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik). *Ketiga*, fungsi manipulatif yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi. *Keempat*, fungsi psikologis yakni media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, menggugah perasaan atau emosi, mampu merepresentasikan objek-objek yang dihadapi, mengembangkan imajinasi siswa dan mampu mendorong atau memotivasi siswa untuk belajar. *Kelima*, fungsi

sosio-kultural yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran (Munadi, 2008: 37-48).

Media pembelajaran juga memiliki kriteria-kriteria yang harus dipertimbangkan oleh guru sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Arsyad (2011: 74-76) dijelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; praktis, luwes dan bertahan; guru terampil menggunakannya; pengelompokkan sasaran; dan mutu teknis. Apabila kriteria pemilihan media pembelajaran dikaitkan dengan keadaan yang ada saat ini, maka guru hendaknya mampu melakukan sebuah inovasi media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Namun apabila melihat kondisi sebenarnya di lapangan masih banyak guru yang menerapkan media pembelajaran di kelas dengan tidak memenuhi kriteria yang seharusnya. Seperti menurut Wicaksono (2014: 5) adakalanya guru memaksakan media tertentu yang kurang memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan sehingga bukan peningkatan proses pembelajaran yang dirasakan, sebaliknya beragam masalah baru muncul misalnya komentar-komentar yang kurang penting yang terlontar dari siswa.

Pemanfaatan media dalam hubungannya dengan pembelajaran merupakan penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Selain itu, terdapat juga

konsep difusi inovasi yaitu proses komunikasi melalui strategi yang terencana dengan tujuan untuk diadopsi. Proses tersebut meliputi tahap-tahap seperti kesadaran, minat, percobaan dan adopsi. Misalnya, bagaimana suatu film diperkenalkan atau “ditindaklanjuti” dan dipolakan sesuai dengan bentuk belajar yang diinginkan (Darmawan, 2012: 23). Tuntutan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang bervariasi tentu harus diimbangi dengan keterampilan guru. Jenis media pembelajaran yang beragam harus mampu diolah oleh guru sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Untuk mengolah berbagai jenis media, hendaknya guru harus mampu melakukan sebuah inovasi media pembelajaran. Terdapat beberapa hal yang harus guru pertimbangkan dalam melakukan sebuah inovasi media pembelajaran, *pertama* ialah adanya gaya belajar yang berbeda setiap siswa. Prasetyanto, dkk. (2017: 175) mengemukakan bahwa gaya belajar yang berbeda setiap individu menuntut media pembelajaran yang berbeda pula. Media pembelajaran yang monoton sudah saatnya diperbaharui dengan berbagai inovasi dari berbagai macam gaya belajar (*learning style*). *Kedua*, adanya tren yang selalu berubah di masyarakat. Guru hendaknya mampu mengembangkan sesuatu yang sedang menjadi tren dan target dalam pembelajaran khususnya dalam mengadaptasikan temuan olah pikirnya dengan kondisi nyata di lapangan sehingga mampu menyelesaikan permasalahan yang ada.

Pendidikan masa depan dituntut untuk mampu menyiapkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang memiliki *hard competencies* dan *soft competencies* secara terintegrasi melalui berbagai inovasi pembelajaran (Wagiran, 2007: 53). Untuk

melakukan inovasi media pembelajaran hendaknya harus didasari oleh kemauan pada guru. Andrijati, dkk. (2014: 132) dalam “Jurnal Penelitian Pendidikan” mengemukakan bahwa pada penerapan media inovatif dalam pembelajaran di sekolah, peran guru amatlah penting sehingga hendaknya guru lebih membekali diri dengan keterampilan membuat atau mengembangkan media, dan keterampilan menggunakan media. Menguatkan pendapat sebelumnya, Afandi (2015: 79) mengemukakan bahwa guru harus mampu menguasai proses pembelajaran, dalam artian guru menguasai dan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Seperti pada penjelasan sebelumnya bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang menunjang proses pembelajaran. Namun demikian, ternyata masih terdapat guru yang memiliki pengetahuan minim tentang konsep media pembelajaran itu sendiri. Seperti pendapat yang dikemukakan Sari (2017: 4) dalam “Jurnal Manajemen Pendidikan Islam” bahwa masih adanya kecenderungan-kecenderungan yang terjadi, yaitu kurangnya pengetahuan tentang manajemen pembelajaran, kecenderungan itu dapat dilihat dari seorang guru yang kurang menguasai metode-metode pembelajaran, karena ketidaksesuaian proses pembelajaran antara penyampaian pembelajaran dengan murid, maka hal ini dapat memicu murid memunculkan tingkah laku yang bervariasi, seperti bosan terhadap metode pembelajaran yang begitu-begitu saja, menimbulkan keributan dengan bercerita, atau tidur saat proses belajar mengajar. Apabila hal itu terjadi, maka proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien. Diharapkan guru terus meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya,

khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran. Dengan bekal pemahaman dan wawasan yang memadai serta didukung oleh pengetahuan dan keterampilan teknis terkait, diharapkan para guru dapat mengelola proses pembelajarannya secara lebih atraktif, efektif dan menyenangkan, serta perolehan hasil belajar siswa lebih bermakna (Haryono, 2017: 78).

Perlu adanya langkah seorang guru untuk selalu berinovasi menciptakan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sangat diperlukan guna menciptakan siswa-siswa mampu bersaing dalam dunia kerja dan dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan nyata (Saeroji, 2014: 185). Untuk membuat sebuah inovasi media pembelajaran, seorang guru tentu harus mengetahui terlebih dahulu kebutuhan, karakteristik dan lingkungan siswa dalam pembelajaran. Guru harus memahami media pembelajaran seperti apakah yang sesuai dengan kondisi itu. Untuk mengetahuinya, tentu guru harus memahami kondisi kelasnya, yakni dengan pengalaman mengajar yang dimilikinya. Johari, dkk. (2009: 4) mengemukakan bahwa pengalaman mengajar merupakan pengetahuan yang dibentuk oleh interaksi antara faktor-faktor di lingkungan kerja. Lingkungan kerja yang dimaksud yaitu lingkungan kelas seperti kebutuhan siswa, karakteristik siswa, kondisi lingkungan saat proses pembelajaran, dan lain sebagainya. Dengan pengalaman mengajar yang dimiliki oleh seorang guru, guru dapat merencanakan proses pembelajaran sesuai dengan pengalamannya. Sebagai contoh, seorang guru yang akan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, maka ia harus mampu menentukan metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan kelasnya. Dengan

pengalaman mengajarnya, seorang guru dapat menciptakan maupun membuat sebuah inovasi metode, strategi maupun media pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan kelasnya sehingga dapat diterima oleh peserta didik dan mampu mengefektifkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Berbicara guru dalam melakukan inovasi media pembelajaran tidak hanya terbatas pada pengetahuan dan pengalaman mengajarnya saja. Namun juga membahas tentang kompetensi untuk melakukan kegiatan-kegiatan inovasi media pembelajaran. Seperti pendapat Ohoiner (2016: 47) bahwa unsur terpenting dalam profesi guru adalah penguasaan sejumlah kompetensi sebagai keterampilan atau keahlian khusus, untuk melaksanakan tugas mendidik dan mengajar secara efektif dan efisien. Pada dasarnya kompetensi guru tidak hanya terbatas dalam hal melakukan inovasi media pembelajaran, namun untuk semua kegiatan pendidikan. Semua pelayanan pendidikan memerlukan kompetensi guru yang baik agar dapat tercapai target pendidikan (Narsih, 2017: 94). Namun, dalam penelitian ini hanya akan dibahas kompetensi guru untuk melakukan inovasi media pembelajaran. Kompetensi yang terkait dengan tugas guru mengolah media pembelajaran ialah kompetensi pedagogik. Menurut Destiana (2017: 211) terdapat sembilan aspek kompetensi pedagogik terpenting, dimana dua di antaranya ialah menggunakan media pembelajaran kontekstual dan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran. Apabila kedua aspek itu dikaitkan maka dapat ditarik simpulan kompetensi guru untuk menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK. Namun, tidak semua guru mampu memanfaatkan TIK, sehingga perlu adanya peningkatan kemampuan terkait melalui kegiatan pelatihan. Penguasaan kompetensi guru

sebaiknya ditingkatkan dengan diadakan pelatihan keterampilan untuk mengasah kemampuan pedagogik dan kemampuan lainnya (Narsih, 2017: 101). Dalam penelitian di “Jurnal Pendidikan Ekonomi” kompetensi guru dikaitkan dengan fasilitas belajar. Berikut merupakan pendapat Werdayanti (2008: 80 & 91) tentang kompetensi guru dan hubungannya dengan fasilitas belajar, yaitu kompetensi guru dan fasilitas belajar sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah diharapkan peserta didik akan mempunyai motivasi untuk belajar. Namun demikian, kompetensi guru tetap memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan fasilitas belajar.

Kaitannya dalam pembelajaran, banyak hal-hal lain yang harus dimiliki guru untuk mewujudkan sebutan sebagai seorang “pendidik yang profesional” dimana dua di antaranya ialah pengetahuan dan pengalamannya. Kedua hal terkait juga merupakan beberapa hal yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran. Setiap komponen dalam pembelajaran hendaknya perlu dilakukan inovasi, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan pendidikan di Indonesia dengan perkembangan teknologi yang ada. Sehingga peserta didik juga mampu beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang terjadi saat ini. Seorang guru harus mampu menciptakan maupun membuat inovasi media pembelajaran yang akan disajikan di kelas. Beragam media pembelajaran yang inovatif akan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Menurut ilmu psikologi, jika seseorang telah menaruh minat terhadap suatu hal, maka ia akan tetap semangat dalam mengerjakan hal tersebut walaupun menemui kendala dalam mengerjakannya (Rahmawati, 2015: 7). Sehingga bisa disimpulkan jika seorang guru mengajarkan

melalui inovasi, maka akan meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa yang diajarkannya. Selain itu Rochayati, dkk. (2012: 90) juga berpendapat bahwa suatu inovasi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif mampu mewartakan kreativitas dan kebutuhan belajar siswa.

Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan subjek pada penelitian ini. Pada kurikulum 2013 mata pelajaran IPA berubah menjadi IPA terpadu dimana pada kurikulum sebelumnya mata pelajaran ini terbagi menjadi beberapa jenis. Alasan peneliti memilih mata pelajaran IPA sebagai fokus penelitian ialah karena pada mata pelajaran ini mencakup ragam pengetahuan secara keseluruhan seperti fakta, konsep, prinsip (*rules*), dan prosedur (*process*) dibandingkan mata pelajaran lain yang hanya memiliki satu atau dua di antara keempat ragam pengetahuan. Dengan ragam pengetahuan yang ada, suatu materi pembelajaran dapat direlevansikan ke dalam media-media yang relevan seperti teks, grafis, video, animasi, dan simulasi. Sehingga dengan peneliti memilih guru IPA sebagai subjek penelitian maka diharapkan dapat ditemukan media-media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Apabila melihat keadaan yang ada, maka dapat dikaitkan dengan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran peneliti pada tahun 2016 untuk memenuhi tugas mata kuliah produksi dan implementasi media pembelajaran dengan seorang guru di salah satu SMP Negeri di wilayah Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, guru sebagai narasumber mengaku tidak mampu mengedit video karena tidak memiliki pengetahuan yang lebih, sehingga video yang *download* dari *youtube* langsung disajikan di kelas dan tidak jarang mengalami kesulitan

karena terdapat beberapa bagian dalam video yang kurang sesuai dengan materi pembelajaran. Permasalahan ini juga dikuatkan dengan penelitian awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara pada bulan Februari 2018 dengan Ibu PNR, Ibu CNS, dan Bapak SUK yang merupakan guru IPA di SMP Negeri wilayah Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Dari hasil wawancara dengan Ibu PNR, diketahui bahwa guru IPA biasanya menggunakan media pembelajaran berupa *slide* presentasi yang dipadukan dengan gambar dan video. Biasanya video yang *download* dari *youtube* tidak dilakukan proses *editing* terlebih dahulu, hal ini terjadi karena Ibu PNR memiliki keterampilan yang terbatas untuk *mengedit* video. Padahal beliau juga menyadari bahwa video yang disajikan belum sesuai dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Ibu PNR juga mengaku belum terlalu puas dengan media *slide* presentasi yang digunakan. Beliau berharap dapat menggunakan media lain seperti animasi dan simulasi. Namun karena keterbatasan pengetahuan maka untuk sementara ini hanya menggunakan media *slide* presentasi yang dianggap lebih praktis. Sedangkan hasil wawancara dengan Bapak SUK, diketahui bahwa Bapak SUK memiliki keterampilan untuk *mengedit* video yang telah *download* dari *internet*. Namun, secara pribadi Bapak SUK mengaku belum terlalu puas dengan media pembelajaran yang digunakan. Kemudian hasil wawancara dengan Ibu CNS ialah bahwa Ibu CNS memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran yang terbatas, beliau mengaku jarang menggunakan media berbasis teknologi. Hal ini karena beliau merasa sudah tidak mampu lagi untuk belajar teknologi lebih dalam karena beliau merasa sudah

berumur. Namun, beliau juga menjelaskan bahwa banyak guru IPA lain yang memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK yang juga sering diterapkan di kelas. Dari hasil penelitian awal melalui wawancara, dapat diketahui bahwa tiga guru IPA yang mewakili tiga SMP Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang menjadi narasumber wawancara sebagai penelitian awal dapat diperoleh data sebagai berikut: *Pertama*, 3/3 guru IPA di SMP Negeri Kecamatan Gunungpati Kota Semarang mengaku belum puas dengan media pembelajaran yang digunakan saat ini karena dianggap kurang menunjang kegiatan pembelajaran; *Kedua*, 2/3 guru IPA di SMP Negeri Kecamatan Gunungpati Kota Semarang memiliki pemahaman dan keterampilan yang minim dalam hal mengembangkan dan menginovasi media pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan, muncul pertanyaan baru bagi peneliti. Apabila guru menyajikan media pembelajaran yang berasal dari *internet* apa adanya dengan keterampilan dan pengetahuan yang minim, apakah guru memperhatikan karakteristik belajar dan kebutuhan siswa dalam belajar? Padahal kedua hal itu merupakan kriteria yang harus diperhatikan dalam mengembangkan maupun menyajikan media pembelajaran. Keterbaruan dalam penelitian ini yang berbeda dengan penelitian tentang media pembelajaran lainnya ialah dalam penelitian terdahulu mengangkat penelitian tentang guru sebagai pengguna media pembelajaran, sebagai contoh penelitian yang dilakukan Fitriani, dkk. (2013: 320) memiliki tujuan penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran dengan proses pembelajaran yang lebih baik dimana guru hanya menanggapi

media yang telah dikembangkan peneliti. Penelitian lainnya yaitu penelitian yang dilakukan Yusrizal, dkk. (2017: 126) memiliki tujuan penelitian untuk mendeskripsikan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK di SD Negeri 16 Banda Aceh. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini akan dibahas kompetensi seorang guru IPA dalam melakukan inovasi media pembelajaran namun dilihat dari segi pengetahuan guru tentang media pembelajaran dan pengalaman mengajar guru untuk melihat karakteristik belajar dan kebutuhan belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan, maka penelitian ini mengangkat bentuk skripsi yang berjudul “**PENGARUH PENGETAHUAN DAN PENGALAMAN MENGAJAR TERHADAP KOMPETENSI MELAKUKAN INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN GURU IPA DI SMP NEGERI SE-KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG**” dan diharapkan dapat berguna untuk meningkatkan kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

- a) Siswa sudah terlalu dimanjakan dengan produk teknologi saat ini.
- b) Siswa lebih tertarik dengan konten-konten di media sosial atau internet karena dianggap menghibur.
- c) Guru bukan lagi sumber informasi utama bagi siswa.

- d) Guru tidak memahami pentingnya pengetahuan sebagai faktor yang mempengaruhi kemampuan guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.
- e) Guru tidak memahami pentingnya pengalaman mengajar sebagai faktor yang mempengaruhi keefektifan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran.
- f) Guru tidak mengetahui kriteria pemilihan media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disajikan, sehingga guru hanya memilih media pembelajaran sesuai keinginan pribadi.
- g) Guru lebih memilih menggunakan media pembelajaran yang berasal dari sumber lain (tidak mengembangkan sendiri) karena dianggap lebih praktis.
- h) Guru sebagai seorang pendidik juga memiliki peran atau profesi lain di luar sekolah, sehingga merasa tidak cukup waktu untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri.
- i) Kepala Sekolah kurang memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran melalui pendidikan dan pelatihan.
- j) Adanya fasilitas di setiap kelas, seperti *speaker*, LCD (*Liquid Crystal Display*), dan *projektor* kurang diimbangi dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK yang lebih baik.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang disebutkan, maka terdapat beberapa hal yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a) Subjek dalam penelitian ialah guru mata pelajaran IPA.
- b) Tempat pelaksanaan penelitian ini ialah seluruh SMP Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, yaitu SMP Negeri 22 Semarang; SMP Negeri 24 Semarang; dan SMP Negeri 41 Semarang.
- c) Penelitian ini membahas sejauh mana pengetahuan guru tentang media pembelajaran dilihat sebagai aspek kompetensi guru dalam melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA.
- d) Penelitian ini membahas bagaimana seorang guru IPA memperhatikan karakteristik belajar dan kebutuhan belajar siswa dalam mengembangkan, menggunakan, atau memilih media pembelajaran yang dapat diketahui melalui pengalaman mengajar seorang guru. Dimana pengalaman mengajar dilihat sebagai aspek kompetensi guru dalam melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA.
- e) Dalam penelitian ini media pembelajaran yang diteliti ialah media pembelajaran berbasis TIK.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

- a) Seberapa besar pengaruh pengetahuan terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?

- b) Seberapa besar pengaruh pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?
- c) Seberapa besar pengaruh pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengetahuan terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.
- b) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.
- c) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan informasi yang akurat dan aktual sehingga dapat menjawab permasalahan yang sedang diteliti. Adapun manfaat penelitian terbagi menjadi dua, yaitu:

- a) Manfaat Teoritis

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis sebagai berikut:

1. Untuk memberikan pemahaman kepada guru tentang pentingnya pengetahuan dan pengalaman mengajar dalam melakukan sebuah inovasi media pembelajaran.
2. Untuk memberikan pemahaman kepada guru tentang pentingnya melakukan sebuah inovasi media pembelajaran dalam upaya meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

b) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Dengan mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA maka diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pengembangan sekolah yang lebih baik dan berkualitas.

2. Bagi Guru

Dengan mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran maka diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru untuk senantiasa meningkatkan pengetahuan dan

pengalaman mengajarnya agar dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Bagi Penulis

Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang adanya pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA. Serta menumbuhkan kompetensi dan keterampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang diteliti.

1.7 Penegasan Istilah

Penegasan istilah digunakan untuk mempermudah pemahaman mengenai judul dalam skripsi ini dan untuk menghindari kemungkinan salah penafsiran dalam memahami permasalahan yang ada, maka perlu diuraikan lebih lanjut mengenai beberapa istilah, antara lain:

a) Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *offline*, kata “pengaruh” memiliki arti sebagai daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

b) Pengetahuan

Menurut Probst, Raub dan Romhardt dalam Nawawi (2012: 19) pengetahuan adalah keseluruhan kognisi dan keterampilan yang digunakan oleh manusia untuk memecahkan masalah. Sedangkan definisi yang paling sederhana

mengenai pengetahuan adalah kapasitas untuk melakukan tindakan. Pengetahuan yang dimaksud dalam penelitian ini ialah, pengetahuan guru tentang media pembelajaran. Pengetahuan yang dimaksud mencakup jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, kriteria/pedoman pemilihan media pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, dan prinsip-prinsip penggunaan media.

c) Pengalaman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “pengalaman” ialah sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasai, ditanggung, dan sebagainya). Sementara itu menurut Johari, dkk. (2009) dalam “Jurnal Pendidikan Malaysia” menjelaskan bahwa pengalaman merupakan pengetahuan empirikal, sementara latihan guru lebih bersifat teoritikal. Keduanya saling memerlukan untuk menjadikan seorang guru mencapai tahap kecakapan yang dituntut. Pengalaman yang dimaksud dalam penelitian ini ialah pengalaman mengajar. Pengalaman mengajar disini dikaitkan sebagai salah satu faktor yang perlu guru perhatikan untuk mengembangkan atau memilih media pembelajaran.

d) Inovasi

Inovasi (*innovation*) ialah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat). Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu (Sa'ud, 2009: 3). Inovasi dalam penelitian ini digunakan untuk membahas bagaimana seorang guru mampu melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang telah ada sehingga

menjadi sesuatu yang berbeda dari bentuk aslinya dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

e) Kompetensi

Menurut Susilowati, dkk. (2013: 84) kompetensi diartikan sebagai pengetahuan keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru yang sebenarnya. Kompetensi dalam penelitian ini akan membahas tentang bagaimana kemampuan seorang guru dalam mengembangkan atau memilih suatu media pembelajaran yang tepat bagi siswa.

f) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah setiap alat, *hardware* maupun *software* sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Media pembelajaran memperlancar komunikasi guru dan anak didik dalam pembelajaran serta seringkali media mampu merangsang pikiran, perhatian, dan keinginan belajar siswa yang mendorong siswa untuk ingin lebih tahu banyak tentang sesuatu hal (Degeng dalam Kustiono, 2010: 4).

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Guru dan Pembelajaran

2.1.1.1 Konsep Guru

Guru merupakan sebuah istilah yang memiliki banyak makna. Kata “guru” sering digunakan dalam beberapa kata yang memiliki arti atau makna berbeda, seperti contohnya guru lagu, guru wilangan, guru gatra, dan sebagainya. Kata tersebut tentu memiliki makna berbeda dengan “guru” yang biasa kita kenal sebagai pendidik. Guru dalam bahasa Inggris biasa diartikan sebagai “*teacher*” yang dalam bahasa Indonesia juga memiliki arti “pengajar”. Dalam penelitian ini, guru yang akan menjadi pembahasan peneliti ialah pendidik menurut jabatan (pendidik profesi) yaitu guru.

Sangat

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 dikemukakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Bentuk kegiatan guru seperti yang dijelaskan lekat hubungannya dengan kegiatan pembelajaran. Sementara itu Sutomo (2012:113) menjelaskan bahwa guru merupakan profesi/jabatan atau

pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Jenis pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang di luar bidang kependidikan, walaupun kenyataannya masih dilakukan oleh orang di luar kependidikan.

