



**PENGARUH FASILITAS BELAJAR TERHADAP  
KEINOVATIFAN DAN KREATIVITAS GURU SMP  
NEGERI DI KECAMATAN SEMARANG BARAT**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Dwi Eti Awaliatun  
1102415003**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PEDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
TAHUN 2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal skripsi dengan judul “PENGARUH FASILITAS BELAJAR TERHADAP KEINOVATIFAN DAN KREATIVITAS GURU SMP NEGERI DI KECAMATAN SEMARANG BARAT” karya,

Nama : Dwi Eti Awaliatun

NIM : 1102415003

Program Studi : Teknologi Pendidikan


Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan menjadi skripsi dan diajukan permohonan ijin penelitiannya.

Semarang, 13 Januari 2020...

Mengetahui,

**Pembimbing**

**Ketua Jurusan**



**Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 198208192015041001**



**Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Si.**

**NIP. 1979072702006041002**

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "PENGARUH FASILITAS BELAJAR TERHADAP KEINOVATIFAN DAN KREATIVITAS GURU SMP NEGERI DI KECAMATAN SEMARANG BARAT" karya,

Nama : Dwi Eti Awaliatun  
NIM : 1102415003  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada hari..Selasa..... tanggal 21 Januari 2020

Semarang, 21 Februari 2020



Sekretaris,

Ghanis Putra W, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198208192015041001

Penguji I

Dr. Kustiono, M.Pd  
NIP. 196303071993031001

Penguji II

Dra. Istvarini, M.Pd  
NIP. 195911221985032001

Penguji III

Ghanis Putra W, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198208192015041001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 12 Januari 2020



Dwi Eti Awaliatun

1102415003

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

Moto :

Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu (Bobby Unser)

Persembahan:

Skripsi ini dipersambahkan untuk:

1. Kedua Orangtuaku
2. Almamaterku Universitas Negeri  
Semarang
3. Fakultas Ilmu Pendidikan
4. Jurusan Kurikulum dan Teknologi  
Pendidikan

## ABSTRAK

**Awaliatun, Dwi Eti.** 2019. “Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Keinovatifan dan Kreativitas Guru SMP Negeri Di Kecamatan Semarang Barat”. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci :** Pengaruh, Fasilitas Belajar, Keinovatifan Guru, Kreativitas Guru.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran eksak dan non-eksak karena guru belum menekankan keinovatifan dan kreativitas pada proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah (a) mengukur pengaruh fasilitas belajar terhadap keinovatifan guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat, (b) mengukur pengaruh fasilitas belajar terhadap kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat, (c) mengukur pengaruh fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.

Penelitian ini dilakukan ditiga sekolah yaitu SMP Negeri 19 Semarang, SMP Negeri 30 Semarang dan SMP Negeri 31 Semarang yang mana sekolah-sekolah tersebut berada di Kecamatan Semarang Barat. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deksriptif. Desain penelitian yang digunakan yaitu survei. Populasi penelitian ini berjumlah 125 guru kemudian dengan menggunakan teknik *simple random sampling* maka peneliti memutuskan menggunakan sampel 60 guru. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif, regresi linier sederhana dan regresi linier multivariat.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa fasilitas belajar dalam kategori sedang dengan persentase 71,8%, keinovatifan guru masuk dalam kategori sedang dengan persentase 68,4% dan kreativitas guru juga dalam kategori sedang dengan persentase 78,4%. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara fasilitas belajar terhadap keinovatifan guru yang diperoleh dari  $t_{hitung}$  (3,296) lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2,002) dengan taraf signifikansi 0,05 (5%); (2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara fasilitas belajar terhadap kreativitas guru yang mana diperoleh dari  $t_{hitung}$  (4,979) lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2,002) dengan taraf signifikansi 0,05 (5%); (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas guru yang hasilnya diperoleh dari  $X$  (Sig.) semuanya  $< 0,05$ . Maka berdasarkan hasil pengujian tersebut  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti diterima yaitu “Terdapat Pengaruh yang Signifikan Antara Fasilitas Belajar Terhadap Keinovatifan dan Kreativitas Guru SMP Negeri Di Kecamatan Semarang Barat”. Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk kemudian ditindaklanjuti dalam proses meningkatkan keinovatifan dan kreativitas guru agar nantinya guru dapat membuat media yang lebih bervariasi lagi.

## ABSTRACT

**Awaliatun, Dwi Eti.** 2019. "The Influence of Learning Facilities on the Innovation and Creativity of Junior High School Teachers in West Semarang District". Final Project. Curriculum and Educational Technology Department. Education Science Faculty. Universitas Negeri Semarang. Supervisor: Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd.

**Key Word:** Influence, Learning Facilities, Teacher's Innovation, Teacher's Creativity.

This research is motivated by students who have difficulties in exact and non-exact learning because the teachers has not emphasized innovation and creativity in the learning prosesess. The purpose of this research are (a) measuring the effect of learning facilities on the innovativeness of state junior high school teachers in the District of West Semarang, (b) measuring the effect of learning facilities on the creativity of state junior high school teachers in the District of West Semarang, (c) measuring the effect of learning facilities on the innovation and creativity of state junior high school teachers in the District of West Semarang.