2.1.1.2 Peran Guru dalam Proses Pembelajaran

Seperti pada penjelasan di muka, bahwa guru merupakan salah satu komponen pembelajaran yang paling penting sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa guru juga berperan sangat penting dalam setiap kegiatan pembelajaran. Walaupun saat ini setiap aspek kehidupan, di mana salah satunya yaitu pendidikan sudah dimudahkan dengan kecanggihan teknologi, namun tetap tidak dapat mengganti peran guru. Fakhruddin (2012: 49-62) menjelaskan beberapa peran guru dalam proses pembelajaran:

a) **Guru Sebagai Sumber Belajar**

Peran guru sebagai sumber belajar berkaitan erat dengan penguasaan materi pelajaran. Kita bisa menilai baik atau tidaknya seorang guru hanya dari penguasaan materi pelajaran. Dikatakan guru yang baik manakala ia dapat menguasai materi pelajaran dengan baik, sehingga benar-benar ia berperan sebagai sumber belajar bagi anak didiknya.

b) **Guru Sebagai Fasilitator**

Sebagai fasilitator, guru berperan dalam memberikan pelayanan memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Melalui usaha yang sungguh-sungguh, guru ingin agar ia mudah menyajikan bahan pelajaran dengan baik, untuk melakukan elaborasi terhadap metode dalam menyampaikan materi.

c) Guru Sebagai Pengelola

Sebagai pengelola pembelajaran (*learning manager*), guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara nyaman. Melalui pengelolaan kelas yang baik, guru dapat menjaga kelas agar tetap kondusif untuk terjadinya proses belajar seluruh siswa. Selanjutnya setelah konsep pengelolaan bisa dilakukan dengan baik, maka proses pembelajaran bisa efektif dan tepat sasaran. Selain itu, pengelolaan tersebut akan pula bermuara pada usaha merencanakan strategi dan kurikulum secara baik, dengan harapan agar proses pembelajaran bisa memberikan efek positif bagi peserta didik.

Guru sebagai pengelola juga akan sampai pada spirit untuk melakukan pengorganisasian dengan saksama dan teliti. Fungsi pengorganisasian melibatkan penciptaan secara sengaja suatu lingkungan pembelajaran yang kondusif serta melakukan pendelegasian tanggung jawab dalam rangka mewujudkan tujuan program pendidikan yang telah direncanakan.

d) Guru Sebagai Demonstrator

Maksud dari peran guru sebagai demonstrator adalah peran untuk mempertunjukkan kepada siswa segala sesuatu yang dapat membuat siswa lebih mengerti dan memahami setiap pesan yang disampaikan. Ada dua konteks guru sebagai demonstrator. *Pertama*, sebagai demonstrator guru harus menunjukkan sikap-sikap yang terpuji. Dalam setiap aspek kehidupan, guru merupakan sosok ideal bagi setiap siswa. Biasanya, apa yang dilakukan

guru akan menjadi acuan bagi siswa. Dengan demikian, dalam konteks ini guru berperan sebagai model dan teladan bagi setiap siswa. *Kedua*, sebagai demonstrator guru harus dapat menunjukkan bagaimana caranya agar setiap materi pelajaran bisa lebih dipahami dan dihayati oleh setiap siswa. Oleh karena itu, sebagai demonstrator, erat kaitannya dengan pengaturan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

e) Guru Sebagai Pembimbing

Siswa adalah individu yang unik. Keunikan itu bisa dilihat dari adanya setiap perbedaan. Artinya, tidak ada dua individu yang sama. Walaupun secara fisik mungkin individu memiliki kemiripan, tetapi pada hakikatnya mereka tidaklah sama baik dalam bakat, minat, kemampuan dan sebagainya. Di samping itu, setiap individu juga adalah makhluk yang sedang berkembang.

f) Guru Sebagai Pengelola Kelas

Dalam perannya sebagai pengelola kelas (*learning manager*), guru hendaknya mampu mengelola kelas sebagai lingkungan belajar serta merupakan aspek dari lingkungan sekolah yang perlu diorganisasi. Lingkungan ini diatur dan diawasi agar kegiatan-kegiatan belajar terarah pada tujuan-tujuan pendidikan. Pengawasan terhadap belajar lingkungan itu turut menentukan sejauh mana lingkungan tersebut menjadi lingkungan belajar yang baik. Lingkungan yang baik ialah yang bersifat menantang dan merangsang siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan dalam mencapai tujuan.

g) Guru Sebagai Mediator

Sebagai mediator, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan, karena media pendidikan merupakan akar komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Dengan demikian, media pendidikan merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan pengajaran sekolah.

h) Guru Sebagai Evaluator

Dalam satu kali proses belajar mengajar, guru hendaknya menjadi seorang evaluator yang baik. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah tujuan yang telah dirumuskan itu tercapai atau belum, dan apakah materi yang diajarkan sudah cukup tepat. Semua pertanyaan tersebut dapat dijawab melalui kegiatan evaluasi atau penilaian.

2.1.1.3 Profesionalisme Guru

Menurut Sutjipto & Kosasi (2011: 42) guru sebagai pendidik profesional mempunyai citra yang baik di masyarakat apabila dapat menunjukkan kepada masyarakat bahwa ia layak menjadi panutan atau teladan masyarakat sekelilingnya. Masyarakat terutama akan melihat bagaimana sikap dan perbuatan guru itu sehari-hari, apakah memang ada yang patut diteladani atau tidak. Walaupun segala perilaku guru selalu diperhatikan masyarakat, tetapi berikut akan dibicarakan perilaku guru yang berhubungan dengan profesinya. Pola tingkah laku guru yang berhubungan dengan profesinya akan dijelaskan sesuai dengan sasarannya, yakni:

a) Sikap Terhadap Peraturan Perundang-Undangan

Guru merupakan unsur aparatur negara dan abdi negara. Karena itu, guru mutlak perlu mengetahui kebijaksanaan-kebijaksanaan pemerintah dalam bidang pendidikan, sehingga dapat melaksanakan ketentuan-ketentuan yang merupakan kebijaksanaan tersebut. Kebijaksanaan pemerintah dalam bidang pendidikan ialah segala peraturan-peraturan pelaksanaan baik yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan di pusat maupun di daerah, maupun departemen lain dalam rangka pembinaan pendidikan di negara kita. Sebagai conoh, peraturan tentang (berlakunya) kurikulum sekolah tertentu, pembebasan uang sumbangan pembiayaan pendidikan (SPP), ketentuan tentang penerimaan murid baru, penyelenggaraan evaluasi belajar tahap akhir (EBTA), dan lain sebagainya.

b) Sikap Terhadap Organisasi Profesi

Organisasi PGRI (Persatuan Guru Republik Indonesia) merupakan suatu sistem, di mana unsur pembentuknya adalah guru-guru. Oleh karena itu, guru harus bertindak sesuai dengan tujuan sistem. Ada hubungan timbal balik antara anggota profesi dengan organisasi, baik dalam melaksanakan kewajiban maupun dalam mendapatkan hak. Kewajiban membina organisasi profesi merupakan kewajiban semua anggota bersama pengurusnya. Setiap anggota harus memberikan sebagian waktunya untuk kepentingan pembinaan profesinya, dan semua waktu dan tenaga yang diberikan oleh para anggota ini dikoordinasikan oleh para pejabat organisasi tersebut, sehingga pemanfaatannya menjadi efektif dan efisien. Dengan kata lain, setiap anggota

profesi apakah ia sebagai pengurus biasa atau anggota biasa, wajib berpartisipasi guna memelihara, membina, dan meningkatkan mutu organisasi profesi, dalam rangka mewujudkan cita-cita organisasi.

Selain itu, untuk meningkatkan mutu suatu profesi, khususnya profesi keguruan, dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan melakukan penataran, lokakarya, pendidikan lanjutan, pendidikan dalam jabatan, studi perbandingan, dan berbagai kegiatan akademik lainnya. Jadi, kegiatan pembinaan profesi tidak hanya terbatas pada pendidikan prajabatan atau pendidikan lanjutan di perguruan tinggi saja, melainkan dapat juga dilakukan setelah yang bersangkutan lulus dari pendidikan prajabatan ataupun sedang dalam masa jabatan.

c) Sikap Terhadap Teman Sejawat

Dalam ayat 7 Kode Etik Guru dalam Sutjipto dan Kosasi (2011: 47) disebutkan bahwa “Guru memelihara hubungan seprofesi, semangat kekeluargaan, dan kesetiakawanan sosial.” Ini berarti bahwa: (1) Guru hendaknya menciptakan dan memelihara hubungan sesama guru dalam lingkungan kerjanya, dan (2) Guru hendaknya menciptakan dan memelihara semangat kekeluargaan dan kesetiakawanan sosial di dalam dan di luar lingkungan kerjanya.

d) Sikap Terhadap Anak Didik

Tujuan pendidikan nasional dengan jelas dapat dibaca dalam UU No. 2/1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yakni membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berjiwa Pancasila. Prinsip yang lain adalah membimbing

peserta didik, bukan mengajar, atau mendidik saja. Pengertian membimbing seperti yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara dalam *sistem amongnya*. Tiga kalimat padat yang terkenal dari sistem itu adalah *ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso*, dan *tut wuri handayani*. Ketiga kalimat itu mempunyai arti bahwa pendidikan harus dapat *memberi contoh*, harus dapat *memberikan pengaruh*, dan harus dapat *mengendalikan* peserta didik. Dalam *tut wuri* terkandung maksud membiarkan peserta didik menuruti bakat dan kodratnya sementara guru memerhatikannya. Dalam *handayani* berarti guru mempengaruhi peserta didik, dalam arti membimbing atau mengajarnya. Dengan demikian membimbing mengandung arti bersikap menentukan ke arah pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berjiwa Pancasila, dan bukanlah mendikte peserta didik, apalagi memaksanya menuruti kehendak sang pendidik. Motto *tut wuri handayani* sekarang telah diambil menjadi motto dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.

e) Sikap Terhadap Tempat Kerja

Suasana yang harmonis di sekolah tidak akan terjadi bila personil yang terlibat di dalamnya, yakni kepala sekolah, guru, staf administrasi dan siswa, tidak menjalin hubungan yang baik di antara sesamanya. Penciptaan suasana kerja menantang harus dilengkapi dengan terjalinnya hubungan yang baik dengan orang tua dan masyarakat sekitarnya. Ini dimaksudkan untuk membina peran serta dan rasa tanggung jawab bersama terhadap pendidikan. Hanya sebagian kecil dari waktu, di mana peserta didik berada di sekolah dan diawasi oleh guru-guru. Sebagian besar waktu justru digunakan peserta didik

di luar sekolah, yakni di rumah dan di masyarakat sekitar. Oleh sebab itu, amatlah beralasan bahwa orang tua dan masyarakat bertanggung jawab terhadap pendidikan mereka. Agar pendidikan di luar ini terjalin dengan baik dengan apa yang dilakukan oleh guru di sekolah diperlukan kerja sama yang baik antara guru, orang tua, dan masyarakat sekitar.

f) Sikap Terhadap Pemimpin

Sebagai salah seorang anggota organisasi, baik organisasi guru maupun organisasi yang lebih besar (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan) guru akan selalu berada dalam bimbingan dan pengawasan pihak atasan. Sudah jelas bahwa pemimpin suatu unit atau organisasi akan mempunyai kebijaksanaan dan arahan dalam memimpin organisasinya, di mana tiap anggota organisasi itu dituntut berusaha untuk bekerja sama dalam melaksanakan tujuan organisasi tersebut. Dapat saja kerja sama yang dituntut pemimpin tersebut diberikan berupa tuntutan akan kepatuhan dalam melaksanakan arahan dan petunjuk yang diberikan mereka. Kerja sama juga dapat diberikan dalam bentuk usulan dan malahan kritik yang membangun demi pencapaian tujuan yang telah digariskan bersama dan kemajuan organisasi. Oleh sebab itu, dapat kita simpulkan bahwa sikap seorang guru terhadap pemimpin harus positif, dalam pengertian harus bekerja sama dalam menyukseskan program yang sudah disepakati, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

g) Sikap Terhadap Pekerjaan

Profesi guru berhubungan dengan anak didik, yang secara alami mempunyai persamaan dan perbedaan. Tugas melayani orang yang beragam sangat memerlukan kesabaran dan ketelatenan yang tinggi, terutama bila berhubungan dengan peserta didik yang masih kecil. Barangkali tidak semua orang dikaruniai sifat seperti itu, namun bila seseorang telah memilih untuk memasuki profesi guru, ia dituntut untuk belajar dan berlaku seperti itu.

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 7 dikemukakan bahwa profesi guru dan profesi dosen merupakan bidang pekerjaan khusus yang dilaksanakan berdasarkan prinsip sebagai berikut:

- a) Memiliki bakat, minat, panggilan jiwa, dan idealisme;
- b) Memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia;
- c) Kualifikasi akademik dan latar belakang pendidikan sesuai dengan bidang tugas;
- d) Memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugas;
- e) Memiliki tanggung jawab atas pelaksanaan tugas keprofesionalan;
- f) Memperoleh penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerja;
- g) Memiliki kesempatan untuk mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan belajar sepanjang hayat;
- h) Memiliki jaminan perlindungan hukum dalam melaksanakan tugas keprofesionalan; dan
- i) Memiliki organisasi profesi yang mempunyai kewenangan mengatur hal-hal yang berkaitan dengan tugas keprofesionalan guru.

Menurut Barizi (2009: 150), guru sebagai “kuli pendidikan” yang profesional di kelas pembelajaran siswa menuju kepribadian yang utuh, menyaratkan sepuluh kompetensi dasar yang harus melekat padanya. Sepuluh kompetensi ini, menurut Nana Sudjana, A. Muri Yusuf, dan Rochman Nata Widjaja sebagaimana dikutip Syafruddin Nurdin adalah sebagai berikut:

- a) Menguasai bahan yang akan diajarkan.
- b) Mengelola program belajar mengajar.
- c) Mengelola kelas.
- d) Menggunakan media/sumber belajar.
- e) Menguasai landasan-landasan kependidikan.
- f) Mengelola interaksi belajar mengajar.
- g) Menilai prestasi siswa.
- h) Mengenal fungsi dan program bimbingan dan penyuluhan.
- i) Mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah.
- j) Memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil-hasil penelitian.

2.1.2 Pengetahuan Guru Tentang Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pengetahuan

Menurut Probst, Raub dan Romhardt dalam Nawawi (2012: 19) pengetahuan adalah keseluruhan kognisi dan keterampilan yang digunakan oleh manusia untuk memecahkan masalah. Sedangkan definisi yang paling sederhana mengenai pengetahuan adalah kapasitas untuk melakukan tindakan. Kemudian Arends dalam “Jurnal Pendidikan IPA Indonesia” yang ditulis oleh Rahmatan & Liliarsari

(2012: 92) sebagai pengetahuan awal (*prior knowledge*), yaitu kumpulan dari pengetahuan dan pengalaman individu yang diperoleh sepanjang perjalanan hidup mereka, dan apa yang akan ia bawa kepada suatu pengalaman belajar yang baru. Apa yang telah diketahui oleh individu sedikit banyak mempengaruhi apa yang mereka pelajari. Tampaknya, seseorang belajar dengan menghubungkan ide-ide baru dengan ide-ide lama. Pentingnya pengetahuan awal adalah untuk membantu siswa membangun jembatan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Ackoff dalam Nawawi (2012:19) mengemukakan, *knowledge* dikaitkan dengan lima kategori. Isi atau kandungan intelektualitas dan mentalitas manusia dapat diklasifikasikan dengan lima kategori berikut ini:

- a) *Data*: berupa simbol-simbol.
- b) *Informasi*: data yang diproses agar dapat dimanfaatkan, informasi menjawab tentang *who, what, when, dan where*.
- c) *Knowledge*: merupakan aplikasi data dan informasi, dan menjawab pertanyaan *how*.
- d) *Understanding*: mengapresiasi pertanyaan *how*.
- e) *Wisdom*: evaluasi dari *understanding*.

Secara konseptual, proses sebagaimana uraian sebelumnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) *Data*

Menurut Tiwana dalam Nawawi (2012: 20), pengertian data merupakan kumpulan dari transaksi-transaksi. Realitas dari setiap transaksi akan memberikan deskripsi tentang apa yang dibeli, kapan dan jumlahnya berapa.

b) Informasi

Menurut Prusak dalam Nawawi (2012: 20), informasi dilakukan melalui beberapa tahapan:

1. *Contextualized*, memahami manfaat data yang akan dikumpulkan;
2. *Categorized*, memahami unit analisis atau komponen;
3. *Calculated*, menganalisis data secara matematik atau secara statistik;
4. *Condensed*, menyingkat data dalam bentuk yang lebih singkat.

c) *Knowledge*

Menurut Drucker dalam Nawawi (2012: 20), informasi yang mengubah sesuatu atau orang, hal ini terjadi ketika informasi tersebut menjadi dasar untuk bertindak atau ketika informasi tersebut memungkinkan seseorang atau institusi untuk mengambil tindakan yang berbeda atau yang lebih efektif dari tindakan sebelumnya.

d) *Understanding*

Menurut Bellinger, dkk. dalam Nawawi (2012: 20) merupakan proses melalui di mana kita memperoleh pengetahuan dan melakukan sintesa untuk menciptakan pengetahuan baru.

e) *Wisdom*

Menurut Davenport dan Prusak dalam Nawawi (2012: 20), pengetahuan sebagian besar ditarik dari pengalaman yang akan menghasilkan *sound judgement* dan *wisdom*, sehingga *wisdom* tersebut merupakan pengetahuan yang digunakan dalam membuat keputusan yang menyangkut masa depan.

Di sisi lain, Davenport dan Prusak dalam Nawawi (2012: 21) mengemukakan bahwa pengetahuan bukanlah data, bukan pula informasi, namun sulit sekali dipisahkan keduanya. Perbedaan antara data, informasi, dan pengetahuan seringkali hanya pada masalah derajat kedalamannya di mana pengetahuan dipandang sebagai sesuatu yang lebih mendalam, dibandingkan informasi dan data.

Konsep lain dikemukakan Von Krogh, Ichiyo Nonaka dan Chu Wei Choo dalam Nawawi (2012: 21) yang menyampaikan suatu ringkasan gagasan yang mendasari pengertian pengetahuan (*knowledge*) adalah sebagai berikut:

- a) Pengetahuan (*knowledge*) merupakan kepercayaan yang dapat dipertanggungjawabkan (*justified true believe*).
- b) Pengetahuan (*knowledge*) merupakan sesuatu yang eksplisit sekaligus terpikirkan (*tacit*).
- c) Penciptaan inovasi secara efektif bergantung pada konteks yang memungkinkan terjadinya penerapan tersebut.
- d) Penerapan inovasi yang melibatkan lima langkah utama, yaitu:
 1. Berbagai *knowledge* terpikirkan (*tacit*),
 2. Menciptakan konsep,
 3. Membenarkan *prototype*, dan
 4. Melakukan penyebaran *knowledge* tersebut.

Davenport dan Prusak dalam Nawawi (2012: 23) menyarankan beberapa komponen yang mungkin dapat ditambahkan untuk pengertian *knowledge*, yaitu:

- a) Kegunaan praktis: *knowledge* berarti dapat membedakan apa yang seharusnya dikerjakan dan yang sebenarnya dilakukan, contohnya apa yang diajarkan di sekolah dan apa yang terjadi di lapangan.
- b) Kecepatan: kemampuan berdasarkan *knowledge* atau cakap (*knowledgeable*) mampu untuk mengenali pola dan memberikan jalan pintas ke solusi daripada setiap saat harus membangunnya dari permulaan atau dari bekas-bekas (*scrath*).
- c) Kompleksitas: *knowledge* selalu berhadapan dengan kompleksitas. Hal tersebut berarti kemampuan berdasar *knowledge* atau cakap (*knowledgeable*) akan mudah menanggapi situasi nyata di dunia.
- d) Evolusi: karena kata kunci dari *knowledge* adalah mengetahui yang tidak diketahui. Kemampuan berdasar *knowledge* atau cakap (*knowledgeable*) juga mampu menyaring (*refine*) *knowledge* melalui pengalaman lebih lanjut, seperti studi dan belajar.
- e) Karena kemampuan organisasi untuk belajar, membangun ingatan (*memory*), dan berbagi (*share*) *knowledge* bergantung pada budayanya, budaya menjadi pola dari asumsi dasar berbagi (*shared base assumptions*) (Schein dalam Nawawi, 2012: 23).

Sedangkan Ansori (1988: 47) menyebut bahwa dengan pengetahuan dan aplikasi pendidikan secara multidimensional maka diharapkan akan terbentuk :

- a) Penggunaan cara-cara mengajar dan mendidik yang efektif.
- b) Melakukan identifikasi kesulitan proses belajar mengajar.

- c) Menimbulkan motivasi belajar yang tinggi dan mengembangkan potensi, bakat melalui kegiatan belajar.

2.1.2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Selama ini kita pasti sering mendengar kata media, ketika mendengar kata media maka sebagian orang akan menghubungkannya dengan barang elektronik. Menurut Kustiono (2010: 1) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Kata itu berasal dari bahasa Latin *medius*, yang artinya tengah. Dalam bahasa Indonesia, kata *medium* artinya *antara*. Pengertian media adalah pengantar informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dengan penerima pesan. Sementara menurut Degeng (dalam Kustiono, 2010: 4) media pembelajaran adalah setiap alat, *hardware* maupun *software* sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Media mampu merangsang pikiran, perhatian, dan keinginan belajar siswa yang mendorong siswa untuk ingin lebih tahu banyak tentang sesuatu hal.

2.1.2.3 Fungsi dan Nilai Edukatif Media Pembelajaran

Menurut Pratomo, dkk. (2016: 67) penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik serta membuat peserta didik dapat memahami terhadap materi yang disampaikan. Sedangkan menurut Kustiono (2010: 4-5) fungsi dan nilai edukatif media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media dapat berfungsi untuk mengatasi kendala atau gangguan yang mempengaruhi proses komunikasi dalam pembelajaran atau disebut *noise*. Gangguan-gangguan ini dapat berupa hambatan psikologi, seperti: kurangnya minat, rendahnya intelegensi; hambatan fisiologis, seperti: kelelahan daya indera; hambatan kultural, seperti: kebiasaan, hambatan dari lingkungan.
- b) Menurut Haryono dalam Kustiono (2010: 5) media pembelajaran secara umum mempunyai fungsi untuk mengatasi hambatan komunikasi, keterbatasan fisik kelas, sikap pasif, dan mempersatukan pengamatan siswa.
- c) Menurut Rachman dalam Kustiono (2010: 5) media pembelajaran berfungsi:
1. Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan ruangan kelas;
 2. Memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan;
 3. Menghasilkan keseragaman pengamatan;
 4. Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistis;
 5. Menimbulkan keinginan dan minat baru;
 6. Membangkitkan motivasi belajar siswa;
 7. Memberikan pengalaman yang integral dari yang konkrit ke yang abstrak.

Sedangkan Fitriani, dkk. (2013: 321) menerangkan bahwa dengan media pembelajaran, melatih peserta didik belajar mandiri, membiasakan berpikir kritis dan kreatif, menarik perhatian dan sebagai alat simulasi materi pelajaran yang efisien dan efektif yang melibatkan peserta didik secara langsung. Kegiatan pembelajaran akan berjalan efektif apabila media pembelajarannya bervariasi.

Dengan memperhatikan nilai dan kekuatan yang dimiliki media pembelajaran maka pembelajaran akan optimal dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

2.1.2.4 Pemilihan Media Pembelajaran

Prof Ely dalam mengemukakan bahwa karakteristik siswa, strategi pembelajaran, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur pemilihannya juga perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran (Ibrahim dkk., 2000: 115). Sedangkan menurut Dick dan Carey dalam Sadiman (dalam Ibrahim dkk., 2000: 116) setidaknya ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

- a) Ketersediaan sumber belajar setempat (jika tidak ada harus dibuat atau dibeli)
- b) Ketersediaan dana untuk membuat atau membeli
- c) Keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang akan dipilih untuk waktu yang lama
- d) Efektivitas biayanya dalam waktu yang panjang

Selain keempat faktor tersebut, berikut ini juga terdapat hal-hal lain yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media (Ibrahim, dkk., 2000: 116-117), yaitu:

- a) Tiap jenis media tentu mempunyai kelebihan dan kelemahan
- b) Pemilihan media harus dilakukan secara objektif
- c) Pemilihan media hendaknya memperhatikan juga: kesesuaian kompetensi guru (untuk menggunakan); ketersediaan bahan; ketersediaan dana; serta kualitas teknik (mutu media).

2.1.2.5 Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip umum penggunaan media pembelajaran sebagai berikut (Ibrahim, dkk., 2000: 117):

- a) Media merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran.
- b) Tidak ada satu metode dan media yang harus dipakai dengan meniadakan yang lain.
- c) Media tertentu cenderung lebih tepat dipakai dalam menyajikan suatu unit pelajaran dari pada media lain.
- d) Tidak ada satu mediaupun yang dapat sesuai untuk segala macam kegiatan belajar.
- e) Penggunaan media yang terlalu banyak secara sekaligus justru akan membingungkan dan tidak memperjelas pelajaran.
- f) Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup untuk menggunakan media pembelajaran. Kesalahan yang sering terjadi ialah timbulnya anggapan bahwa dengan mempergunakan media pembelajaran guru tidak perlu persiapan mengajar terlebih dahulu.
- g) Anak-anak (siswa) harus dipersiapkan dan diperlakukan sebagai peserta yang aktif. Siswa harus ikut serta bertanggung jawab untuk apa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Anak setelah membaca buku harus menjawab pertanyaan, setelah melakukan widya wisata harus membuat laporan dan sebagainya.
- h) Secara umum perlu diusahakan penampilan yang positif daripada negatif. Bilamana guru demonstrasi, memberikan contoh, menunjukkan model atau

memperagakan sesuatu hendaknya selalu mengambil segi yang positif, karena bila ditampilkan yang negatif akan cepat ditiru, ditangkap atau dicoba oleh anak-anak, yang mula-mula sebagai selingan akhirnya menjadi kebiasaan.

- i) Hendaknya tidak menggunakan media pembelajaran sekedar sebagai selingan hiburan atau pengisi waktu, kecuali kalau memang tujuan pembelajarannya demikian.
- j) Pergunakan kesempatan mempergunakan media yang dapat ditanggapi untuk melatih perkembangan bahasa baik lisan maupun tertulis. Misalnya dengan menggunakan diagram, denah dan lain-lain anak dilatih untuk mengungkapkan isi diagram atau denah itu baik secara lisan maupun tertulis.

Dalam pemilihan media juga harus diperhatikan *layout* visualnya, berikut ini merupakan *layout* visual yang harus diperhatikan dalam pemilihan atau pengembangan media pembelajaran menurut Mahnun (2012, 31):

- a) Keindahan : Menarik, membangkitkan motivasi.
- b) Kesederhanaan : Sederhana, jelas, terbaca.
- c) Penonjolan : Penekanan pada hal yang penting.
- d) Kebulatan : Kesatuan konseptual yang bulat.
- e) Keseimbangan : Seimbang dan harmonis.

2.1.3 Pengalaman Mengajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “pengalaman” ialah sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasakan, ditanggung, dan sebagainya). Sementara itu menurut Johari, dkk. (2009: 4) dalam “Jurnal Pendidikan Malaysia” menjelaskan bahwa

pengalaman merupakan pengetahuan empirikal sementara latihan guru lebih bersifat teoritikal. Keduanya saling memerlukan untuk menjadikan seseorang guru mencapai tahap kecakapan yang dituntut.

Sedangkan pengertian mengajar menurut Sanjaya (2007: 95-96), kata “*teach*” atau mengajar berasal dari bahasa Inggris kuno, yaitu *teacan*. Kata ini berasal dari bahasa Jerman kuno (*Old Teutenic*), *taikjan*, yang berasal dari kata dasar *teik*, yang berarti memperlihatkan. Kata tersebut juga dalam bahasa Sanskerta *dic*, yang dalam bahasa Jerman kuno dikenal dengan *deik*. Istilah mengajar (*teach*) memiliki arti yang sama dengan *token* yaitu tanda atau simbol. *Token* berasal dari Bahasa Jerman kuno *taiknom*, yaitu pengetahuan dari *taikjan*. Dalam bahasa Inggris kuno *teacan* berarti *to teach* (mengajar). Sehingga, *token* dan *teach* secara historis memiliki hubungan. *To teach* (mengajar) dilihat dari asal usul katanya berarti memperlihatkan sesuatu kepada seseorang melalui tanda atau simbol, penggunaan tanda atau simbol itu dimaksudkan untuk membangkitkan atau menumbuhkan respons mengenai kejadian, seseorang, observasi, penemuan dan lain sebagainya. Secara deskriptif diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan kepada siswa. Brophy, Cakmak, Emmer, Evertson, & Worsham dalam “*International Journal of Instruction*” yang ditulis oleh Ünal (2012: 42) mengungkapkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa satu kunci sukses mengajar ialah kecakapan guru dalam mengatur ruang kelas dan mengatur pembelajaran.

Dari kedua pengertian yang disebutkan dapat ditarik pengertian pengalaman mengajar ialah proses penyampaian informasi atau pengetahuan

kepada siswa yang telah dialami guru, dan biasanya berjalan dalam waktu yang cukup lama. Nursetialloh (2012: 60) berpendapat bahwa pengalaman mengajar guru tidak hanya dilihat dari lamanya mengajar namun dilihat pula dari beragamnya mata pelajaran yang pernah diampu, beragamnya tempat mengajar serta sedikit banyaknya diklat dan seminar yang pernah diikutinya. Hasil penelitian dalam “Jurnal Katalogis” menunjukkan bahwa semakin bertambah pengalaman mengajar seorang guru, maka semakin banyak metode mengajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga terjadi interaksi secara aktif dan menyenangkan antara guru dan peserta didik (Rahmawati, dkk., 2015: 72). Swan, dkk. (2011: 137) juga berpendapat bahwa pengalaman dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri guru dalam membantu guru melaksanakan tugasnya untuk mempersiapkan pembelajaran ke depannya.

Selain itu Nurkhin & Wahyudi dalam “Jurnal Komunitas” yang ditulis Insriani (2011: 94) juga berpendapat bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajar guru harus mampu menyajikan berbagai pengalaman belajar yang sesuai dengan karakter anak. Oleh karena itu, guru dituntut mampu mengkombinasikan dan mengkonstruksi model pembelajaran yang telah ada dan diterapkan dalam kelas. Berbicara tentang mengajar tentu sangat lekat hubungannya dengan hasil belajar, karena keduanya merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Sehingga Wiyono (2007: 127) dalam “Jurnal Ilmu Pendidikan” menerangkan bahwa tinggi rendahnya mutu hasil belajar siswa banyak tergantung pada kompetensi mengajar guru. Apabila guru memiliki kompetensi mengajar yang baik, maka akan bisa membawa dampak peningkatan iklim belajar mengajar yang baik tersebut.

Dengan iklim belajar mengajar yang baik akan membawa dampak meningkatnya hasil belajar siswa.

Menurut Bumatay, dkk. (2009: 63) dalam “Jurnal USM R&D” disebutkan bahwa berdasarkan pengalaman mengajar para guru terhadap siswa, berikut wawasan yang diperoleh yang dapat membantu pengajaran lebih efektif:

- a) Menilai tingkat kompetensi siswa untuk menentukan tingkat pelajaran yang sesuai untuk diterapkan.
- b) Dalam mengajar kelas homogen, berkonsentrasilah pada peningkatan kompetensi intelektual siswa.
- c) Dalam mengajar kelas yang heterogen, percaya bahwa semua dari mereka mampu belajar hal apapun dan langkah yang benar dalam merekomendasikan pelajaran.
- d) Guru harus mengetahui kesempatan menemukan kembali dalam memberikan motivasi untuk memotivasi siswa dan mengelola kelas secara efektif.
- e) Siswa harus belajar memotivasi diri.
- f) Siapkan rencana pelajaran yang jelas, terfokus dan terperinci.
- g) Gunakan multi sensori dan kembangkan bahan ajar dengan baik
- h) Gunakan berbagai metode pengajaran.
- i) Menggunakan keinginan yang besar – menilai pembelajaran dan evaluasi secara kualitatif.
- j) Kenali dan hargai peserta didik sebagai pusat mitra dalam belajar.
- k) Gunakan analogi atau contoh kehidupan nyata, aplikasi praktis dan pengalaman pribadi.

- l) Luangkan waktu untuk mengulang kembali, meringkas atau menjelaskan konsep untuk memberikan siswa pemahaman yang lebih baik.
- m) Memberikan keinginan yang besar– menilai pembelajaran dan evaluasi secara kualitatif.

Dalam menekuni bidangnya guru selalu bertambah pengalamannya. Semakin bertambah masa kerjanya diharapkan guru semakin banyak pengalaman-pengalamannya. Pengalaman-pengalaman ini erat kaitannya dengan peningkatan profesionalisme pekerjaan. Guru yang sudah lama mengabdikan di dunia pendidikan harus lebih profesional dibandingkan guru yang beberapa tahun mengabdikan. Pengalaman mengajar adalah sesuatu yang dimiliki oleh seorang guru dalam memberikan pengetahuan atau kecakapan-kecakapan atau keterampilan keterampilan kepada peserta didik dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran (Rakib, 2016: 140). Menurut Roza (2016: 142) apabila dalam mengajar seorang guru menemukan hal-hal yang baru kemudian dipahaminya, maka guru tersebut akan memperoleh pengalaman kerja baru. Dengan pengalaman kerja, seseorang akan banyak mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan. Dengan adanya pengalaman mengajar diharapkan mampu terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, sebab guru senantiasa dituntut untuk menyesuaikan ilmu dan keterampilannya dengan ilmu dan teknologi yang sedang berkembang (Rahmadhani, 2014: 4).

Namun, tidak semua guru mampu memaksimalkan pengalaman kerja yang dimilikinya untuk dapat meningkatkan suatu proses pembelajaran. Menurut Eliyanto (2013: 45) dalam “Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan”

pengalaman mengajar memiliki pengaruh yang rendah terhadap profesionalisme guru dimungkinkan oleh berbagai sebab di luar model penelitian ini, antara lain adalah: (1) karena guru kurang memanfaatkan masa kerjanya untuk senantiasa “belajar tentang cara mengajar yang baik” maupun “belajar tentang cara belajar yang baik”; (2) kurang bisa memanfaatkan pengalaman yang telah didapatnya; dan (3) tidak bisa beradaptasi dengan perkembangan jaman.

James H. Stronge dalam Didaktia Religia yang ditulis oleh Firdaus (2014: 170) menambahkan bahwa pengalaman cenderung dapat membantu guru-guru meningkatkan karier mereka. Menurutnya, manfaat utama dari pengalaman adalah, bahwa guru memiliki waktu untuk:

- a) Mengembangkan dan meningkatkan pemahaman tentang kedalaman isi dan cara mengajar peserta didik.
- b) Mempelajari dan menggunakan berbagai strategi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.
- c) Mempelajari cara memaksimalkan penggunaan bahan ajar, pengelolaan kelas, dan hubungan kerja dengan orang lain.
- d) Memasukkan praktek reflektif.

Hal itu sebanding dengan pendapat yang dikemukakan Komalasari (2015) bahwa semakin tinggi pengalaman mengajar maka semakin tinggi profesionalisme guru, sebaliknya semakin rendah pengalaman mengajar maka semakin rendah juga profesionalisme guru. Pada dasarnya pengalaman mengajar yang dimiliki seorang guru juga memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin bertambah

pengalaman mengajar seorang guru, maka semakin banyak metode mengajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga terjadi interaksi secara aktif dan menyenangkan antara guru dan peserta didik (Rahmawati: 2015:72).

2.1.4 Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Kompetensi

Menurut Susilowati, dkk. (2013: 84) kompetensi diartikan sebagai pengetahuan keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru yang sebenarnya. Kemudian Kande (2011: 181) kompetensi merupakan akumulasi dari pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu. Sementara itu Susilowati, dkk. (2013: 84) menjelaskan bahwa kompetensi merupakan kemampuan yang memadai untuk melaksanakan suatu pekerjaan yang didapat melalui jalur pendidikan dan latihan. Suharini (2009: 135) menjelaskan bahwa kompetensi bukanlah suatu titik akhir dari suatu upaya melainkan suatu proses yang berkembang dan belajar sepanjang hayat.

2.1.4.2 Kompetensi Guru

Menurut Susilowati, dkk. (2013: 84) kompetensi keguruan merupakan salah satu hal yang harus dimiliki serta dikuasai oleh para guru dalam jenjang pendidikan apapun. Menurut Sobandi (2010: 31) kompetensi guru dapat didefinisikan sebagai penguasaan terhadap pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak dalam menjalankan profesi

sebagai guru. Dengan kompetensi ini guru-guru dapat mengembangkan profesinya sebagai pendidik yang baik, mereka dapat mengendalikan serta dapat mengatasi berbagai kesulitan dalam melaksanakan kewajibannya. Dengan kompetensi yang ada, seorang guru sadar akan tugas serta kewajiban yang disandangnya sebagai pendidik yang baik yang dipercaya oleh semua masyarakat yang menitipkan putra-putri mereka untuk didik. Sementara itu Sari (2017: 10) mendefinisikan kompetensi guru sebagai seperangkat penguasaan kemampuan yang ada dalam diri guru agar dapat mewujudkan kinerjanya secara tepat dan efektif. Suryadi, dkk. (2013: 100) menyebut kompetensi guru profesional terdiri empat kompetensi, di antaranya:

a) Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi pedagogik merupakan kompetensi khusus yang membedakan guru dengan profesi lainnya dan akan menentukan tingkat keberhasilan proses dan hasil pembelajaran peserta didiknya (Suryadi, 2013: 100). Sementara itu Nursa'ban, dkk. (2012: 167) salah satu kompetensi yaitu pedagogik merupakan kompetensi menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik dan mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.

b) Kompetensi Profesional

Menurut RC (2016: 9) kompetensi profesional merupakan kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang

memungkinkan peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam standar nasional. Kompetensi profesional dijabarkan dalam kompetensi inti, yaitu:

1. Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.
2. Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.
3. Mengembangkan mata pembelajaran yang diampu secara kreatif
4. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

c) Kompetensi Kepribadian

Menurut RC (2016: 8) kompetensi kepribadian merupakan kemampuan yang berkaitan dalam performa pribadi seorang pendidik, seperti berprilaku mantap, stabil, dewasa, arif, berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia. Kompetensi kepribadian dijabarkan dalam kompetensi inti, yaitu:

1. Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.
2. Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.

3. Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa.
4. Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi pendidik, dan rasa percaya diri.
5. Menjunjung tinggi kode etik profesi pendidik.

d) Kompetensi Sosial

Menurut RC (2016: 10) kompetensi sosial merupakan kemampuan berkomunikasi dan bergaul secara efektif, dengan: peserta didik, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Kompetensi sosial dijabarkan dalam kompetensi inti, yaitu:

1. Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.
2. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.
3. Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.
4. Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

Seorang guru yang profesional seharusnya memiliki dua unsur penting yaitu unsur kompetensi yang meliputi kompetensi keterampilan proses dan penguasaan pengetahuan (akademik) dan unsur prasyarat atau potensi kepribadian yang merupakan kompetensi personal. Potensi kepribadian

merupakan prasyarat mutlak yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam melaksanakan profesinya (Hendrayani, 2008: 258).

2.1.4.3 Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan TIK

Di Stockholm Institute of Education (SIE) terdapat sebuah pusat sumber belajar yang didirikan pada 2002 sebagai sarana memperkenalkan dan mendukung penggunaan TIK dalam pendidikan dan riset dan dengan demikian dapat menguatkan kompetensi guru di masa depan. Tugas dari pusat sumber belajar, yang bernama Lärum ialah (Olsson, 2006: 388):

- a) Digunakan sebagai model pendidikan baru, TIK, media baru, dan model perpustakaan baru untuk menghasilkan lingkungan kreatif untuk penanganan informasi, mengajar dan pembelajaran.
- b) Untuk memulai, mengkoordinasikan dan mengembangkan peran mengenai TIK dan menggunakannya dalam pendidikan dan riset.
- c) Untuk menyediakan, mengembangkan dan menyamakan lingkungan pembelajaran yang fleksibel, untuk menciptakan keadaan universitas yang sebenarnya dan mengembangkan dukungan untuk pendidikan jarak jauh dan kerja sama dengan bagian lain.

2.1.4.4 Kompetensi Guru Memanfaatkan Media Pembelajaran

Dalam penelitian Yusrizal, dkk. (2017: 130-132) yang terangkum dalam “Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar” disebutkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran ialah:

- a) Kesesuaian media yang ditampilkan dengan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran yang disajikan di kelas tentu harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, dengan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

- b) Ketepatan media TIK yang digunakan dengan materi pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam materi pembelajaran terdapat ragam pengetahuan yang mencakup fakta, konsep, prinsip (*rules*), dan prosedur (*process*). Melalui ragam pengetahuan, guru harus mampu menentukan materi pembelajaran termasuk ke dalam ragam pengetahuan apa dan paling tepat menggunakan media pembelajaran apa. Seperti dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. 1: Pemilihan Media Berdasarkan Ragam Pengetahuan

Ragam Pengetahuan	Media				
	Teks	Grafis	Video	Animasi	Simulasi
1. Fakta	Kurang	Sedang	Tinggi		
2. Konsep	Kurang	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi
3. Prinsip (<i>rules</i>)	Kurang	Kurang		Tinggi	Tinggi
4. Prosedur (<i>process</i>)	Kurang	Sedang	Tinggi	Tinggi	Kurang

- c) Media yang digunakan disesuaikan dengan keadaan psikologis anak

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran guru harus mempertimbangkan ukuran tulisan dengan posisi siswa yang duduk di belakang dan juga kejelasan suara yang dihasilkan dari media yang

ditampilkan oleh guru apakah bisa dijangkau dengan jelas oleh siswa. Sehingga guru bisa menyesuaikan media yang digunakan dengan keadaan psikologis siswa.

- d) Semua media yang akan digunakan tersedia dan mudah didapatkan
- Saat ini media semuanya sudah tersedia dan mudah didapatkan melalui jaringan *internet* dari *wifi* sekolah seperti video dan media-media lain yang mudah diakses kapan saja. Sehingga bagaimana guru mampu mengemasnya menjadi sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, karena tidak semua media yang tersedia di *internet* sesuai dengan kebutuhan siswa secara keseluruhan.
- e) Biaya yang dikeluarkan dalam penggunaan media sesuai dengan manfaat yang dihasilkan
- Apakah biaya yang dikeluarkan dalam penggunaan media sesuai dengan manfaat yang dihasilkan, misalnya guru dapat dengan mudah mengakses media melalui jaringan *internet* yang sudah disediakan melalui layanan *internet* sekolah seperti mengakses video pembelajaran dan media-media lain tanpa harus mengeluarkan biaya yang besar, serta manfaat yang dihasilkan dari media yang digunakan terbilang cukup besar.
- f) Kemampuan menggunakan fasilitas TIK yang tersedia sebagai media pembelajaran

Dalam hal ini apakah guru mampu menggunakan fasilitas TIK (PPT, *internet*, LCD, *proyektor*, dan sebagainya) yang ada di sekolah tanpa adanya hambatan karena guru tidak mampu mengoperasikannya.

- g) Ketepatan desain media yang digunakan seperti warna, suara, dan gambar yang ditampilkan jelas

Untuk menciptakan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan desainnya, di antaranya ialah warna tulisan pada media yang digunakan dengan *background*, peletakan gambar, serta suara yang dihasilkan dari media yang digunakan dipastikan jelas dan dapat dijangkau.

2.1.4.5 Pengertian Inovasi

Kata "*innovation*" (bahasa Inggris) sering diterjemahkan segala hal yang baru atau pembaharuan (S. Wojowasito dan Santoso S. Hamijoyo dalam Sa'ud, 2009: 2), tetapi ada yang menjadikan kata *innovation* menjadi kata Indonesia yaitu "inovasi". Inovasi kadang-kadang juga dipakai untuk menyatakan penemuan, karena hal yang baru itu hasil penemuan.

Inovasi (*innovation*) ialah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat). Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu (Sa'ud, 2009: 3).

2.1.4.6 Inovasi dan Modernisasi

Pada waktu membicarakan inovasi sering orang mengajukan pertanyaan tentang modernisasi, karena antara keduanya tampak persamaan yaitu kedua-duanya merupakan perubahan sosial. Istilah (*term*) “modern” mempunyai berbagai macam arti dan juga mengandung berbagai macam tambahan arti (*connotations*). Pada umumnya kata modern digunakan untuk menunjukkan terjadinya perubahan ke arah yang lebih baik, lebih maju dalam arti lebih menyenangkan, lebih meningkatkan kesejahteraan hidup. Dengan cara baru (modern) sesuatu akan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan. Jadi “modern” dari satu segi dapat diartikan sesuatu yang baru dalam arti lebih maju atau lebih baik daripada yang sudah ada. Baik dalam arti lebih memberikan kesejahteraan atau kesenangan bagi kehidupan (Sa’ud, 2009: 14).

Inovasi dan modernisasi keduanya merupakan perubahan sosial, perbedaannya hanya pada penekanan ciri-ciri perubahan itu. Inovasi menekankan pada ciri adanya sesuatu yang diamati sebagai sesuatu yang baru bagi individu atau masyarakat sedangkan modernisasi menekankan pada adanya proses perubahan dari tradisional ke modern, atau dari yang belum maju ke yang sudah maju. Jadi dapat disimpulkan bahwa diterimanya suatu inovasi sebagai tanda adanya modernisasi (Sa’ud, 2009: 19).

2.1.4.7 Inovasi dalam Pembelajaran

Sebuah inovasi media pembelajaran membuat siswa lebih tertarik dan antusias ketika pembelajaran berlangsung (Ratri, 2017: 66). Sedangkan menurut Jeffrey

(2006: 3) dijelaskan bahwa inovasi mengajar menghasilkan situasi baru berupa pengetahuan, atau memperkenalkan faktor baru ke dalam situasi yang berlaku. Guru merasa prihatin dengan ide inovasi yang dimilikinya sehingga mengadaptasi ide orang lain ke dalam situasi mengajar yang baru. Guru memiliki otonomi tertentu dan mengontrol proses dan dia juga harus menyelaraskan budaya untuk muridnya.

2.1.5 Ilmu Pengetahuan Alam

2.1.5.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Sudarmin (2016: 87-88) menyebutkan bahwa,

Kata “Ilmu Pengetahuan Alam” merupakan terjemahan dari kata “*Natural Science*” secara singkat sering disebut “*Science*” dan pada buku ini kata sains yang digunakan sebagai pengganti IPA. *Natural* artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, sedangkan *Science* artinya ilmu pengetahuan. Sains secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam ini atau ilmu yang mempelajari peristiwa yang terjadi di alam. Sains adalah ilmu yang telah diuji kebenarannya melalui metode ilmiah. Dengan kata lain, metode ilmiah merupakan ciri khusus yang menjadi identitas sains. Pengenalan sains melalui metodologi atau cara memperoleh pengetahuan itu. Sains adalah penyelidikan yang terorganisir untuk mencari pola keteraturan dalam alam.