This research was conducted in three schools, they are 19 Junior High School Semarang, 30 Junior High School Semarang and 31 Junior High School Semarang, which are located in West Semarang District. The method used quantitative research with descriptive approach. The research design by using survey. The subjects of this research are 125 teachers. The researcher used simple random sampling techniques to decide 60 teachers to be a sample. The technique to collect the data by using questionnaires, interview and documentation. Data analysis techniques were performed was using descriptive analysis, simple linear regression and multivariate linear regression.

The results of the descriptive analysis showed that the percentage of learning facilities in medium category was 71.8%, the percentage of innovation of teachers entered in medium category was 68.4% and teacher creativity is also in category medium with a percentage of 78.4%. The results of hypothesis show that (1) There is significant influence between learning facilities on the innovativeness of the teachers obtained from tcount (3.296) is greater than ttable (2.002) with a significance level of 0.05 (5%); (2) There is a significant influence between learning facilities on teacher creativity which is obtained from tcount (4.979) is greater than ttable (2.002) with a significance level of 0.05 (5%); (3) There is a significant influence between learning facilities and the innovativeness and teacher creativity. The results obtained from X (Sig.) Are all <0.05. Then based on the results of the test Ho was rejected and Ha was accepted. It can be concluded that the hypothesis proposed by the researcher is accepted as "There is a Significant Influence Between Learning Facilities on the Innovation and Creativity of Public Middle School Teachers in West Semarang District". It hopes that the results of this study can be used as a reference and then be followed up in the process of increasing teacher innovation and creativity so that later teachers can create more variety media.

## **PRAKATA**

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, rezeki serta karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Keinovatifan dan Kreativitas Guru SMP Negeri Di Kecamatan Semarang Barat” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat terlaksana jika tidak ada semangat, motivasi, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifa'i, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Si., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd, M.Pd., yang telah membimbing, memberikan motivasi dan saran sebagai pembimbing kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak/ Ibu dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis semasa kuliah.
6. Drs. Catonggo Sulistiyono, S.Kom., Kepala SMP Negeri 19 Semarang beserta staf dan juga guru yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Sri Puji Marimah Yuliana, S.Pd, M.Pd., Kepala SMP Negeri 30 Semarang beserta staf dan juga guru yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.



8. Sumrih Rahayu, S.Pd, M.Pd., Kepala SMP Negeri 31 Semarang beserta staf dan juga guru yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Kedua orangtua peneliti Bapak Wahidin dan Ibu Sugiyanti, dan Adik peneliti Indah Ayu Cahyani yang tidak hentinya mendukung peneliti dalam hal motivasi, materiil dan spritiual.
10. Teristimewa Luluk Inawati, Adensyah Nuralie, Bernadeta Anggi, Guntur Wahyu, Febri Rimadani, Chamidah Ulin Rizky, Nasoikhul Amaliya, Hafifah Rosalia, Suci Dwi Haryanti, Siti Afifah dan Dasri yang mendukung peneliti didalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh rekan seperjuangan rombel 1 dan seluruh rekan Prodi Teknologi Pendidikan angkatan 2015 yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, semoga Allah SWT membalas kebaikan seluruh pihak yang turut membantu dan penulis mengharapkan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca serta seluruh pihak khususnya dalam bidang pendidikan.

Semarang,

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>10</b>
<b>1.3. Batasan Masalah .....</b>	<b>10</b>
<b>1.4. Rumusan Masalah .....</b>	<b>11</b>
<b>1.5. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>11</b>
<b>1.6. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>12</b>
<b>BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1. Kajian Teori .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.1. Konsep Dan Kawasan Teknologi Pendidikan .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.2. Fasilitas Belajar .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1.3. Keinovatifan .....</b>	<b>23</b>
<b>2.1.4. Kreativitas .....</b>	<b>30</b>
<b>2.2. Kajian Tentang Teori Fasilitas Belajar, Keinovatifan dan         Kreativitas .....</b>	<b>39</b>
<b>2.3. Kajian Terapan Di Sekolah Dalam Pembelajaran .....</b>	<b>42</b>
<b>2.4. Kerangka Berpikir .....</b>	<b>46</b>
<b>2.5. Hipotesis .....</b>	<b>49</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
<b>3.1. Metode Penelitian dan Desain Penelitian .....</b>	<b>52</b>
<b>3.2. Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>52</b>