Oleh karena itu, sains sebagai produk tidak dapat dipisahkan dari hakikatnya sebagai proses. Produk sains adalah fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, hukum-hukum, dan teori-teori. Untuk menjalankan suatu penelitian tentang alam diperlukan pengetahuan terpadu tentang proses dan materi dalam topik yang akan diselidiki. Mata pelajaran IPA atau sains untuk anak SMP harus dimodifikasi agar anak didik dapat mempelajarinya. Ide-ide dan konsep-

konsep harus disederhanakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya supaya mudah dipahami.

2.1.5.2 Konsep Pembelajaran IPA Terpadu

Menurut Sudarmin (2017:35-37) pembelajaran IPA atau sains berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga sains bukan hanya penguasaan kumpulan dari pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi merupakan suatu proses penemuan. Ilmu pengetahuan alam merupakan pengetahuan ilmiah, yaitu pengetahuan yang telah mengalami uji kebenaran melalui metode ilmiah, dengan ciri: objektif, metodik, sistematis, universal, dan tentatif. Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang pokok bahasannya adalah alam dan segala isinya. Pembelajaran terpadu dalam sains dapat dikemas dengan tema/topik/materi ajar tentang suatu wacana yang dibahas dari berbagai sudut pandang atau disiplin keilmuan yang mudah dipahami dan dikenal peserta didik.

Pembelajaran IPA terpadu merupakan suatu konsep yang dibahas dari berbagai aspek bidang kajian dalam bidang kajian sains. Misalnya Konsep energi dalam Kehidupan di kelas VII dibahas dari sudut sumber-sumber energi, energi dalam makanan, transformasi energi dalam sel makhluk hidup, metabolisme sel, respirasi, sistem pencernaan makanan dan fotosintesis. Dengan demikian melalui pembelajaran sains/IPA terpadu ini beberapa konsep yang relevan untuk dijadikan topik/materi ajar tidak perlu dibahas berulang kali dalam bidang kajian yang berbeda, sehingga penggunaan waktu untuk pembahasannya efisien dan

pencapaian tujuan pembelajaran juga diharapkan lebih efektif. Adapun ciri-ciri pembelajaran terpadu sebagai berikut:

- a) Holistik, suatu peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus untuk memahami suatu fenomena dari segala sisi bidang ilmu ke-IPA-an (Kimia, Fisika, Biologi, atau Bumi Antariksa).
- b) Bermakna, keterkaitan antara konsep-konsep lain akan menambah kebermanaan konsep yang dipelajari dan diharapkan peserta didik mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan permasalahan nyata di dalam kehidupannya.
- c) Aktif, pembelajaran terpadu dikembangkan melalui pendekatan diskover-inkuiri. Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang secara tidak langsung dapat memotivasi anak untuk belajar.

2.2 Penelitian Relevan

- a) Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Yuzrizal, Intan Safiah, dan Nurhaidah pada tahun 2017 dengan judul “Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Di SD Negeri 16 Banda Aceh”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang dideskripsikan dalam beberapa aspek, di antaranya ialah kesesuaian media yang ditampilkan

dengan tujuan pembelajaran; ketepatan media TIK yang digunakan dengan materi pembelajaran; media yang digunakan disesuaikan dengan keadaan psikologis anak; semua media yang akan digunakan tersedia dan mudah didapatkan; biaya yang dikeluarkan dalam penggunaan media sesuai dengan manfaat yang dihasilkan; kemampuan menggunakan fasilitas TIK yang tersedia sebagai media pembelajaran (PPT, *Internet*, LCD, *projektor*, dan sebagainya); ketepatan desain media yang digunakan seperti warna, suara, dan gambar yang ditampilkan jelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK di SD Negeri 16 Banda Aceh. Sehingga penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana kriteria pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK. Berdasarkan hasil analisis data observasi dan wawancara dapat diketahui bahwa kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK di SD Negeri 16 Banda Aceh sudah cukup baik, hal itu dapat dilihat dari bagaimana cara guru menggunakan fasilitas TIK sebagai media pembelajaran, misalnya dari penggunaan komputer, infokus, *powerpoint*, video, serta mengakses langsung media dari *internet*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah mengkaji tentang kompetensi guru pada media pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah apabila dalam penelitian ini kompetensi guru dalam

memanfaatkan media pembelajaran, maka pada penelitian yang peneliti lakukan ialah kompetensi guru dalam melakukan inovasi media pembelajaran. Perbedaan lainnya yaitu metode penelitian yang digunakan, dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan yang peneliti lakukan yaitu kuantitatif. Perbedaan lainnya yaitu lokasi penelitian, penelitian ini dilakukan di Banda Aceh sedangkan yang peneliti lakukan adalah di Kota Semarang.

- b) Hasil penelitian relevan kedua yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Deny Wicaksono, Akhmad Munib, dan Hardjono pada tahun 2014 dengan judul “Keefektifan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Siswa SMA Negeri 2 Semarang”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan segala sesuatu yang berkaitan dengan keefektifan guru dalam membuat media pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mencari jawaban dari pertanyaan: guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat perantara menyampaikan pesan kepada siswa pada saat proses pembelajaran; seberapa tingkat kualitas dan isi tujuan media; kualitas pembelajaran guru dan kualitas teknik guru dalam membuat media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data observasi, angket dan wawancara dapat diketahui bahwa guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat perantara menyampaikan pesan kepada siswa pada saat proses pembelajaran sudah tergolong cukup

baik; guru dalam mendesain media pembelajaran untuk menarik motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan hasil penelitian diperoleh sudah cukup baik; mekanisme dalam menggunakan fasilitas media pembelajaran yang berada di kelas sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa sudah cukup baik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah mengkaji tentang peran guru dalam mengolah media pembelajaran. Persamaan lainnya ialah penelitian sama-sama dilakukan di Kota Semarang. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah apabila dalam penelitian ini ialah pendekatan penelitian yang dilakukan, apabila dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif sedangkan yang peneliti lakukan menggunakan kuantitatif dengan metode survei.

- c) Hasil penelitian relevan ketiga yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Haryono, Sugiyarta Stanislaus, Budiyo, dan Ghanis Putra Widhanarto pada tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Inovasi Pembelajaran: Program Rintisan bagi Guru di Kabupaten Semarang”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendidikan masyarakat. Pendidikan masyarakat dalam hal ini guru di beberapa kecamatan di Kabupaten Semarang sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pembelajaran inovatif. Strategi pendidikan masyarakat ini dikembangkan dalam program pelatihan dan *workshop* pembelajaran inovatif untuk profesionalisme guru dan peningkatan

kualitas perolehan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk membentuk model profesionalisasi guru dalam praktik pembelajaran di kelas/sekolah guna memperbaiki kualitas perolehan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah mengkaji tentang inovasi pembelajaran. Persamaan lainnya ialah penelitian ini sama-sama berlokasi di wilayah Semarang. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan, dalam penelitian ini menggunakan pendidikan masyarakat sedangkan yang peneliti lakukan yaitu survei.

- d) Hasil penelitian relevan keempat yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Umi Rochayati, Sri Waluyanti, dan Djoko Santoso pada tahun 2012 dengan judul “Inovasi Media Pembelajaran Sain Teknologi Di SMP Berbasis Mikrokontroler”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development* dengan langkah-langkah: melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi komponen-komponen yang diperlukan untuk menciptakan media pembelajaran; melakukan desain rancangan media pembelajaran yang terdiri dari modul-modul sistem elektronik yang mempunyai fungsi spesifik; melakukan implementasi desain ke dalam rangkaian nyata; melakukan pengujian unjuk kerja dari setiap modul; produk divalidasi oleh validator yang kompeten di bidang media pembelajaran dan mikrokontroler; memperbaiki produk berdasarkan masukan validator; dan produk siap diuji cobakan di sekolah.

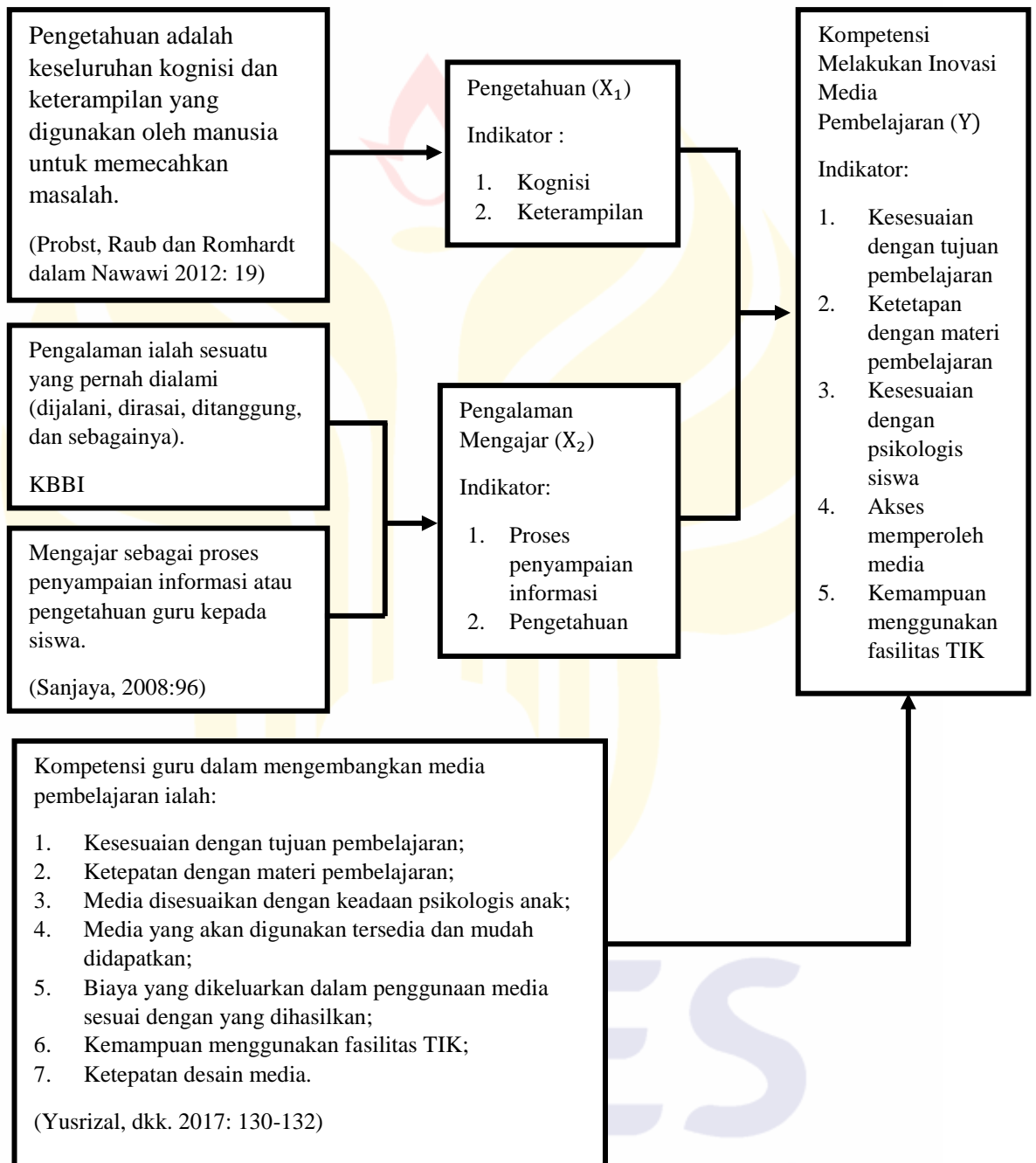
Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi tentang teknologi apresiasi tentang teknologi terapan berbasis mikrokontroler yang diharapkan dapat dikembangkan seiring dengan peningkatan kemampuan bernalarnya. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa kebutuhan yang diperlukan untuk menciptakan suatu inovasi media pembelajaran sains teknologi di SMP meliputi aplikasi-aplikasi teknologi yang ada di sekitar siswa yang dapat diamati; berdasarkan identifikasi terapan teknologi yang ada diperlukan komponen-komponen elektronik sebagai upaya penyusunan suatu sistem agar dapat berfungsi dengan benar; perancangan media pembelajaran sains teknologi yang meliputi rancangan *hardware* dan *software* sudah berfungsi dengan rancangan; media pembelajaran sains teknologi berbasis mikrokontroler layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran sains teknologi di SMP.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah mengkaji tentang inovasi media pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah metode penelitian yang digunakan, dalam penelitian ini menggunakan *Research & Development* sedangkan yang peneliti lakukan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Perbedaan lainnya yaitu lokasi penelitian, penelitian ini dilakukan di Sleman, Yogyakarta sedangkan yang peneliti lakukan adalah di Kota Semarang.

2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Sehingga guru hendaknya mampu menyajikan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu guru IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang paling membutuhkan media pembelajaran, hal ini karena mata pelajaran IPA merupakan batang tubuh pengetahuan yang berbentuk fakta, konsep prinsip, teori, dan model. Melalui batang tubuh pengetahuan, maka guru hendaknya mampu memilih media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran. Namun faktanya, masih banyak guru-guru yang belum memiliki pengetahuan minim tentang media pembelajaran. Serta belum terlalu mempertimbangkan pengalaman mengajarnya yang berupa tingkat kompetensi siswa, kesempatan memberikan motivasi siswa, dan mengenali setiap siswa untuk melakukan pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan keterangan sebelumnya maka dalam penelitian ini akan diukur seberapa besar pengaruh pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA. Berdasarkan uraian kerangka pikir dapat digambarkan bagan kerangka berpikir seperti berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir dapat diperoleh suatu hipotesis awal bahwa:

H_0 : Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

H_a : Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015: 14). Sedangkan metode penelitian yang digunakan ialah metode survei, yaitu dilakukan untuk membuat tafsiran yang akurat tentang karakteristik populasi berdasarkan kajian sampel. Metode survei digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara terstruktur dan sebagainya (Sugiyono, 2015: 12).

3.1.2 Desain Penelitian

Setelah penulis mengenali variabel-variabel penelitian berdasarkan masalah, maka variabel yang pertama adalah “pengetahuan” yang diberi notasi huruf (X_1) dan variabel kedua “pengalaman mengajar” yang diberi notasi huruf (X_2) sebagai variabel bebas. Sedangkan variabel ketiga adalah “kompetensi melakukan inovasi

media pembelajaran” yang diposisikan sebagai variabel terikat dan diberi notasi huruf (Y).

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan terlebih dahulu masalah apa yang ingin diselesaikan dengan penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti telah menentukan sebuah judul yang sesuai dengan masalah yang hendak dibahas, yakni “Pengaruh Pengetahuan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran Guru IPA Di SMP Negeri Se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang”.

b) Menentukan Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh guru IPA di SMP Negeri se-kecamatan Gunungpati kota Semarang.

c) Menetapkan Sampel dari Populasi

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah seluruh populasi, yaitu seluruh guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Sehingga teknik sampling yang digunakan adalah *sampling jenuh*, karena meneliti seluruh populasi yang ada.

d) Membuat Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, kuesioner, dan angket. Tes digunakan untuk mengukur variabel “pengetahuan”, kuesioner digunakan untuk mengukur variabel “pengalaman mengajar” dan “kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran”.

e) Melakukan Survei

Melakukan survei di lapangan sesuai sampel yang telah ditentukan dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya.

f) Memproses data: Analisis dan Interpretasi

Setelah data terkumpul, kemudian dilakukan analisis data dengan berbagai teknik analisis data sehingga dapat diketahui interpretasi data yang ada di lapangan dan dapat menjawab permasalahan yang ada.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2018. Penelitian ini dilaksanakan di tiga SMP Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, di antaranya ialah SMP Negeri 22 Semarang yang beralamat di Jl. Raya Gn. Pati, Nongkosawit, Gunungpati, Kota Semarang; SMP Negeri 24 Semarang yang beralamat di Jl. Pramuka No.1, Sumurrejo, Gunungpati, Kota Semarang; dan SMP Negeri 41 Semarang yang beralamat di Jl. Cepoko Utara, RT.04 RW.01, Cepoko, Gunungpati, Kota Semarang.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Azwar (2015: 77) mendefinisikan populasi sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ialah seluruh guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Untuk mempermudah penelitian, maka dari populasi yang ada perlu dilakukan pengambilan sampel. Namun dalam penelitian ini sampel yang digunakan ialah

seluruh populasi. Sampel sendiri merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Karena dalam penelitian ini populasi digunakan sebagai sampel, maka teknik sampling yang digunakan ialah *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2015: 124) *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah seluruh guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri se-kecamatan Gunungpati kota Semarang yang berjumlah 12 guru.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik simpulannya (Sugiyono, 2016: 61). Pada penelitian ini terdapat hubungan antara tiga variabel, yaitu variabel bebas (X_1) dan (X_2) serta variabel terikat (Y). Berikut ini merupakan penjelasan lebih lanjut untuk masing-masing variabel:

3.4.1 Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2015: 61). Pada penelitian ini, variabel bebas yang dimaksud ialah pengetahuan guru IPA tentang media pembelajaran dan pengalaman mengajar guru IPA.

3.4.2 Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015: 61). Pada penelitian ini variabel terikat yang dimaksud ialah kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA.

3.5 Metode Pengumpulan Data

3.5.1 Tes

Salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes. Menurut Widoyoko (2014: 57) tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes objektif berjumlah 15 pertanyaan. Tes objektif merupakan bentuk tes yang mengandung kemungkinan jawaban atau respon yang harus dipilih oleh peserta tes (Widoyoko, 2014: 60). Jenis tes objektif yang digunakan yaitu pilihan ganda dengan lima alternatif jawaban.

3.5.2 Komunikasi

Metode pengumpulan data kedua yang digunakan dalam penelitian itu ialah komunikasi. Sedangkan alat yang digunakan yaitu kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket termasuk alat pengumpulan data dalam metode pengumpulan data komunikasi. Menurut Azwar (2015: 101) kuesioner atau angket merupakan suatu bentuk instrumen pengumpulan data yang sangat fleksibel dan

relatif mudah digunakan. Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pengalaman mengajar guru IPA dan kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Dalam pengisian instrumen angket, objek penelitian akan menyampaikan sikapnya melalui pernyataan tertulis. Oleh karena itu, dalam instrumen ini digunakanlah model skala sikap atau yang sering disebut Skala Likert.

Skala sikap disusun untuk mengukur sikap pro dan kontra, positif dan negatif, setuju dan tidak setuju terhadap suatu objek tertentu (Sari, 2011: 46). Skala yang digunakan dalam instrumen yaitu skala empat. Menurut Widoyoko (2014: 106) pilihan respon skala empat mempunyai variabilitas respon lebih baik atau lebih lengkap dibandingkan skala tiga sehingga mampu mengungkap lebih maksimal perbedaan sikap responden. Selain itu juga tidak ada peluang bagi responden untuk bersikap netral sehingga memaksa respon untuk menentukan sikap terhadap fenomena sosial yang ditanyakan atau dinyatakan dalam instrumen.

Tabel 3.1: Kategori Skala Sikap untuk Nilai Positif dan Negatif

Keterangan	Skor Penilaian Soal	
	Positif (+)	Negatif (-)
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Kadang-kadang (KD)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 148) pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan untuk diteliti. Sehingga dalam penelitian ini terdapat tiga instrumen yang perlu dibuat yaitu:

a) Instrumen untuk Mengukur Pengetahuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur pengetahuan guru tentang media pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif berjumlah 15 pertanyaan dengan lima alternatif jawaban. Kisi-kisi tes untuk mengukur pengetahuan tertera pada lampiran 5.

b) Instrumen untuk Mengukur Pengalaman Guru Mengajar

Instrumen ini digunakan untuk mengukur pengalaman mengajar guru IPA sebagai pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa angket Skala Likert (selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah). Penyusunan instrumen ini dibuat dengan berpedoman pada definisi operasional variabel pengalaman mengajar yang berasal dari konsep pada KBBI dan konsep yang dikemukakan Sanjaya. Berdasarkan kriteria terkait maka disusunlah kisi-kisi angket untuk mengukur pengalaman guru mengajar (lampiran 6).

c) Instrumen untuk Mengukur Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran Guru IPA

Instrumen ini digunakan untuk mengukur pengalaman guru mengajar untuk mengembangkan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa angket Skala Likert (selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah). Penyusunan instrumen ini dibuat dengan berpedoman pada definisi operasional variabel pengalaman mengajar yang berasal dari konsep yang dikemukakan oleh Sa'ud dan teori yang dikemukakan oleh Yusrizal, dkk. Berdasarkan kriteria terkait maka disusunlah kisi-kisi angket untuk mengukur kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA (lampiran 7).

3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.7.1 Uji Validitas

3.7.1.1 Validitas Tes

a) Validitas Item Tes

Tes merupakan salah satu metode pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini. Tes yang digunakan ialah tes objektif (pilihan ganda). Untuk mengukur kesahihan instrumen tes, maka dilakukn validitas tes dengan menggunakan korelasi *bivariate pearson*.

Dari hasil analisis didapat nilai skor item dengan skor total (lampiran 12). Nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai R tabel. R tabel dicari pada signifikan 5% dengan uji 2 sisi dan $n=12$, maka didapat R tabel sebesar 0,576. Hasil uji validitas item instrumen yang telah diujikan memperoleh pengakuan

validitas yang berbeda-beda menurut masing-masing item. Selanjutnya hasil uji validitas item untuk masing-masing variabel menggunakan *software SPSS 16.0* yang akan disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3.2: Hasil Uji Validitas Pengetahuan

No.	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	0,627	0,576	Valid
2.	0,621	0,576	Valid
3.	0,582	0,576	Valid
4.	0,582	0,576	Valid
5.	0,623	0,576	Valid
6.	0,627	0,576	Valid
7.	0,623	0,576	Valid
8.	0,623	0,576	Valid
9.	0,578	0,576	Valid
10.	0,582	0,576	Valid
11.	0,623	0,576	Valid
12.	0,623	0,576	Valid
13.	0,623	0,576	Valid
14.	0,582	0,576	Valid
15.	0,582	0,576	Valid

b) Tingkat Kesukaran

Menurut Satmoko (1999: 92-93) tingkat kesukaran item tes ditunjukkan oleh besarnya angka presentase dari penempuh yang mendapat jawaban betul dengan menggunakan rumus:

$$TK = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

TK = Tingkat Kesukaran Item

B = Jumlah Penjawab Betul

N = Jumlah Penempuh

Dengan kriteria hasil perhitungan sebagai berikut:

- 0 - 0,30 = soal kategori sukar,
- 0,31 - 0,70 = soal kategori sedang,
- 0-71 - 1,00 = soal kategori mudah.

Berikut merupakan hasil perhitungan tingkat kesukaran menggunakan *Anates* yang akan disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3.3: Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran

No. Butir	Jumlah Betul	Tingkat Kesukaran	Tafsiran
1.	8	66,67%	Sedang
2.	5	41,67%	Sedang
3.	8	66,67%	Sedang
4.	8	66,67%	Sedang
5.	10	83,33%	Mudah
6.	4	33,33%	Sedang
7.	10	83,33%	Mudah
8.	10	83,33%	Mudah
9.	5	41,67%	Sedang
10.	8	66,67%	Sedang
11.	10	83,33%	Mudah
12.	10	83,33%	Mudah
13.	10	83,33%	Mudah
14.	4	33,33%	Sedang
15.	4	33,33%	Sedang

c) Daya Pembeda

Sebuah item memiliki daya pembeda *positif*, jika jumlah kelompok atas yang menjawab betul lebih besar dari kelompok bawah. Berikut merupakan rumus menghitung daya pembeda:

$$DP = \frac{Ba - Bb}{\frac{1}{2}N}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

Ba = Jumlah kelompok atas yang betul

Bb = Jumlah kelompok bawah yang betul

$\frac{1}{2} N$ = Setengah dari jumlah kelompok atas dan bawah yang dianalisis.

(Gronlund dalam Satmoko, 1999: 93)

Berikut merupakan hasil perhitungan tingkat kesukaran menggunakan *Anates* yang akan disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3.4: Hasil Perhitungan Daya Pembeda

No. Butir	Kelompok Atas	Kelompok Bawah	Beda	Indeks DP
1.	3	1	2	66,67%
2.	2	0	2	66,67%
3.	2	1	1	33,33%
4.	2	0	2	66,67%
5.	3	2	1	33,33%
6.	3	0	3	100%
7.	3	1	2	66,67%
8.	3	2	1	33,33%
9.	2	0	2	66,67%
10.	2	1	1	33,33%
11.	3	1	2	66,67%
12.	3	2	1	33,33%
13.	3	1	2	66,67%
14.	3	0	3	100%
15.	2	0	2	66,67%

3.8.1.1 Validitas Non Tes (Kuesioner)

Menurut Sugiyono (2015: 173) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen

dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Berikut ini merupakan rumus validasi instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan deviasi atau simpangan:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2)(\Sigma y^2)}}$$

Keterangan:

x : Skor butir

y : Skor total

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y, dua variabel yang dikorelasikan

Σxy : Jumlah perkalian x dan y

x^2 : Kuadrat dari x

y^2 : Kuadrat dari y

Dari hasil analisis dapat dilihat nilai skor item dengan skor total variabel pengalaman mengajar di lampiran 14 dan variabel kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran di lampiran 16. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai R tabel. R tabel dicari pada signifikan 5% dengan uji 2 sisi dan n=12, maka didapat R tabel sebesar 0,576. Hasil uji validitas item instrumen yang telah diujikan memperoleh pengakuan validitas yang berbeda-beda menurut masing-masing item. Selanjutnya hasil uji validitas item untuk masing-masing variabel menggunakan *software* SPSS 16.0 yang dimaksud akan disajikan dalam bentuk tabel berikut:

a) Uji Validitas Variabel Pengalaman Mengajar

Tabel 3.5: Hasil Uji Validitas Pengalaman Mengajar

No.	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	0,639	0,576	Valid
2.	0,772	0,576	Valid
3.	0,676	0,576	Valid
4.	0,613	0,576	Valid
5.	0,587	0,576	Valid
6.	0,772	0,576	Valid
7.	0,594	0,576	Valid
8.	0,628	0,576	Valid
9.	0,764	0,576	Valid

b) Uji Validitas Variabel Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran

Tabel 3.6: Hasil Uji Validitas Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran

No.	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	0,596	0,576	Valid
2.	0,579	0,576	Valid
3.	0,664	0,576	Valid
4.	0,579	0,576	Valid
5.	0,696	0,576	Valid
6.	0,585	0,576	Valid
7.	0,715	0,576	Valid
8.	0,621	0,576	Valid
9.	0,643	0,576	Valid
10.	0,643	0,576	Valid
11.	0,737	0,576	Valid
12.	0,643	0,576	Valid
13.	0,663	0,576	Valid
14.	0,624	0,576	Valid
15.	0,579	0,576	Valid
16.	0,600	0,576	Valid
17.	0,656	0,576	Valid
18.	0,643	0,576	Valid
19.	0,663	0,576	Valid
20.	0,773	0,576	Valid
21.	0,715	0,576	Valid

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2015: 173) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Berikut ini merupakan rumus reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha*:

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

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas Instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_t^2 : Varians total

(Arikunto, 2007: 180)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilaksanakan kepada 12 responden untuk masing-masing variabel menggunakan *software* SPSS 16.0 yang dimaksud akan disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3.7: Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
• Pengetahuan	0,874	Reliabel
• Pengalaman Mengajar	0,804	Reliabel
• Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran	0,754	Reliabel

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Deskripsi Data

Salah satu teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah deskripsi data. Melalui deskripsi data, data yang diperoleh dideskripsikan dengan mentabulasikan menurut masing-masing variabel dengan program komputer *Microsoft Excel 2010*. Data frekuensi data dibuat dengan menyusun tabel distribusi frekuensi relatif.

3.8.2 Uji Hipotesis

a) Uji *Spearman Rank Correlation*

Uji korelasi *spearman rank correlation* digunakan untuk menguji pengaruh antara pengetahuan (X_1) terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran (Y), serta pengaruh pengalaman mengajar (X_1) terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran (Y). Uji korelasi *spearman rank correlation* digunakan apabila data yang didapat pada umumnya berbentuk kategori atau *ranking*, dan data berjumlah kecil ($n < 30$). Uji yang digunakan yaitu uji korelasi peringkat *spearman*. Korelasi peringkat *spearman* atau koefisien korelasi *rho-spearman* digunakan bila dua variabel yang akan diuji hubungannya mempunyai skala ordinal dan skor dapat diurutkan sesuai peringkat atau *ranknya*. Kuatnya hubungan atau pengaruh dinamakan *rank correlation coefficient* atau koefisien korelasi peringkat *spearman*, rumusnya adalah seperti berikut:

$$r' = 1 - \frac{6(\sum d^2)}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan:

n = Banyaknya pasangan data

d = Selisih peringkat

r' = Koefisien korelasi *spearman*

(Neolaka, 2014: 220-221):

Namun apabila terdapat angka yang sama dengan jumlah yang besar, maka digunakan rumus seperti berikut:

$$r_s = \frac{\sum x^2 + \sum y^2 - \sum d^2}{2\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}}$$

Dimana:

$$\sum x^2 = \frac{N^3 - N}{12} - \sum Tx$$

$$\sum y^2 = \frac{N^3 - N}{12} - \sum Ty$$

$$T = \frac{t^3 - t}{12}$$

t = jumlah data yang memiliki ranking yang sama

b) Uji Koefisien Konkordansi *Kendall*

Uji koefisien konkordansi *kendall* digunakan untuk menguji pengaruh antara pengetahuan (X_1) dan pengalaman mengajar (X_2) terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran (Y). Berikut merupakan rumus koefisien konkordansi Kendall dalam Siegel (1992: 285-293):

$$W = \frac{S}{\frac{1}{12} k^2 (N^3 - N) - k \sum T}$$

Keterangan:

W = Koefisien Konkordansi Kendall

K = Banyaknya Variabel

N = Banyaknya sampel

S = Deviasi

Dimana:

$$S = \sum \left[R_j - \frac{\sum R_j}{N} \right]^2$$

$$T = \frac{\sum (t^3 - t)}{12}$$

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data

Terdapat tiga data dalam penelitian ini, yaitu mengenai Pengetahuan, Pengalaman Mengajar, dan Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran. Untuk mendeskripsikan data dan menguji pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat, maka pada bagian ini disajikan deskripsi dari masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Subjek penelitian ini adalah seluruh guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

4.1.1.1 Pengetahuan

Variabel Pengetahuan diukur menggunakan tes bentuk pilihan ganda berisi 15 butir pertanyaan dengan lima alternatif jawaban. Berdasarkan data yang diperoleh dari tes yang dibagikan kepada 12 responden menunjukkan bahwa Pengetahuan (X_1) diperoleh skor tertinggi sebesar 13 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai sebesar $(1 \times 15) = 15$ dan skor terendah sebesar 4 dari skor terendah yang mungkin dicapai $(0 \times 15) = 0$. Dari skor yang ada kemudian dianalisis dengan menggunakan bantuan komputer program *Microsoft Excel 2010* diperoleh nilai *Mean* 9,5; *Median* sebesar 11,5; *Mode* sebesar 4 dan 13; dan Standar Deviasi sebesar 4,12.

Dari hasil perhitungan distribusi frekuensi, didapatkan hasil sebagaimana tabel seperti berikut:

Tabel 4.1: Distribusi Frekuensi Pengetahuan

No.	Kelas Interval	Frekuensi		
		Absolut	Relatif (%)	Kumulatif (%)
1.	4 – 5	4	33,33%	33,33%
2.	6 – 7	0	0%	33,33%
3.	8 – 9	0	0%	33,33%
4.	10 – 11	2	16,67%	50%
5.	12 – 13	6	50%	100%
Total		12	100%	

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket yang dibagikan kepada 12 responden menunjukkan bahwa Pengetahuan (X_1) dapat diketahui jumlah skor kriterium (apabila setiap item mendapat skor tertinggi) menggunakan rumus sebagai berikut (Riduwan dan Akdon, 2010: 24-25):

$$SK = ST \times JB \times JR$$

Keterangan:

SK = Skor Kriterium

ST = Skor Tertinggi Tiap Item

JB = Jumlah Butir

JR = Jumlah Responden

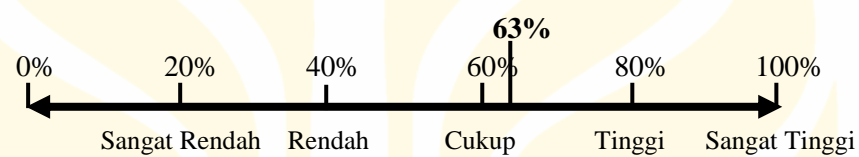
Dari rumus yang dituliskan, diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$SK = ST \times JB \times JR$$

$$= 1 \times 15 \times 12$$

$$= 180$$

Berdasarkan rekapitulasi data (lampiran 9) dapat diketahui jumlah skor hasil pengumpulan data adalah 114. Dengan demikian pengalaman mengajar dalam hubungannya dengan kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran menurut 12 responden, yaitu $114 : 180 \times 100\% = 63,33\%$ dari kriterium yang ditetapkan. Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kategori Interval Pengetahuan

Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa pengetahuan guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang tentang media pembelajaran adalah tinggi.

4.1.1.2 Pengalaman Mengajar

Variabel pengalaman mengajar dalam penelitian ini terfokus pada definisi operasional variabel, yaitu: proses penyampaian informasi dan pengetahuan. Dari aspek-aspek yang ada dibuat 9 pertanyaan. Kemudian berdasarkan data yang ada dapat ditentukan panjang kelas interval dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

P = Panjang Kelas Interval

R = Skor Tertingg – Skor Terendah

K = Banyaknya Kelas/Kategori

Dari rumus yang dituliskan, dapat diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{35 - 21}{4}$$

$$= 3,5$$

Data tentang pengalaman mengajar guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang telah berhasil dikumpulkan dari 12 responden, secara kuantitatif menunjukkan bahwa total skor tertinggi adalah 35 dan total skor terendah adalah 21. Analisis disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2: Distribusi Frekuensi Pengalaman Mengajar

Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
21 – 24	Tidak Pernah	3	25%
25 – 28	Kadang-Kadang	3	25%
29 – 32	Sering	4	33,33%
33 – 36	Selalu	2	16,67%
Jumlah		12	100%

Tabel menunjukkan hasil distribusi frekuensi untuk variabel Pengalaman Mengajar (X_2). Pada tabel dapat dilihat bahwa pengalaman mengajar guru yang termasuk dalam kriteria tidak pernah sebanyak 3 guru atau sekitar 25%. Pengalaman mengajar guru yang termasuk dalam kriteria kadang-kadang sebanyak 3 guru atau sekitar 25%. Pengalaman mengajar guru yang termasuk dalam kriteria sering sebanyak 4 atau sekitar 33,33%. Pengalaman mengajar yang termasuk dalam kriteria selalu sebanyak 2 atau sekitar 16,67%.

Berdasarkan tabel dan keterangan, dapat dinyatakan bahwa guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang sering memperhatikan pengalaman mengajar sebagai kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran.

4.1.1.3 Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran

Variabel kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran dalam penelitian ini terfokuskan pada definisi operasional variabel, yaitu: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan dengan materi pembelajaran, kesesuaian dengan psikologis siswa, akses memperoleh media, dan kemampuan menggunakan fasilitas TIK. Dari aspek-aspek yang ada dibuat 21 pertanyaan. Kemudian berdasarkan data yang ada dapat ditentukan panjang kelas interval dengan jumlah kelas interval/kategori adalah 4 dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

P = Panjang Kelas Interval

R = Skor Tertingg – Skor Terendah

K = Banyaknya Kelas/Kategori

Dari rumus yang dituliskan, dapat diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{80 - 57}{4} \\ &= 5,75 \end{aligned}$$

Data tentang kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang telah berhasil dikumpulkan dari 12 responden, secara kuantitatif menunjukkan bahwa total skor tertinggi adalah 80 dan total skor terendah adalah 57. Analisis disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3: Distribusi Frekuensi Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran

Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
57 – 62	Tidak Pernah	3	25%
63 – 68	Kadang-Kadang	2	16,67%
69 – 74	Sering	4	33,33%
75 – 80	Selalu	3	25%
Jumlah		12	100%

Tabel menunjukkan hasil distribusi frekuensi untuk variabel Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran (Y). Pada tabel dapat dilihat bahwa kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru yang termasuk dalam kriteria tidak pernah sebanyak 3 guru atau sekitar 25%. Kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru yang termasuk dalam kriteria kadang-kadang sebanyak 2 guru atau sekitar 16,67%. Kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru yang termasuk dalam kriteria sering sebanyak 4 atau sekitar 33,33%. Kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru yang termasuk dalam kriteria selalu sebanyak 3 atau sekitar 25%.

Berdasarkan tabel dan keterangan, dapat dinyatakan bahwa guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang sering melaksanakan indikator-indikator dalam kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran.

4.1.2 Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji hipotesis dengan uji korelasi *Spearman Rank* untuk menguji hubungan atau pengaruh dua variabel yang diteliti, yaitu pengaruh antara pengetahuan (X_1) terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran (Y), dan untuk menguji pengaruh pengalaman mengajar (X_2) terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran (Y). Serta menggunakan uji korelasi *Konkordansi Kendall* untuk menguji hubungan atau pengaruh dari tiga variabel yang diteliti, yaitu pengaruh antara pengetahuan (X_1) dan pengalaman mengajar (X_2) terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran (Y).

Untuk mengetahui tingkat atau derajat keeratan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti, digunakan tabel kriteria pedoman untuk koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 4.4: Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Riduwan, 2013: 228)

4.1.2.1 Uji Korelasi *Spearman Rank*

a) Pengaruh Pengetahuan (X_1) Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran (Y)

Uji korelasi yang digunakan untuk mengukur pengaruh dua variabel dalam penelitian ini adalah korelasi *Spearman Rank*. Peneliti menggunakan uji

korelasi ini untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu: “Seberapa besar pengaruh pengetahuan terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran?”. Berikut merupakan tabel perhitungan skor pengetahuan dan kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran.

Tabel 4.5: Perhitungan Skor X_1 dan Y

Pengetahuan (X_1)	Kompetensi (y)	Ranking (X_1)	Ranking (y)	d_i	d_i^2
4	58	10,5	10	0,5	0,25
13	69	2,5	6,5	-4	16
11	66	7,5	8	-0,5	0,25
11	63	7,5	9	-1,5	2,25
4	57	10,5	11,5	-1	1
13	72	2,5	4	-1,5	2,25
13	71	2,5	5	-2,5	6,25
4	57	10,5	11,5	-1	1
12	79	5,5	2,5	3	9
12	80	5,5	1	4,5	20,25
4	69	10,5	6,5	4	16
13	79	2,5	2,5	0	0
Jumlah					74,5

Dari perhitungan, selanjutnya dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan Hipotesis

H_0 : Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran.

H_a : Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran.

2. $\alpha = 5\% = 0,05$

3. Statistik uji dan daerah penolakan

$$r_s = \frac{\sum x_1^2 + \sum y^2 - \sum d^2}{2\sqrt{\sum x_1^2 \sum y^2}}$$

Dimana:

$$\sum x_1^2 = \frac{N^3 - N}{12} - \sum T x_1$$

$$\sum y^2 = \frac{N^3 - N}{12} - \sum T y$$

$$T = \frac{t^3 - t}{12}$$

t = jumlah data yang memiliki ranking yang sama

Daerah penolakan:

$$t_{hitung} = r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}}$$

$$t_{hitung} > t_{\left(\frac{\alpha}{2}; n-2\right)}$$

4. Perhitungan

$$\begin{aligned} \sum x_1^2 &= \frac{N^3 - N}{12} - \sum T x_1 \\ &= \frac{12^3 - 12}{12} - \left(\frac{(4^3 - 4) + (4^3 - 4) + (2^3 - 2) + (2^3 - 2)}{12} \right) \\ &= \frac{1728}{12} - \left(\frac{((64 - 4) + (64 - 4) + (8 - 2) + (8 - 2))}{12} \right) \\ &= \frac{1716}{12} - \left(\frac{60 + 60 + 6 + 6}{12} \right) \\ &= 143 - \left(\frac{132}{12} \right) \\ &= 143 - 11 \\ &= 132 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\Sigma y^2 &= \frac{N^3 - N}{12} - \Sigma T_y \\
&= \frac{12^3 - 12}{12} - \left(\frac{(2^3 - 4) + (2^3 - 4) + (2^3 - 2)}{12} \right) \\
&= \frac{1728}{12} - \left(\frac{(8 - 2) + (8 - 2) + (8 - 2)}{12} \right) \\
&= \frac{1716}{12} - \left(\frac{6 + 6 + 6}{12} \right) \\
&= 143 - \left(\frac{18}{12} \right) \\
&= 143 - 1,5 \\
&= 141,5 \\
r_s &= \frac{\Sigma x_1^2 + \Sigma y^2 - \Sigma d^2}{2\sqrt{\Sigma x_1^2 \Sigma y^2}} \\
&= \frac{132 + 141,5 - 74,5}{2\sqrt{132 \times 141,5}} \\
&= \frac{199}{2\sqrt{18678}} \\
&= \frac{199}{2 \times 136,67} \\
&= \frac{199}{273,34} \\
&= 0,728
\end{aligned}$$

Daerah penolakan:

$$t_{hitung} = r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}}$$

$$\begin{aligned}
&= 0,728 \sqrt{\frac{12 - 2}{1 - 0,728^2}} \\
&= 0,728 \sqrt{\frac{10}{1 - 0,530}} \\
&= 0,728 \sqrt{\frac{10}{0,47}} \\
&= 0,728 \sqrt{21,277} \\
&= 0,728 \times 4,6127 \\
&= 3,597
\end{aligned}$$

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{(0,025;10)}$

5. Simpulan

Diperoleh $t_{hitung} = 3,597$ dan $t_{(0,025;10)} = 2,228$; sehingga $t_{hitung} > t_{(0,025;10)} = 3,597 > 2,228$ yang berarti H_0 ditolak, dengan kata lain ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Selain perhitungan manual disertakan pula perhitungan dengan bantuan *software SPSS 16.0* untuk menguji pengaruh antara pengetahuan terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran. Adapun hasil dari analisis *Spearman Rank* dapat dilihat pada tabel seperti berikut:

Tabel 4.6: Hasil Korelasi Spearman Rank X_1 dan Y

		Pengetahuan	Kompetensi
Spearman's rho	Pengetahuan	Correlation Coefficient	1.000
		Sog. (2-tailed)	.728**
		N	.007
			12
Kompetensi	Kompetensi	Correlation Coefficient	.728**
		Sog. (2-tailed)	1.000
		N	.007
			12

Output perhitungan korelasi dengan program SPSS, N menunjukkan jumlah sampel sebanyak 12, sedangkan tingginya korelasi ditunjukkan oleh angka 0,728(**). Besar korelasi yang terjadi antara kedua variabel adalah 0,728. Sedangkan sig.(2-tailed) adalah 0,007 masih lebih kecil daripada batas kritis $\alpha = 0,05$; berarti ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran ($0,007 < 0,05$).

b) Pengaruh Pengalaman Mengajar (X_2) Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran (Y)

Uji korelasi yang digunakan untuk mengukur pengaruh dua variabel dalam penelitian ini adalah korelasi *Spearman Rank*. Peneliti menggunakan uji korelasi ini untuk menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu: “Seberapa besar pengaruh pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran?”. Berikut merupakan tabel perhitungan skor pengalaman mengajar dan kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran.

Tabel 4.7: Perhitungan Skor X_2 dan Y

Pengalaman Mengajar (X_2)	Kompetensi (y)	Ranking (X_2)	Ranking (y)	d_i	d_i^2
24	58	10	10	0	0
30	69	4	6,5	-2,5	6,25
27	66	8	8	0	0
27	63	8	9	-1	1
21	57	12	11,5	0,5	0,25
31	72	3	4	-1	1
35	71	1,5	5	-3,5	12,25
22	57	11	11,5	-0,5	0,25
29	79	5,5	2,5	3	9
29	80	5,5	1	4,5	20,25
27	69	8	6,5	1,5	2,25
35	79	1,5	2,5	-1	1
Jumlah					53,5

Dari perhitungan, selanjutnya dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan Hipotesis

H_0 : Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran.

H_a : Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran.

2. $\alpha = 5\% = 0,05$

3. Statistik uji dan daerah penolakan

$$r_s = \frac{\sum x_2^2 + \sum y^2 - \sum d^2}{2\sqrt{\sum x_2^2 \sum y^2}}$$

Dimana:

$$\sum x_2^2 = \frac{N^3 - N}{12} - \sum T x_1$$

$$\sum y^2 = \frac{N^3 - N}{12} - \sum T_y$$

$$T = \frac{t^3 - t}{12}$$

t = jumlah data yang memiliki ranking yang sama

Daerah penolakan:

$$t_{hitung} = r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}}$$

$$t_{hitung} > t_{\left(\frac{\alpha}{2}; n-2\right)}$$

4. Perhitungan

$$\sum x_2^2 = \frac{N^3 - N}{12} - \sum T x_2$$

$$= \frac{12^3 - 12}{12} - \left(\frac{(3^3 - 3) + (2^3 - 2) + (2^3 - 2)}{12} \right)$$

$$= \frac{1728}{12} - \left(\frac{(27 - 3) + (8 - 2) + (8 - 2)}{12} \right)$$

$$= \frac{1716}{12} - \left(\frac{24 + 6 + 6}{12} \right)$$

$$= 143 - \left(\frac{36}{12} \right)$$

$$= 143 - 3$$

$$= 140$$

$$\sum y^2 = \frac{N^3 - N}{12} - \sum T_y$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{12^3 - 12}{12} - \left(\frac{(2^3 - 4) + (2^3 - 4) + (2^3 - 2)}{12} \right) \\
&= \frac{1728}{12} - \left(\frac{(8 - 2) + (8 - 2) + (8 - 2)}{12} \right) \\
&= \frac{1716}{12} - \left(\frac{6 + 6 + 6}{12} \right) \\
&= 143 - \left(\frac{18}{12} \right) \\
&= 143 - 1,5 \\
&= 141,5 \\
r_s &= \frac{\sum x_2^2 + \sum y^2 - \sum d^2}{2\sqrt{\sum x_2^2 \sum y^2}} \\
&= \frac{140 + 141,5 - 53,5}{2\sqrt{140 \times 141,5}} \\
&= \frac{228}{2\sqrt{19810}} \\
&= \frac{288}{2 \times 140,748} \\
&= \frac{288}{281,496} \\
&= 0,810
\end{aligned}$$

Daerah penolakan:

$$\begin{aligned}
t_{hitung} &= r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}} \\
&= 0,810 \sqrt{\frac{12-2}{1-0,810^2}}
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= 0,810 \sqrt{\frac{10}{1 - 0,656}} \\
 &= 0,810 \sqrt{\frac{10}{0,344}} \\
 &= 0,810 \sqrt{29,07} \\
 &= 0,810 \times 5,392 \\
 &= 4,368
 \end{aligned}$$

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{(0,025;10)}$

5. Simpulan

Diperoleh $t_{hitung} = 4,368$ dan $t_{(0,025;10)} = 2,228$; sehingga $t_{hitung} > t_{(0,025;10)} = 4,368 > 2,228$ yang berarti H_0 ditolak, dengan kata lain ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Selain perhitungan manual disertakan pula perhitungan dengan bantuan *software SPSS 16.0* untuk menguji pengaruh antara pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran. Adapun hasil dari analisis *Spearman Rank* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8: Hasil Korelasi Spearman Rank X_2 dan Y

			Pengalaman Mengajar	Kompetensi
Spearman's rho	Pengetahuan	Correlation Coefficient	1.000	.810**
		Sog. (2-tailed)	12	12
		N		
	Kompetensi	Correlation Coefficient	.810**	1.000
		Sog. (2-tailed)	12	12
		N		

Output perhitungan korelasi dengan program *SPSS*, N menunjukkan jumlah sampel sebanyak 12, sedangkan tingginya korelasi ditunjukkan oleh angka 0,810(**). Besar korelasi yang terjadi antara kedua variabel adalah 0,810. Sedangkan sig.(2-tailed) adalah 0,001 masih lebih kecil daripada batas kritis $\alpha = 0,05$; berarti ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran ($0,001 < 0,05$).

4.1.2.2 Uji Korelasi Konkordansi Kendall

Uji korelasi *Konkordansi Kendall* digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga, yaitu: “Seberapa besar pengaruh pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?”. Berikut merupakan tabel perhitungan skor pengetahuan, pengalaman mengajar, dan kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran.

Tabel 4.9: Perhitungan Skor X_1 ; X_2 dan Y

Pengetahuan (X_1)	Pengalaman Mengajar (X_2)	Kompetensi (Y)	Ranking (X_1)	Ranking (X_2)	Ranking (Y)	Rj
4	24	58	10,5	10	10	30,5
13	30	69	2,5	4	6,5	13
11	27	66	7,5	8	8	23,5
11	27	63	7,5	8	9	24,5
4	21	57	10,5	12	11,5	34
13	31	72	2,5	3	4	9,5
13	35	71	2,5	1,5	5	9
4	22	57	10,5	11	11,5	33
12	29	79	5,5	5,5	2,5	13,5
12	29	80	5,5	5,5	1	12
4	27	69	10,5	8	6,5	25
13	35	79	2,5	1,5	2,5	6,5
Jumlah Rj						234
Mean Rj						19,5

Dari perhitungan, selanjutnya dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

$$N = 12$$

$$\begin{aligned}
 S &= (30,5 - 19,5)^2 + (13 - 19,5)^2 + (23,5 - 19,5)^2 + (24,5 - 19,5)^2 \\
 &\quad + (34 - 19,5)^2 + (9,5 - 19,5)^2 + (9 - 19,5)^2 + (33 - 19,5)^2 \\
 &\quad + (13,5 - 19,5)^2 + (12 - 19,5)^2 + (25 - 19,5)^2 \\
 &\quad + (6,5 - 19,5)^2 \\
 &= (11)^2 + (-6,5)^2 + (4)^2 + (5)^2 + (14,5)^2 + (-10)^2 + (-10,5)^2 \\
 &\quad + (13,5)^2 + (-6)^2 + (-7,5)^2 + (5,5)^2 + (-13)^2 \\
 &= 121 + 42,25 + 16 + 25 + 210,25 + 100 + 110,25 + 182,25 \\
 &\quad + 36 + 56,25 + 30,25 + 169 \\
 &= 1098,5
 \end{aligned}$$

$$T = \frac{\sum(t^3 - t)}{12}$$

$$\begin{aligned} Tx_1 &= \left(\frac{(4^3 - 4) + (4^3 - 4) + (2^3 - 2) + (2^3 - 2)}{12} \right) \\ &= \left(\frac{(64 - 4) + (64 - 4) + (8 - 2) + (8 - 2)}{12} \right) \\ &= \left(\frac{60 + 60 + 6 + 6}{12} \right) \\ &= \left(\frac{132}{12} \right) \\ &= 11 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Tx_2 &= \left(\frac{(3^3 - 3) + (2^3 - 2) + (2^3 - 2)}{12} \right) \\ &= \left(\frac{(27 - 3) + (8 - 2) + (8 - 2)}{12} \right) \\ &= \left(\frac{24 + 6 + 6}{12} \right) \\ &= \left(\frac{36}{12} \right) \\ &= 3 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Ty &= \left(\frac{(2^3 - 4) + (2^3 - 4) + (2^3 - 2)}{12} \right) \\ &= \left(\frac{(8 - 2) + (8 - 2) + (8 - 2)}{12} \right) \\ &= \left(\frac{6 + 6 + 6}{12} \right) \\ &= \left(\frac{18}{12} \right) \\ &= 1,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 W &= \frac{S}{\frac{1}{12} k^2 (N^3 - N) - k \sum T} \\
 &= \frac{1098,5}{\frac{1}{12} 3^2 (12^3 - 12) - 3 (11 + 3 + 1,5)} \\
 &= \frac{1098,5}{\frac{1}{12} 9 (1728 - 12) - 3 (15,5)} \\
 &= \frac{1098,5}{0,75 (1716) - 46,5} \\
 &= \frac{1098,5}{1287 - 46,5} \\
 &= \frac{1098,5}{1240,5} \\
 &= 0,886
 \end{aligned}$$

Setelah diperoleh nilai W , selanjutnya dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran. Langkah-langkahnya ialah sebagai berikut:

1. Menentukan Hipotesis

H_0 : Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran.

H_a : Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran.

2. $\alpha = 5\% = 0,05$

3. Statistik Uji

$$\begin{aligned}
 X_{\text{hitung}} &= k (N - 1) W \\
 &= 3 (12 - 1) 0,886 \\
 &= 3 (11) 0,886 \\
 &= 33 \times 0,886 \\
 &= 29,238
 \end{aligned}$$

4. Daerah Penolakan

$$H_0 \text{ jika } X_{\text{hitung}} > X_{0,025;11}$$

5. Simpulan

Karena $X_{\text{hitung}} = 29,238$ lebih besar dari $X_{0,025;11}$ yaitu 19,675 maka H_0 ditolak, dengan kata lain ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini berusaha untuk menjawab permasalahan penelitian tentang pengaruh antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Berdasarkan hasil pengolahan data tes dan angket diperoleh sebagai berikut:

a) Pengaruh Pengetahuan Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *Spearman Rank* didapatkan hasil bahwa ada perbedaan pengaruh signifikan antara pengetahuan terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran, yang ditunjukkan dengan diperolehnya t_{hitung} sebesar 3,597 dan diperoleh $t_{(0,025;10)}$ sebesar 2,228 sehingga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , serta diperoleh $r_s = 0,728$. Sedangkan $sig.(2-tailed)$ adalah 0,007 masih lebih kecil daripada batas kritis $\alpha = 0,05$ yang menunjukkan ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.4 nilai 0,728 termasuk dalam interval 0,60 – 0,799 dan tergolong kategori kuat, sehingga besar korelasi yang ditunjukkan adalah kuat.

Karena nilai r_s bertanda positif, maka nilai menunjukkan bahwa semakin tinggi pengetahuan akan semakin tinggi pula kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru. Hal ini dapat diketahui karena pada dasarnya guru merupakan profesi/jabatan atau pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Jenis pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang di luar bidang kependidikan (Sutomo, 2012: 113). Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dalam pembahasan ini, salah satu yang perlu digaris bawahi yaitu kompetensi. Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan,

keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dan dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.

Menurut Ansori, dkk. (1988: 987) dalam “Cakrawala Pendidikan” bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar memerlukan pengetahuan dan sikap tertentu dan keterampilan teknis. Guru dituntut untuk memiliki pengetahuan yang mumpuni, terlebih pengetahuan-pengetahuan yang dapat digunakan untuk melaksanakan kegiatan belajar. Salah satu pengetahuan yang harus dimiliki guru yaitu pengetahuan tentang media pembelajaran. Bagi guru IPA, pengetahuan tentang media pembelajaran menjadi salah satu hal ekstra yang perlu dipahami bagi setiap guru IPA. Hal ini karena IPA atau sains merupakan batang tubuh pengetahuan, yang meliputi fakta, konsep, prinsip, hipotesis, teori, dan *content* sains (Sudarmin, 2016: 95). Melihat kondisi yang ada, tentu menjadi hal yang tidak mudah untuk mampu menggunakan setiap jenis media pembelajaran pada setiap batang tubuh pengetahuan, karena tidak semua jenis media pembelajaran sesuai untuk digunakan pada setiap batang tubuh pengetahuan. Sehingga guru harus memiliki pengetahuan lebih untuk menentukan jenis media pembelajaran seperti apa yang sesuai untuk menjelaskan batang tubuh pengetahuan tertentu.

Seperti pada penjelasan-penjelasan sebelumnya bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk menerapkan media pembelajaran di kelas. Selain itu, adanya perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang terus meningkat juga mengharuskan guru untuk mampu menampilkan

media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan IPTEK saat ini. Ditambah lagi, dekatnya teknologi dengan para siswa, membuat siswa semakin terampil dan memahami benar pemanfaatan teknologi saat ini, sehingga guru masa depan harus dinamis dan kreatif dalam mencari dan memanfaatkan berbagai sumber informasi, di dalam era keterbukaan dunia guru bukan lagi satu-satunya orang yang lebih pandai di tengah para siswanya (Suyanto dalam Haryono, 2007: 76).

b) Pengaruh Pengalaman Mengajar Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *Spearman Rank* didapatkan hasil bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran, yang ditunjukkan dengan diperolehnya t_{hitung} sebesar 4,368 dan diperoleh $t_{(0,025;10)}$ sebesar 2,228 sehingga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , serta diperoleh $r_s = 0,810$. Sedangkan sig.(2-tailed) adalah 0,001 masih lebih kecil daripada batas kritis $\alpha = 0,05$ yang menunjukkan ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.4 nilai 0,810 termasuk dalam interval 0,80 – 1,000 dan tergolong kategori sangat kuat, sehingga besar korelasi yang ditunjukkan adalah sangat kuat.

Karena nilai r_s bertanda positif, maka nilai yang ada menunjukkan bahwa semakin tinggi pengalaman mengajar akan semakin tinggi pula

kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru. Berbicara pengalaman mengajar tentu tidak terlepas dengan guru. Selama melaksanakan kegiatan belajar mengajar, gurulah yang berhadapan langsung dengan siswa sehingga dapat mengetahui kebutuhan dan karakteristik belajar setiap siswa. Menurut Bumatay, dkk. (2009: 63) berdasarkan pengalaman mengajar guru, berikut wawasan yang diperoleh yang dapat membantu pengajaran lebih efektif: menilai tingkat kompetensi siswa untuk menentukan langkah dan tingkat pelajaran yang sesuai untuk diterapkan; guru harus mengetahui teknik kesempatan menemukan kembali dalam memberikan motivasi untuk siswa dan mengelola kelas secara efektif; kenali dan hargai peserta didik sebagai pusat mitra dalam belajar; dan sebagainya. Menurut Michael Marland dalam Wicaksono (2014: 3) seorang guru efektif sangat memahami perkembangan perilaku siswanya. Ia mengetahui kegemaran, kelebihan, dan kekurangan siswanya. Hal ini bisa dimanfaatkan untuk melakukan pengendalian terhadap perilaku mereka. Ada beberapa teknik yang bisa digunakan guru apabila “mengalihkan perhatian” menjadi pilihan dalam mengendalikan siswa. Pilihan guru untuk melakukan pengendalian terhadap perilaku siswa dapat dilakukan menggunakan pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Melalui pengalaman mengajar, guru dapat memanfaatkannya sebagai pedoman untuk memilih atau mengembangkan sebuah media pembelajaran. Untuk memilih atau mengembangkan sebuah media pembelajaran, guru harus memperhatikan beberapa hal. Seperti dijelaskan Prof Ely dalam Ibrahim, dkk. (2000: 115) faktor-faktor lain untuk melakukan pemilihan media

pembelajaran ialah karakteristik siswa, strategi pembelajaran, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur pemilihannya juga perlu dipertimbangkan. Dengan memperhatikan kriteria atau pedoman pemilihan media maka guru akan terhindar dari kecerobohan pemilihan media dan dapat menunjang keefektifan proses pembelajaran (Ibrahim, 2000: 117).

c) Pengaruh Pengetahuan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *Konkordansi Kendall* didapatkan hasil bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran, yang ditunjukkan dengan diperolehnya X_{hitung} sebesar 29,38 dan diperoleh $X_{0,025;11}$ sebesar 19,675 sehingga X_{hitung} lebih besar dari $X_{0,025;11}$ serta diperoleh W sebesar 0,886. Tingginya korelasi ditunjukkan oleh nilai W sebesar 0,886 yang pada tabel 4.4 termasuk dalam tingkat hubungan korelasi yang sangat kuat yaitu pada interval 0,80 – 1,000.

Pengetahuan dan pengalaman mengajar merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran, hal ini sesuai dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar memerlukan pengetahuan. Salah satu unsur yang harus ada dalam kegiatan

pembelajaran yaitu media pembelajaran. Sehingga guru setidaknya harus memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran untuk menciptakan inovasi media pembelajaran. Menurut Wicaksono (2014: 6) salah satu fokus evaluasi media yaitu menilai kemampuan guru menggunakan media pendidikan, evaluasi media pembelajaran pun diarahkan untuk menilai sejauh mana kemampuan guru menggunakan media yang ada di sekolah termasuk juga media yang telah dikembangkan sendiri. seringkali ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media guru kurang maksimal dalam menggunakannya. Hal itu mungkin saja diakibatkan karena pengetahuan dan keterampilan guru belum memadai bahkan tidak menguasai bagaimana menggunakan satu media. Dari pendapat yang telah dijelaskan dapat diketahui bahwa pengetahuan tentang media pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Melalui pengetahuan, guru dapat memilih atau mengembangkan media dengan tepat sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara efektif.

Selain pengetahuan, guru juga harus mampu menciptakan inovasi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dengan tujuan agar media pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Kebutuhan dan karakteristik siswa dalam belajar pada dasarnya dapat diketahui oleh guru melalui pengalaman mengajarnya, sehingga dapat diketahui bahwa ada perbedaan pengaruh antara pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran. Berbicara tentang inovasi tentu erat kaitannya dengan inovatif.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *offline*, kata “inovasi” berarti pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, sedangkan “inovatif” dapat diartikan memperkenalkan sesuatu yang baru. Dari pengertian yang disebutkan dapat disimpulkan bahwa inovatif merupakan kata kerja dari inovasi. Adanya perkembangan IPTEK yang semakin pesat, menuntut guru untuk terus melakukan inovasi pembelajaran. Berkenaan dengan tuntutan profesionalitas guru ke depan, keinovatifan guru menjadi sesuatu yang sangat penting. Tingkat keinovatifan guru terhadap kemajuan dan perkembangan profesionalisme guru. Berbagai upaya pembaruan bidang pendidikan dan pengajaran akan berhasil memperbaiki kualitas pendidikan atau tidak, banyak ditentukan oleh sejauhmana guru mampu mengadopsi pembaruan itu dan mengaplikasikannya dalam pelaksanaan tugas profesionalnya (Haryono, dkk. (2017: 76). Dari keterangan-keterangan yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa guru hendaknya memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran dan mempertimbangkan setiap pengalaman mengajarnya sebagai kompetensi untuk melakukan inovasi media pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang dilakukan oleh peneliti dan dari uraian pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Terdapat pengaruh pengetahuan guru IPA tentang media pembelajaran terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran ($t_{hitung} > t_{tabel} = 3,597 > 2,228$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $r_s = 0,728$).
- b) Terdapat pengaruh pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran ($t_{hitung} > t_{tabel} = 4,368 > 2,228$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $r_s = 0,810$).
- c) Terdapat pengaruh pengetahuan guru dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran ($X_{hitung} > X_{tabel} = 29,38 > 19,675$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $W = 0,886$).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh pengetahuan dan pengalaman mengajar terhadap kompetensi melakukan inovasi media pembelajaran guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, maka saran yang diberikan adalah:

- a) Bagi guru IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang
1. Hendaknya guru dalam menerapkan media pembelajaran di kelas harus memperhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan cara memilih jenis media pembelajaran yang akan diterapkan di kelas untuk disesuaikan dengan ragam pengetahuan pada materi pembelajaran yang akan disampaikan.
 2. Hendaknya guru mulai belajar untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri, karena gurulah yang lebih memahami karakteristik belajar dan kebutuhan siswa. Walaupun media pembelajaran yang berasal dari sumber lain sudah sesuai dengan karakteristik belajar dan kebutuhan siswa, namun akan lebih maksimal apabila guru yang mengembangkannya sendiri.
- b) Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah menghadirkan ahli media yang berkompeten untuk memberikan pelatihan tentang media pembelajaran kepada guru, sehingga guru memiliki kompetensi untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri secara utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. 1 (1): 77-89.
- Andrijati, N. 2014. "Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di PGSD UPP Tegal". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 31 (2): 123-132.
- Ansori, M. I., Suhartadi, S., & Priyono, N. 1988. "Inovasi Terhadap Dimensi Kurikulum dan Guru Sebagai Alternatif Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Teknologi dan Kejuruan". *Cakrawala Pendidikan*. 7 (1): 28-60.
- Arikunto, S. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Azwar, S. 2015. *Metode Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Barizi, A. 2009. *Menjadi Guru Unggul*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2018. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengalaman>. (7 Januari 2018).
- RC, A. R., & Anni, C. T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Bumatay, L. E., Sulabo, E. C., Domingo, L. P., & Tan, F. O. 2009. "Insights From Practice Teaching Experiences of Student Teachers". *USM R&D Journal*, 17 (1): 59-64.
- Darmawan, D. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Destiana, B., & Utami, P. 2017. "Urgensi Kompetensi Pedagogik Guru Vokasional Pada Pembelajaran Abad 21". *Electronics, Informatics, and Vocational Education*. 2 (2): 211-222.
- Eliyanto, & Wibowo, U. B. 2013. "Pengaruh Jenjang Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Mengajar Terhadap Profesionalisme Guru SMA Muhammadiyah Di Kabupaten Kebumen". *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*. 1 (1): 34-47.
- Fakhrudin, A. U. 2012. *Menjadi Guru Favorit*. Jogjakarta: DIVA Press.

- Firdaus, D. 2014. "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Mengajar Terhadap Profesionalitas Guru Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kediri 2". *Didaktia Religia*. 2 (2): 159-182.
- Fitriani, F. H., Parmin, & Akhlis, I. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Komputer Pada Tema Bunyi Melalui Lesson Study Untuk Kelas VIII". *Unnes Science Education Journal*. 2 (1): 320-328.
- Haryono, Stanislaus, S., Budiyono,. & Widhanarto, G. 2017. "Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Inovasi Pembelajaran: Program Rintisan bagi Guru Di Kabupaten Semarang". *Lembaran Ilmu Kependidikan*. 46 (2): 75-80.
- Hendrayani, R. 2008. "Mengembangkan Kompetensi Personal Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Sebagai Calon Guru Melalui Soft Competency Training". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 3 (2): 257-270.
- Ibrahim, Sihkabudden, Suprijanta, & Kustiawan, U. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Insriani, H. 2011. "Pembelajaran Sosiologi yang Menggugah Minat Siswa". *Jurnal Komunitas*. 3 (1): 92-102.
- Jeffrey, B. 2006. "Creative Teaching and Learning: Toward a Common Discourse and Practice". *Cambridge Journal of Education*. 36 (3): 399-414.
- Johari, K., Ismail, Z., Osman, S., & Othman, A. T. 2009. "Pengaruh Jenis Latihan Guru dan Pengalaman Mengajar Terhadap Efikasi Guru Sekolah Menengah". *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 34 (2): 3-14.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran*. Semarang: UNNES PRESS.
- Kande, F. A. 2011. "Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kinerja Guru SMA/MA Di Kabupaten Alor". *Jurnal Kependidikan*. 41 (2): 175-184.
- Komalasari, F. P. 2015. *Profesionalisme Guru Ditinjau Dari Pendidikan dan Latihan Serta Pengalaman Mengajar Di SMP Negeri Se-Kecamatan Delanggu Tahun 2014..* Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Maharani, Y. S. 2015. "Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013". *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 3 (1): 31-40.

- Mahnun, N. 2012. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)". *Jurnal Pemikiran Islam*. 37 (1): 27-34.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Narsih, D. 2017. "Pengaruh Kompetensi dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Guru SMKN 23 Jakarta Utara". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*. 1 (1): 94-102.
- Nawawi, I. 2012. *Manajemen Pengetahuan (Knowledge Management)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Neolaka, A. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nursa'ban, M., Suparmini., & Setyowati, S. 2012. "Evaluasi Kompetensi Pedagogik Guru Geografi SMA Di Kabupaten Bantul". *Socia*. 11 (2): 165-182.
- Nursetialloh, E. 2012. "Pengaruh Pengalaman Mengajar dan Penguasaan Kompetensi Pedagogik Terhadap Motivasi Berprestasi Mahasiswa DMS (Dual Mode Sistem) Di STAIN Pekalongan". *Educational Management*. 1 (1): 54-62.
- Nurtaniawati. 2017. "Peran Guru dan Media Pembelajaran dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini". *Tunas Siliwangi*. 3 (1): 1-20.
- Ohoiner, O. E. 2016. "Hubungan Latar Belakang Pendidikan dan Persepsi Pemanfaatan Media Pembelajaran dengan Kompetensi Guru Fisika". *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 4 (1), 43-53.
- Olsson, L. 2006. "Implementing Use of ICT in Teacher Education". *IFAPAICT*. 210: 387-391.
- Prasetyanto, K. S., Sulistyawati, R., Adim, F., & Fachrezzi, B. R. 2017. *Inovasi Media Pembelajaran Antimonoton Berbasis Visual Learning Style Dengan Ecobra*. Prosiding Seminar Nasional & Temu Ilmiah Jaringan Peneliti. Banyuwangi: IAI Darussalam Blokagung.
- Pratomo, W. D. Sunardo, A., & Siskandar. 2016. "Pengembangan Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar".

- Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 4 (2): 66-72.
- Rahmadhani, R. 2014. "Pengaruh Pelatihan, Pengembangan dan Pengalaman Kerja Terhadap Kompetensi Guru". *Jurnal Ilmu & Riset Manajemen*. 3 (6): 1-15.
- Rahmatan, H. & Liliyasi. 2012. "Pengetahuan Awal Calon Guru Biologi Tentang Konsep Katabolisme Karbohidrat (Respirasi Seluler)". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1 (1): 91-97.
- Rahmawati, A. 2015. *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mekanika Teknik Melalui Media Pembelajaran Inovatif*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Rahmawati, S., Natsir, S., & Moelyono, M.. 2015. "Pengaruh Pelatihan, Pengalaman Mengajar dan Kompensasi Terhadap Profesionalisme Guru Di SMK Negeri 3 Palu". *Jurnal Katalogis*, 3 (12): 67-75.
- Rakib, M., Rombe, A., & Yunus, M. 2016. "Pengaruh Pelatihan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Profesionalitas Guru". *Ad'ministrare*. 3 (2): 137-148.
- Ratri, S. D., Bain, & Amin, S. 2017. "Pengaruh Media Pembelajaran Sejarah Indonesia E-Learning Berbasis Quipper School Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK N 04 Kendal Tahun Pelajaran 2016/2017". *International Journal of History Education*. 5 (2): 60-67.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan & Akdon. 2010. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rochayati, U., Waluyanti, S. & Santoso, D. 2012. "Inovasi Media Pembelajaran Sain Teknologi Di SMP Berbasis Mikrokontroler". *Jurnal Kependidikan*, 42 (1): 89-98.
- Roza, J. 2016. "Pengaruh Pelatihan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Profesionalisme Guru Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Di Kabupaten Tanah Datar". *Jurnal Al-Fikrah*. 4 (2): 137-146.
- Saeroji, A. 2014. "Inovasi Media Pembelajaran Kearsipan Elektronik Arsip (E-ARSIP) Berbasis Microsoft Office Access". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. 9 (2): 177-185.
- Sa'ud, U. S. (2009). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Media Grafika.

- Sari, R. F. 2017. "Hubungan Pengetahuan Tentang Manajemen Pembelajaran dengan Kinerja Guru Di MTs Negeri 2 Medan". *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 1 (1): 1-11.
- Satmoko. 1999. *Proses Belajar Mengajar II: Penilaian Hasil Belajar*. Semarang: CV IKIP Semarang Press.
- Siegel, S. 1992. *Statistik Nonparametrik untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sobandi, A. 2010. "Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Mengajar Guru SMKN Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen Di Kota Bandung". *Manajerial*. 9 (17): 25-34.
- Sudarmin. 2017. *Model Pembelajaran Inovatif Kreatif*. Semarang: CV. Swadaya Manunggal.
- Sudarmin. 2016. *Pengantar Filsafat Pendidikan Sains dan Pemikir Sains*. Semarang: CV. Swadaya Manunggal.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharini, E. 2009. "Studi Tentang Kompetensi Pedagogik dan Profesional Bagi Guru Geografi Di SMA Negeri Kabupaten Pati". *Jurnal Geografi*. 6 (2): 133-145.
- Suryadi, A., & Bain. 2013. "Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru-Guru Sejarah SMA Di Kota Semarang Dalam Kemampuan Pemanfaatan Media Melalui Pelatihan Aplikasi Teknologi Google Earth Dalam Pembelajaran Sejarah". *Rekayasa*. 11 (2): 96-104.
- Susilowati, I. Sutanto, H. A., & Dahart, R. 2013. "Strategi Peningkatan Kompetensi Guru dengan Pendekatan Analysis Hierarchy Process". *Journal of Economics and Policy*. 6 (1): 80-92.
- Sutjipto & Kosasi, R. 2011. *Profesi Keguruan*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Sutomo. 2012. *Manajemen Sekolah*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Swan, B. G., Wolf, K. J., & Cano. J. 2011. "Changes in Teacher Self-Efficacy from the Student Teaching Experience through the Third Year of Teaching". *Journal of Agriculture Education*. 52 (2): 128-139.


- UU RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. 2005. luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU14-2005GuruDosen.pdf. (Diunduh pada 18 Desember 2017)
- Wagiran. 2007. "Inovasi Pembelajaran Dalam Penyiapan Tenaga Kerja Masa Depan". *JPTK*. 16 (1): 41-55.
- Werdayanti, A. 2008. "Pengaruh Kompetensi Guru dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 3 (1): 79-92.
- Wicaksono, D. Munib, A., & Hardjono. 2014. "Keefektifan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Untuk Siswa SMA Negeri 2 Semarang". *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 1 (1): 1-11.
- Widoyoko, E. P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wiyono, B. B., & Maisyaroh. 2007. "Pembinaan Kompetensi Profesional Guru Di Sekolah dan Pengaruhnya Terhadap Kompetensi Mengajar Guru". *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 14 (2): 127-132.
- Yusrizal, Safiah, I., & Nurhaidah. 2017. "Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Di SD Negeri 16 Banda Aceh". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (2): 126-134.
- Ünal, Z., & Ünal, A. 2012. "The Impact of Years of Teaching Experience on The Classroom Management Approaches of Elementary School Teachers". *International Journal of Instruction*. 5 (2): 41-60.



LAMPIRAN

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 1 Surat Izin Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
 Jalan Dr. Wahidin No. 118, Telp. (024) 8412180, Fax. (024) 8317752
 Semarang – 50254
 website: www.disdik.semarangkota.go.id, e-mail: disdik@semarangkota.go.id

SURAT IZIN KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG

Nomor :070 / 1385

TENTANG
 IZIN PENELITIAN

Dasar : Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang Nomor : 3089/UN37.1.1/LT/2018 tanggal 20 Februari 2018 perihal permohonan izin penelitian, dengan ini Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang,

MEMBERIKAN IZIN

Kepada mahasiswa;

Nama : ESTI TRI LESTARI
 NIM : 1102414061
 Perguruan tinggi : Universitas Negeri Semarang
 Tempat Penelitian : SMP Negeri 22 Semarang, SMP Negeri 24 Semarang dan SMP Negeri 41 Semarang


dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut ;

1. Saat penelitian tidak mengganggu proses kegiatan belajar dan mengajar pada SMP Negeri 22 Semarang, SMP Negeri 24 Semarang dan SMP Negeri 41 Semarang,
2. Menaati peraturan dan ketentuan yang berlaku pada SMP Negeri 22 Semarang, SMP Negeri 24 Semarang dan SMP Negeri 41 Semarang,
3. Hasil penelitian tidak dipublikasikan untuk mencari keuntungan/ kepentingan lain.
4. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan Februari s.d Maret 2018,
5. Menyampaikan laporan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang segera setelah selesai melaksanakan penelitian.

Surat izin penelitian ini, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Semarang
 Pada tanggal : 23 Februari 2018

An. **KEPALA DINAS PENDIDIKAN**
KOTA SEMARANG
 Sekretaris



Ir. GUNAWAN WICAKSONO
 Pembina Tk. I
 NIP. 196007031990031009

Tembusan Yth ;

1. Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang (Sebagai laporan)
2. Kepala SMP Negeri 22 Semarang
3. Kepala SMP Negeri 24 Semarang
4. Kepala SMP Negeri 41 Semarang
5. Pertiinggal

Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian SMP Negeri 22 Semarang



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 22 SEMARANG
 Jalan Raya Gunungpati Semarang Telp.(024) 6932266 KP. 50225

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 070 /287/ 2018

Berdasarkan Surat dari Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang Nomor : 070 / 1385 tanggal, 23 Februari 2018 tentang Permohonan Ijin Penelitian dengan ini Kepala SMP Negeri 22 Semarang menerangkan bahwa,

Nama : ESTI TRI LESTARI
 NIM : 1102414061
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang (UNNES)
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1

Telah mengadakan Penelitian di SMP Negeri 22 Semarang pada tanggal, 23 April 2018 dengan judul **“ Pengaruh Pengetahuan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran Guru IPA Di SMP Negeri Se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. “**.


Demikian Surat Keterangan Penelitian ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 02 Mei 2018
 Kepala Sekolah

 Dr. Sawukir, M. Pd.
 NIP. 19661212 199412 1 004



Lampiran 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian SMP Negeri 24 Semarang



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 24 SEMARANG
Jl. Pramuka 1 Gunungpati, Semarang ☎ (024) 6921570

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.4/199

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 24 Semarang menerangkan bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes :


Nama : Esti Tri Lestari
NIM : 1102414061

Telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 24 Semarang dalam rangka penyusunan Skripsi pada bulan Februari sampai dengan Maret 2018 dengan judul:

" Pengaruh Pengetahuan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran Guru IPA Di SMP Negeri Se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang "





Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 5 April 2018
Kepala Sekolah



Sri Waseyastuti, S. Pd. M. Pd
NIP. 19650614 198803 2 006

Lampiran 4 Surat Telah Melaksanakan Penelitian SMP Negeri 41 Semarang

	PEMERINTAH KOTA SEMARANG DINAS PENDIDIKAN SMP N 41 SEMARANG SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN) Jl. Cepoko Utara, Gunungpati Semarang Telp. (024) 76921757 Email :smp-41semarang@yahoo.com	
<u>SURAT KETERANGAN</u> Nomer Surat : 420/277/2018		
Yang bertanda tangan di bawah ini :		
Nama	:	Drs.Puryadi, M.Pd.
NIP	:	19640823 198902 1 001
Pangkat /Gol	:	Pembina / IV a
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Unit Kerja	:	SMP 41 Semarang
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :		
Nama	:	Esti Tri Lestari
NIM	:	1102414061
Jurusan	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Telah melakukan penelitian di SMP N 41 Semarang dengan judul “ Pengaruh Pengetahuan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran Guru IPA di SMP Negeri Se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang “.		
Dari tanggal 15 maret s / d 30 Maret 2018.		
Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.		
		 Semarang, 4 Mei 2018 Kepala Sekolah  Drs. Puryadi, M.Pd NIP. 19640823 198902 1 001

Lampiran 5 Kisi-Kisi Pengetahuan

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Jumlah Soal	Tingkat Kesukaran Soal					
				C1	C2	C3	C4	C5	C6
Pengetahuan	1. Jenis Media Pembelajaran	Mengidentifikasi jenis media pembelajaran	2	1,2					
	2. Fungsi media pembelajaran	Mengidentifikasi fungsi media pembelajaran menurut Rachman	1				3		
		Mengidentifikasi fungsi media pembelajaran	1			4			
	3. Pemilihan media pembelajaran	Mengidentifikasi pemilihan media pembelajaran menurut Prof. Ely	1				5		
		Mengidentifikasi pemilihan media pembelajaran menurut Dick dan Carey	1				6		
	4. Pemanfaatan media pembelajaran	Mengidentifikasi pemanfaatan media pembelajaran	2				7	8	
	5. Prinsip-prinsip umum penggunaan media pembelajaran	Menganalisis prinsip umum penggunaan media pembelajaran	2			10	9		
		Mengategorikan pemilihan media pembelajaran berdasarkan <i>layout visual</i>	3	11,	12,	13			
	6. Relevansi pemilihan media pembelajaran berdasarkan ragam pengetahuan	Mengidentifikasi relevansi media pembelajaran berdasarkan ragam pengetahuan	2						14,
									15

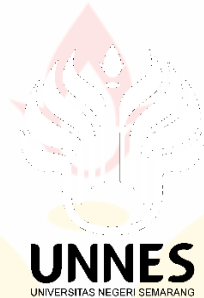
Lampiran 6 Kisi-Kisi Pengalaman Mengajar

Aspek	Indikator	No. Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Pengalaman Mengajar				
1. Proses Penyampaian Informasi	<ul style="list-style-type: none"> Mengatahui cara guru melakukan penyampaian informasi melalui media pembelajaran. 	1,2,3,4,5		5
2. Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran. 	6,9	7,8	4
	Jumlah	7	2	9

Lampiran 7 Kisi-Kisi Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	No. Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran				
1. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. 		1,2	2
2. Ketepatan dengan Materi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui bagaimana guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. 	8	3,4, 5, 6,7	6
3. Kesesuaian dengan Psikologis Siswa	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berdasarkan psikologis siswa 	9,10, 11,12, 13		5
4. Akses Memperoleh Media	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui cara guru memperoleh media pembelajaran 	15	14,16	3
5. Kemampuan Menggunakan Fasilitas TIK	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui kemampuan guru menggunakan fasilitas TIK 	17,18, 19,21	20	5
Jumlah		11	10	21

Lampiran 8 Instrumen Penelitian

**INSTRUMEN PENELITIAN**

**PENGARUH PENGETAHUAN DAN
PENGALAMAN MENGAJAR TERHADAP
KOMPETENSI MELAKUKAN INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN
GURU IPA DI SMP NEGERI
SE-KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG**

Nama : _____

Sekolah : _____

Kelas yang Diampu : _____

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2018**

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir atau skripsi yang sedang saya lakukan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, maka saya akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Pengetahuan dan Pengalaman Mengajar Terhadap Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran Guru IPA Di SMP Negeri Se-Kecamatan Gunungpati Kota Semarang**”.

Adapun cara untuk mendapatkan data adalah melalui tes dan menyebarkan kuesioner kepada responden. Untuk itu saya mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu sekalian untuk mengisi tes dan kuesioner ini sebagai data yang akan dipergunakan dalam penelitian. Atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

Peneliti

Esti Tri Lestari

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda (X) A, B, C, D atau E!

1. *Projector*, radio, dan televisi termasuk ke dalam jenis....
 - A. Media Objek
 - B. Media interaktif
 - C. Objek Pengganti
 - D. Media berbasis teknologi
 - E. Media Penyaji

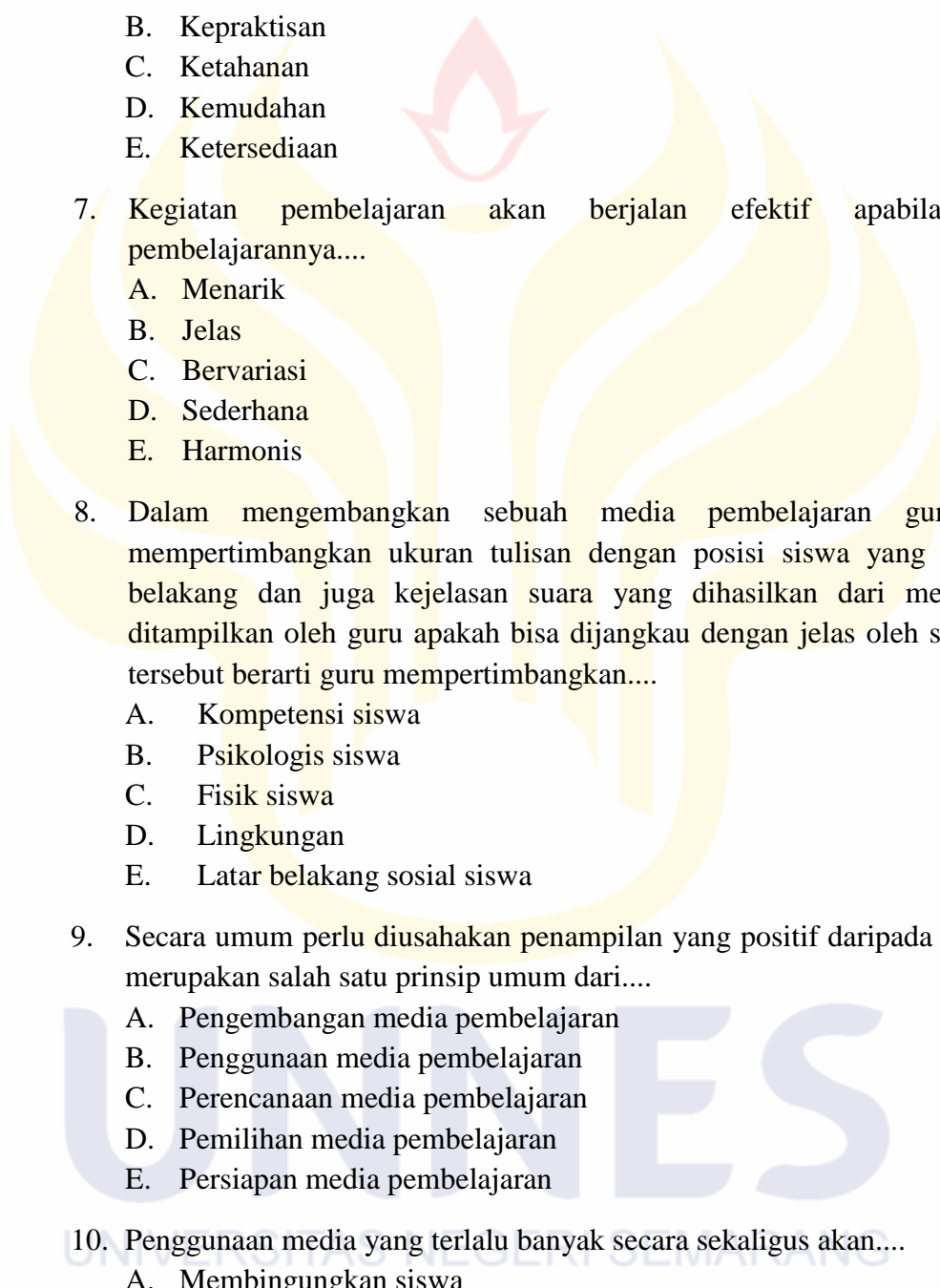
2. Replika, model, dan tiruan termasuk ke dalam jenis....
 - A. Media Objek
 - B. Media interaktif
 - C. Objek Pengganti
 - D. Media berbasis teknologi
 - E. Media Penyaji

3. Rachman menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran. Dibawah ini manakah fungsi media pembelajaran yang tidak tepat?
 - A. Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan ruangan kelas.
 - B. Menimbulkan keinginan dan minat baru.
 - C. Memberikan pengalaman yang integral dari abstrak ke konkrit.
 - D. Memberikan pengalaman yang integral dari konkrit ke abstrak.
 - E. Membangkitkan motivasi belajar siswa.

4. Berikut ini merupakan fungsi media pembelajaran yang paling tepat, yaitu....
 - A. Media pembelajaran sebagai hiburan.
 - B. Media pembelajaran digunakan untuk mengisi waktu.
 - C. Melatih peserta didik untuk belajar dengan siswa lain.
 - D. Menanamkan konsep dasar yang abstrak pada siswa.
 - E. Membiasakan siswa berpikir kritis dan kreatif.

5. Berikut ini merupakan hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran menurut Prof. Ely, *kecuali*....
 - A. Karakteristik siswa
 - B. Minat Guru
 - C. Strategi pembelajaran
 - D. Alokasi waktu dan sumber
 - E. Organisasi kelompok belajar

6. Berikut ini merupakan hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran menurut Dick dan Carey, *kecuali*....

- 
- A. Keluwesan
B. Kepraktisan
C. Ketahanan
D. Kemudahan
E. Ketersediaan
7. Kegiatan pembelajaran akan berjalan efektif apabila media pembelajarannya....
A. Menarik
B. Jelas
C. Bervariasi
D. Sederhana
E. Harmonis
8. Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran guru harus mempertimbangkan ukuran tulisan dengan posisi siswa yang duduk di belakang dan juga kejelasan suara yang dihasilkan dari media yang ditampilkan oleh guru apakah bisa dijangkau dengan jelas oleh siswa. Hal tersebut berarti guru mempertimbangkan....
A. Kompetensi siswa
B. Psikologis siswa
C. Fisik siswa
D. Lingkungan
E. Latar belakang sosial siswa
9. Secara umum perlu diusahakan penampilan yang positif daripada negatif merupakan salah satu prinsip umum dari....
A. Pengembangan media pembelajaran
B. Penggunaan media pembelajaran
C. Perencanaan media pembelajaran
D. Pemilihan media pembelajaran
E. Persiapan media pembelajaran
10. Penggunaan media yang terlalu banyak secara sekaligus akan....
A. Membingungkan siswa
B. Meningkatkan minat belajar siswa
C. Menyita waktu pembelajaran
D. Meningkatkan hasil belajar siswa
E. Memperjelas pelajaran
11. Menarik dan membangkitkan motivasi merupakan salah satu bagian *layout visual* media pembelajaran dari segi....
A. Keindahan

- B. Kesederhanaan
 - C. Penonjolan
 - D. Kebulatan
 - E. Keseimbangan
12. Kesatuan konseptual yang bulat merupakan salah satu bagian *layout visual* media pembelajaran dari segi....
- A. Keindahan
 - B. Kesederhanaan
 - C. Penonjolan
 - D. Kebulatan
 - E. Keseimbangan
13. Seimbang dan harmonis merupakan salah satu bagian *layout visual* media pembelajaran dari segi....
- A. Keindahan
 - B. Kesederhanaan
 - C. Penonjolan
 - D. Kebulatan
 - E. Keseimbangan
14. Suatu materi pembelajaran berupa **fakta** akan memperoleh tingkat keberhasilan yang **tinggi** apabila menggunakan media pembelajaran berupa....
- A. Teks
 - B. Grafis
 - C. Video
 - D. Animasi
 - E. Simulasi
15. Suatu materi pembelajaran berupa **prinsip (rules)** tidak tepat apabila menggunakan media pembelajaran berupa....
- A. Teks
 - B. Grafis
 - C. Video
 - D. Animasi
 - E. Simulasi

II. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/Ibu dengan keterangan *Selalu (SL)*, *Sering (SR)*, *Kadang-kadang (KD)*, *Tidak Pernah (TP)*.

A. Pengalaman Mengajar

No.	Pernyataan Penilaian	Skala Penilaian			
		SL	SR	KD	TP
<i>Proses Penyampaian Informasi</i>					
1.	Dalam mengembangkan media pembelajaran, guru memperhatikan jumlah siswa dalam kelas.				
2.	Guru memusatkan perhatian siswa dengan hal-hal yang menarik melalui media pembelajaran.				
3.	Siswa menanyakan tampilan media pembelajaran yang kurang jelas.				
4.	Guru membuat media pembelajaran yang merangsang keingintahuan siswa.				
5.	Guru menyederhanakan materi pembelajaran yang kompleks				
<i>Pengetahuan</i>					
6.	Guru memahami minat belajar setiap siswa.				
7.	Guru menganggap setiap siswa adalah sama (<i>universal</i>) dalam setiap kegiatan pembelajaran.				
8.	Prioritas mengajar guru adalah menyelesaikan materi.				
9.	Guru mempertimbangkan kemampuan siswa untuk memuat materi dalam media pembelajaran.				

B. Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran

No.	Pernyataan Penilaian	Skala Penilaian			
		SL	SR	KD	TP
<i>Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran</i>					
1.	Media yang didapat dari <i>internet</i> kurang sesuai dengan materi pembelajaran.				
2.	Guru sulit menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran di <i>internet</i> .				
<i>Ketepatan dengan Materi Pembelajaran</i>					
3.	Guru menyajikan media pembelajaran yang <i>download</i> dari <i>internet</i> apa adanya.				
4.	Guru menggunakan slide presentasi untuk semua jenis materi pembelajaran.				
5.	Guru menggunakan video untuk semua jenis media pembelajaran.				
6.	Guru menggunakan media interaktif (<i>flash player</i>) untuk semua jenis materi pembelajaran.				
7.	Slide presentasi hanya berisi teks, gambar tidak terlalu menjelaskan isi materi.				
8.	Slide presentasi berisi teks dan gambar untuk menjelaskan isi materi.				
<i>Kesesuaian dengan Psikologis Siswa</i>					
9.	Media pembelajaran yang dibuat guru mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang kompleks.				
10.	Guru menyisipkan simbol atau karakter yang menarik.				
11.	Guru membiarkan siswa menginterpretasikan				

	sendiri tampilan pada media pembelajaran.				
12.	Tampilan media jelas dan dapat dijangkau dalam satu kelas.				
13.	Media pembelajaran memunculkan pertanyaan bagi siswa.				
Akses Memperoleh Media					
14.	Media pembelajaran <i>didownload</i> dari <i>internet</i>				
15.	Guru membuat media pembelajaran sendiri.				
16.	Guru memperoleh media dengan dibuatkan orang lain.				
Kemampuan Menggunakan Fasilitas TIK					
17.	Guru mampu mengedit/mengubah media pembelajaran yang <i>didownload</i> dari <i>internet</i> .				
18.	Guru mengoperasikan sendiri fasilitas TIK seperti <i>speaker</i> , laptop, dan LCD di kelas.				
19.	Guru mampu mengedit media pembelajaran menggunakan berbagai program komputer.				
20.	Guru <i>mendownload</i> media pembelajaran dari <i>youtube</i> dan <i>google</i> .				
21.	Guru <i>mendownload</i> media pembelajaran dari portal pengembangan media pembelajaran milik pemerintah.				

Lampiran 9 Tabulasi Data Pengetahuan

No.	Responden	Skor															Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	CNS	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4
2	JW	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
3	KUS	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	11
4	MR	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11
5	BUD	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4
6	PNR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	13
7	SUP	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
8	YR	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	4
9	AKW	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
10	ISJ	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12
11	SUK	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	4
12	TI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13

Lampiran 10 Tabulasi Data Pengalaman Mengajar

No.	Responden	Skor									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	CNS	4	3	2	3	2	3	3	1	3	24
2	JW	4	4	3	4	3	4	2	3	3	30
3	KUS	3	3	3	3	3	4	1	4	3	27
4	MR	4	3	2	4	4	3	1	2	4	27
5	BUD	3	3	2	3	3	3	1	1	2	21
6	PNR	4	4	4	3	3	4	3	2	4	31
7	SUP	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35
8	YR	2	3	3	3	3	3	2	1	2	22
9	AKW	4	4	3	4	4	4	1	1	4	29
10	ISJ	4	4	3	4	4	4	1	1	4	29
11	SUK	4	4	3	4	3	3	1	1	4	27
12	TI	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35

Lampiran 11 Tabulasi Data Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran

No.	Responden	Skor																				Skor Total	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
1	CNS	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	2	2	2	58
2	JW	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	2	69
3	KUS	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	1	4	3	4	3	4	2	2	3	66
4	MR	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	3	3	3	63
5	BUD	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	1	4	2	3	3	3	3	3	2	2	1	57
6	PNR	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	72
7	SUP	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	2	71
8	YR	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	4	2	2	1	57
9	AKW	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	79
10	ISJ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	80
11	SUK	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	69
12	TI	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	79

Lampiran 12 Uji Validitas Pengetahuan dengan SPSS

Correlations

		skor1	skor2	skor3	skor4	skor5	skor6	skor7	skor8	skor9	skor10	skor11	skor12	skor13	skor14	skor15	skor_total
skor1	Pearson Correlation	1	.239	.625'	.250	.632'	.500	.632'	.158	.239	.250	.158	.158	.158	.500	.125	.627'
	Sig. (2-tailed)		.454	.030	.433	.027	.098	.027	.624	.454	.433	.624	.624	.624	.098	.699	.029
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor2	Pearson Correlation	.239	1	.598'	.239	.378	.478	.378	.378	-.029	.239	.378	.378	.378	.120	.478	.621'
	Sig. (2-tailed)	.454		.040	.454	.226	.116	.226	.226	.930	.454	.226	.226	.226	.711	.116	.031
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor3	Pearson Correlation	.625'	.598'	1	.250	.632'	.125	.632'	.158	.239	.250	.158	.158	.158	.125	.125	.582'
	Sig. (2-tailed)	.030	.040		.433	.027	.699	.027	.624	.454	.433	.624	.624	.624	.699	.699	.047
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor4	Pearson Correlation	.250	.239	.250	1	.158	.125	.632'	.158	.598'	.250	.632'	.158	.632'	.125	.125	.582'
	Sig. (2-tailed)	.433	.454	.433		.624	.699	.027	.624	.040	.433	.027	.624	.027	.699	.699	.047
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor5	Pearson Correlation	.632'	.378	.632'	.158	1	.316	.400	.400	.378	.632'	-.200	.400	-.200	.316	.316	.623'
	Sig. (2-tailed)	.027	.226	.027	.624		.317	.198	.198	.226	.027	.533	.198	.533	.317	.317	.030
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor6	Pearson Correlation	.500	.478	.125	.125	.316	1	.316	.316	.120	.125	.316	.316	.316	.625'	.625'	.627'
	Sig. (2-tailed)	.098	.116	.699	.699	.317		.317	.317	.711	.699	.317	.317	.317	.030	.030	.029
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor7	Pearson Correlation	.632'	.378	.632'	.632'	.400	.316	1	-.200	.378	.158	.400	-.200	.400	.316	.316	.623'
	Sig. (2-tailed)	.027	.226	.027	.027	.198	.317		.533	.226	.624	.198	.533	.198	.317	.317	.030
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor8	Pearson Correlation	.158	.378	.158	.158	.400	.316	-.200	1	.378	.632'	.400	1.000''	.400	.316	.316	.623'
	Sig. (2-tailed)	.624	.226	.624	.624	.198	.317	.533		.226	.027	.198	.000	.198	.317	.317	.030
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor9	Pearson Correlation	.239	-.029	.239	.598'	.378	.120	.378	.378	1	.239	.378	.378	.378	.478	.120	.578'
	Sig. (2-tailed)	.454	.930	.454	.040	.226	.711	.226	.226		.454	.226	.226	.226	.116	.711	.049
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor10	Pearson Correlation	.250	.239	.250	.250	.632'	.125	.158	.632'	.239	1	.158	.632'	.158	.125	.500	.582'
	Sig. (2-tailed)	.433	.454	.433	.433	.027	.699	.624	.027	.454		.624	.027	.624	.699	.098	.047
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

skor11	Pearson Correlation	.158	.378	.158	.632'	-.200	.316	.400	.400	.378	.158	1	.400	1.000''	.316	.316	.623'
	Sig. (2-tailed)	.624	.226	.624	.027	.533	.317	.198	.198	.226	.624		.198	.000	.317	.317	.030
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor12	Pearson Correlation	.158	.378	.158	.158	.400	.316	-.200	1.000''	.378	.632'	.400	1	.400	.316	.316	.623'
	Sig. (2-tailed)	.624	.226	.624	.624	.198	.317	.533	.000	.226	.027	.198		.198	.317	.317	.030
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor13	Pearson Correlation	.158	.378	.158	.632'	-.200	.316	.400	.400	.378	.158	1.000''	.400	1	.316	.316	.623'
	Sig. (2-tailed)	.624	.226	.624	.027	.533	.317	.198	.198	.226	.624	.000	.198		.317	.317	.030
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor14	Pearson Correlation	.500	.120	.125	.125	.316	.625'	.316	.316	.478	.125	.316	.316	.316	1	.250	.582'
	Sig. (2-tailed)	.098	.711	.699	.699	.317	.030	.317	.317	.116	.699	.317	.317	.317		.433	.047
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor15	Pearson Correlation	.125	.478	.125	.125	.316	.625'	.316	.316	.120	.500	.316	.316	.316	.250	1	.582'
	Sig. (2-tailed)	.699	.116	.699	.699	.317	.030	.317	.317	.711	.098	.317	.317	.317	.433		.047
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor_total	Pearson Correlation	.627'	.621'	.582'	.582'	.623'	.627'	.623'	.623'	.578'	.582'	.623'	.623'	.623'	.582'	.582'	1
	Sig. (2-tailed)	.029	.031	.047	.047	.030	.029	.030	.030	.049	.047	.030	.030	.030	.047	.047	
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

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

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



Lampiran 13 Uji Reliabilitas Pengetahuan dengan SPSS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	12	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	12	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.874	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
skor1	8.83	14.697	.546	.865
skor2	9.08	14.629	.535	.866
skor3	8.83	14.879	.495	.867
skor4	8.83	14.879	.495	.867
skor5	8.67	15.152	.560	.865
skor6	9.17	14.697	.546	.865
skor7	8.67	15.152	.560	.865
skor8	8.67	15.152	.560	.865
skor9	9.08	14.811	.486	.868
skor10	8.83	14.879	.495	.867
skor11	8.67	15.152	.560	.865
skor12	8.67	15.152	.560	.865
skor13	8.67	15.152	.560	.865
skor14	9.17	14.879	.495	.867
skor15	9.17	14.879	.495	.867

Lampiran 14 Uji Validitas Pengalaman Mengajar dengan SPSS

Correlations

		skor1	skor2	skor3	skor4	skor5	skor6	skor7	skor8	skor9	skor_total
skor1	Pearson Correlation	1	.632'	.139	.632'	.286	.361	.231	.116	.821''	.639'
	Sig. (2-tailed)		.027	.666	.027	.368	.248	.469	.720	.001	.025
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor2	Pearson Correlation	.632'	1	.682'	.657'	.452	.657'	.293	.146	.686'	.772''
	Sig. (2-tailed)	.027		.015	.020	.140	.020	.356	.650	.014	.003
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor3	Pearson Correlation	.139	.682'	1	.154	.278	.682'	.451	.338	.414	.676'
	Sig. (2-tailed)	.666	.015		.633	.381	.015	.141	.282	.180	.016
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor4	Pearson Correlation	.632'	.657'	.154	1	.723''	.314	.000	.146	.686'	.613'
	Sig. (2-tailed)	.027	.020	.633		.008	.320	1.000	.650	.014	.034
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor5	Pearson Correlation	.286	.452	.278	.723''	1	.452	.000	.231	.587'	.587'
	Sig. (2-tailed)	.368	.140	.381	.008		.140	1.000	.469	.045	.045
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor6	Pearson Correlation	.361	.657'	.682'	.314	.452	1	.293	.586'	.464	.772''
	Sig. (2-tailed)	.248	.020	.015	.320	.140		.356	.045	.129	.003
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor7	Pearson Correlation	.231	.293	.451	.000	.000	.293	1	.438	.190	.594'
	Sig. (2-tailed)	.469	.356	.141	1.000	1.000	.356		.155	.554	.042
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

skor8	Pearson Correlation	.116	.146	.338	.146	.231	.586'	.438	1	.190	.628'
	Sig. (2-tailed)	.720	.650	.282	.650	.469	.045	.155		.554	.029
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor9	Pearson Correlation	.821''	.686'	.414	.686'	.587'	.464	.190	.190	1	.764''
	Sig. (2-tailed)	.001	.014	.180	.014	.045	.129	.554	.554		.004
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor_total	Pearson Correlation	.639'	.772''	.676'	.613'	.587'	.772''	.594'	.628'	.764''	1
	Sig. (2-tailed)	.025	.003	.016	.034	.045	.003	.042	.029	.004	
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

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

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



UNNES

Lampiran 15 Uji Reliabilitas Pengalaman Mengajar dengan SPSS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	12	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	12	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.804	9

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
skor1	24.42	16.447	.539	.781
skor2	24.50	16.455	.718	.770
skor3	25.17	16.152	.581	.776
skor4	24.50	17.182	.532	.786
skor5	24.75	16.750	.477	.788
skor6	24.50	16.455	.718	.770
skor7	26.08	14.811	.372	.821
skor8	26.08	14.447	.416	.813
skor9	24.67	14.970	.672	.761

Lampiran 16 Uji Validitas Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran dengan SPSS

Correlations

	skor1	skor2	skor3	skor4	skor5	skor6	skor7	skor8	skor9	skor10	skor11	skor12	skor13	skor14	skor15	skor16	skor17	skor18	skor19	skor20	skor21	skor_total	
skor1	Pearson Correlation	1	.098	.408	.098	.420	.617 ^{**}	.258	.098	.333	.333	.364	.333	.486	.404	.536	.488	.293	.333	.488	.408	.258	.596 [*]
	Sig. (2-tailed)		.763	.188	.763	.174	.033	.418	.763	.290	.290	.244	.290	.109	.192	.072	.108	.356	.290	.108	.188	.418	.041
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor2	Pearson Correlation	.098	1	.837 ^{**}	1.000 ^{**}	.205	.361	.605 [*]	.314	.293	.293	.503	.293	.271	.355	-.031	-.029	.371	.293	.314	.478	.378	.579 [*]
	Sig. (2-tailed)	.763		.001	.000	.523	.248	.037	.320	.356	.356	.096	.356	.393	.257	.923	.930	.235	.356	.320	.116	.226	.049
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor3	Pearson Correlation	.408	.837 ^{**}	1	.837 ^{**}	.171	.472	.553	.120	.408	.408	.574	.408	.487	.297	.131	.120	.239	.408	.478	.625 [*]	.316	.664 [*]
	Sig. (2-tailed)	.188	.001		.001	.594	.121	.062	.711	.188	.188	.051	.188	.109	.348	.684	.710	.454	.188	.116	.030	.317	.019
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor4	Pearson Correlation	.098	1.000 ^{**}	.837 ^{**}	1	.205	.361	.605 [*]	.314	.293	.293	.503	.293	.271	.355	-.031	-.029	.371	.293	.314	.478	.378	.579 [*]
	Sig. (2-tailed)	.763	.000	.001		.523	.248	.037	.320	.356	.356	.096	.356	.393	.257	.923	.930	.235	.356	.320	.116	.226	.049
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor5	Pearson Correlation	.420	.205	.171	.205	1	.324	.217	.451	.420	.420	.459	.420	.612 [*]	.509	.631 [*]	.205	.779 ^{**}	.420	.205	.429	.542	.696 [*]
	Sig. (2-tailed)	.174	.523	.594	.523		.304	.498	.141	.174	.174	.133	.174	.034	.091	.028	.523	.003	.174	.523	.164	.069	.012
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor6	Pearson Correlation	.617 [*]	.361	.472	.361	.324	1	.418	.090	.309	.309	.578 [*]	.309	.123	.674 [*]	.248	.361	.181	.309	.361	.189	.418	.585 [*]
	Sig. (2-tailed)	.033	.248	.121	.248	.304		.176	.780	.329	.329	.049	.329	.704	.016	.437	.248	.574	.329	.248	.556	.176	.046
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor7	Pearson Correlation	.258	.605 [*]	.553	.605 [*]	.217	.418	1	.605 [*]	.258	.258	.726 ^{**}	.258	.205	.188	.042	.605 [*]	.529	.258	.832 ^{**}	.791 ^{**}	.700 [*]	.715 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.418	.037	.062	.037	.498	.176		.037	.418	.418	.008	.418	.522	.898	.037	.077	.418	.001	.002	.011	.009	.009
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor8	Pearson Correlation	.098	.314	.120	.314	.451	.090	.605 [*]	1	.293	.293	.503	.293	.271	.355	.157	.657 ^{**}	.714 ^{**}	.293	.314	.478	.832 ^{**}	.621 [*]
	Sig. (2-tailed)	.763	.320	.711	.320	.141	.780	.037		.356	.356	.096	.356	.393	.257	.626	.020	.009	.356	.320	.116	.001	.031
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor9	Pearson Correlation	.333	.293	.408	.293	.420	.309	.258	.293	1	1.000 ^{**}	.260	1.000 ^{**}	.397	.566	.536	.293	.098	.556	.293	.408	.258	.643 [*]
	Sig. (2-tailed)	.290	.356	.188	.356	.174	.329	.418	.356	.000	.414	.000	.414	.201	.055	.072	.356	.763	.061	.356	.188	.418	.024
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor10	Pearson Correlation	.333	.293	.408	.293	.420	.309	.258	.293	1.000 ^{**}	1	.260	1.000 ^{**}	.397	.566	.536	.293	.098	.556	.293	.408	.258	.643 [*]
	Sig. (2-tailed)	.290	.356	.188	.356	.174	.329	.418	.356	.000	.414	.000	.414	.201	.055	.072	.356	.763	.061	.356	.188	.418	.024
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor11	Pearson Correlation	.364	.503	.574	.503	.459	.578 [*]	.726 ^{**}	.503	.260	.260	1	.260	.186	.417	.050	.503	.594 [*]	.260	.503	.574	.847 ^{**}	.737 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.244	.096	.051	.096	.133	.049	.008	.096	.414	.414		.414	.562	.178	.877	.096	.042	.414	.096	.051	.001	.006
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor12	Pearson Correlation	.333	.293	.408	.293	.420	.309	.258	.293	1.000 ^{**}	1.000 ^{**}	.260	1	.397	.566	.536	.293	.098	.556	.293	.408	.258	.643 [*]
	Sig. (2-tailed)	.290	.356	.188	.356	.174	.329	.418	.356	.000	.000	.414	.000	.201	.055	.072	.356	.763	.061	.356	.188	.418	.024
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
skor13	Pearson Correlation	.486	.271	.487	.271	.612 [*]	.123	.205	.271	.397	.397	.186	.397	1	.225	.724 ^{**}	.271	.504	.574	.427	.649 [*]	.205	.663 [*]
	Sig. (2-tailed)	.109	.393	.109	.393	.034	.704	.522	.393	.201	.201	.562	.201		.482	.008	.393	.095	.051	.167	.022	.522	.019
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

skor14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.404 .192 12	.355 .257 12	.297 .348 12	.355 .257 12	.509 .091 12	.674' .016 12	.188 .559 12	.355 .257 12	.566 .055 12	.566 .055 12	.417 .178 12	.566 .055 12	.225 .482 12	1 12	.546 .066 12	.355 .257 12	.213 .506 12	.566 .055 12	.071 .826 12	.000 1.000 12	.376 .229 12	.624' .030 12
skor15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.536 .072 12	-.031 .923 12	.131 .684 12	-.031 .923 12	.631' .028 12	.248 .437 12	.042 .898 12	.157 .626 12	.536 .072 12	.536 .072 12	.050 .877 12	.536 .072 12	.724'' .008 12	.546 .066 12	1 12	.345 .272 12	.220 .493 12	.750'' .005 12	.345 .272 12	.328 .298 12	.042 .898 12	.579' .049 12
skor16	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.488 .108 12	-.029 .930 12	.120 .711 12	-.029 .930 12	.205 .523 12	.361 .248 12	.605' .037 12	.657'' .020 12	.293 .356 12	.293 .356 12	.503 .096 12	.293 .356 12	.271 .393 12	.355 .257 12	.345 .272 12	1 12	.371 .235 12	.293 .356 12	.657'' .020 12	.478 .116 12	.605' .037 12	.600' .039 12
skor17	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.293 .356 12	.371 .235 12	.239 .454 12	.371 .235 12	.779'' .003 12	.181 .574 12	.529 .077 12	.714'' .009 12	.098 .763 12	.098 .763 12	.594' .042 12	.098 .763 12	.504 .095 12	.213 .506 12	.220 .493 12	.371 .235 12	1 12	.098 .763 12	.371 .235 12	.598' .040 12	.756'' .004 12	.656' .021 12
skor18	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.333 .290 12	.293 .356 12	.408 .188 12	.293 .356 12	.420 .174 12	.309 .329 12	.258 .418 12	.293 .356 12	.556 .061 12	.556 .061 12	.260 .414 12	.556 .061 12	.574 .051 12	.566 .055 12	.750'' .005 12	.293 .356 12	.098 .763 12	1 12	.293 .356 12	.408 .188 12	.258 .418 12	.643' .024 12
skor19	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.488 .108 12	.314 .320 12	.478 .116 12	.314 .320 12	.205 .523 12	.361 .248 12	.832'' .001 12	.314 .320 12	.293 .356 12	.293 .356 12	.503 .096 12	.293 .356 12	.427 .167 12	.071 .826 12	.345 .272 12	.657'' .020 12	.371 .235 12	.293 .356 12	1 12	.837'' .001 12	.378 .226 12	.663' .019 12
skor20	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.408 .188 12	.478 .116 12	.625' .030 12	.478 .116 12	.429 .164 12	.189 .556 12	.791'' .002 12	.478 .116 12	.408 .188 12	.408 .188 12	.574 .051 12	.408 .188 12	.649' .022 12	.000 1.000 12	.328 .298 12	.478 .116 12	.598' .040 12	.408 .188 12	.837'' .001 12	1 12	.553 .062 12	.773'' .003 12
skor21	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.258 .418 12	.378 .226 12	.316 .317 12	.378 .226 12	.542 .069 12	.418 .176 12	.700' .011 12	.832'' .001 12	.258 .418 12	.258 .418 12	.847'' .001 12	.258 .418 12	.205 .522 12	.376 .229 12	.042 .898 12	.605' .037 12	.756'' .004 12	.258 .418 12	.378 .226 12	.553 .062 12	1 12	.715'' .009 12
skor_total	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.596' .041 12	.579' .049 12	.664' .019 12	.579' .049 12	.696' .012 12	.585' .046 12	.715'' .009 12	.621'' .031 12	.643' .024 12	.643' .024 12	.737'' .006 12	.643' .024 12	.663' .019 12	.624' .030 12	.579' .049 12	.600' .039 12	.656'' .021 12	.643' .024 12	.663' .019 12	.773'' .003 12	.715'' .009 12	1 12

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

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



Lampiran 17 Uji Reliabilitas Kompetensi Melakukan Inovasi Media Pembelajaran dengan SPSS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	12	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	12	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.754	22

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
skor1	133.4167	275.720	.578	.747
skor2	133.0833	274.811	.558	.746
skor3	133.0000	273.818	.647	.745
skor4	133.0833	274.811	.558	.746
skor5	133.5000	268.273	.673	.739
skor6	134.0000	272.182	.558	.743
skor7	133.3333	266.424	.692	.738
skor8	133.0833	274.083	.602	.745
skor9	132.9167	274.992	.627	.746
skor10	132.9167	274.992	.627	.746
skor11	133.9167	261.538	.709	.733
skor12	132.9167	274.992	.627	.746
skor13	133.9167	260.447	.622	.733
skor14	133.4167	271.902	.601	.743
skor15	133.5000	267.182	.540	.739
skor16	133.0833	274.447	.580	.745
skor17	133.2500	273.477	.638	.744
skor18	132.9167	274.992	.627	.746
skor19	134.0833	273.356	.645	.744
skor20	134.0000	272.000	.761	.743
skor21	134.3333	266.424	.692	.738
skor_total	68.3333	71.152	1.000	.921