3.3. Populasi dan Sampel .....	52
3.4. Variabel Penelitian .....	53
3.4.1. Variabel Bebas .....	54
3.4.2. Variabel Terikat .....	54
3.5. Metode Pengumpulan Data .....	54
3.5.1. Data Penelitian .....	55
3.5.2. Teknik Pemerolehan Data .....	55
3.6. Instrumen Penelitian .....	55
3.7. Validitas dan Reliabilitas .....	58
3.7.1. Validitas .....	61
3.7.2. Reliabilitas .....	65
3.8. Teknik Analisis Data .....	68
3.8.1. Analisis Deskriptif .....	68
3.8.2. Uji Prasyarat Regresi .....	71
3.8.3. Uji Hipotesis .....	71
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>76</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	76
4.1.1. Deskripsi Data Penelitian .....	76
4.1.2. Uji Prasyarat Regresi .....	88
4.1.3. Uji Hipotesis .....	91
4.2. Pembahasan .....	100
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>107</b>
5.1. Kesimpulan .....	107
5.2. Saran .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>113</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	49
Gambar 3.1 Desain Penelitian .....	52
Gambar 3.2 Rumus Validitas .....	62
Gambar 3.3 Rumus Reliabilitas .....	67
Gambar 3.4 Rumus Persentase .....	69
Gambar 3.5 Rumus Korelasi <i>Product Moment</i> .....	72
Gambar 3.6 Rumus Uji t .....	73
Gambar 3.7 Rumus Regresi Linier Sederhana .....	73
Gambar 4.1 Diagram Klasifikasi Fasilitas Belajar .....	80
Gambar 4.2 Diagram Klasifikasi Keinovatifan Guru .....	84
Gambar 4.3 Diagram Klasifikasi Kreativitas Guru .....	88
Gambar 4.4 Hasil Signifikansi Satu Pihak Kanan .....	92
Gambar 4.5 Hasil Signifikansi Satu Pihak Kanan .....	95

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Daftar Penyebaran Anggota Populasi .....	53
Tabel 3.2	Skor Jawaban Angket .....	56
Tabel 3.3	Instrumen Observasi .....	58
Tabel 3.4	Instrumen Wawancara .....	59
Tabel 3.5	Kisi-kisi Angket .....	60
Tabel 3.6	Skor Alternatif Jawaban .....	61
Tabel 3.7	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Uji Coba Skala Fasilitas Belajar .....	63
Tabel 3.8	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Uji Coba Skala Keinovatifan Guru .....	64
Tabel 3.9	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Uji Coba Skala Kreativitas Guru .....	65
Tabel 3.10	Interpretasi Nilai $r$ .....	66
Tabel 3.11	Uji Reliabilitas Fasilitas Belajar .....	67
Tabel 3.12	Uji Reliabilitas Keinovatifan Guru .....	67
Tabel 3.13	Uji Reliabilitas Kreativitas Guru .....	67
Tabel 3.14	Interval Persentase .....	70
Tabel 3.15	Kriteria Skor .....	70
Tabel 4.1	Deskriptif Statistik Variabel Penelitian .....	77
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Data Fasilitas Belajar .....	78
Tabel 4.3	Klasifikasi Data Fasilitas Belajar .....	79
Tabel 4.4	Deskriptif Statistik Variabel Penelitian .....	81
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Data Keinovatifan Guru .....	82
Tabel 4.6	Klasifikasi Data Keinovatifan Guru .....	83
Tabel 4.7	Deskriptif Statistik Variabel Penelitian .....	85
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Data Kreativitas Guru .....	86
Tabel 4.9	Klasifikasi Data Kreativitas Guru .....	87
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas Fasilitas Belajar Terhadap Keinovatifan Guru .....	89
Tabel 4.11	Hasil Uji Normalitas Fasilitas Belajar Terhadap Kreativitas Guru.....	89

Tabel 4.12 Hasil Uji Linieritas .....	90
Tabel 4.13 Hasil Uji t Statistik Fasilitas Belajar dengan Keinovatifan Guru .....	91
Tabel 4.14 Hasil Uji F Statistik Fasilitas Belajar dengan Keinovatifan Guru.....	93
Tabel 4.15 Hasil Uji Determinan ( $R^2$ ) Fasilitas Belajar dengan Keinovatifan Guru .....	94
Tabel 4.16 Hasil Uji t Statistik Fasilitas Belajar dengan Kreativitas Guru .....	94
Tabel 4.17 Hasil Uji F Statistik Fasilitas Belajar dengan Kreativitas Guru .....	96
Tabel 4.18 Hasil Uji Determinan ( $R^2$ ) Fasilitas Belajar dengan Kreativitas Guru .....	97
Tabel 4.19 Hasil Uji Homogenitas Keinovatifan Guru .....	98
Tabel 4.20 Hasil Uji Homogenitas Kreativitas Guru .....	98
Tabel 4.21 Hasil Uji Matriks Varian Kovarian .....	99
Tabel 4.22 Hasil Uji Independensi Residual .....	99
Tabel 4.23 Hasil Uji Regresi Linier Multivariat .....	100

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nama Guru/Responden Penelitian .....	113
Lampiran 2	Instrumen Observasi .....	117
Lampiran 3	Hasil Observasi .....	118
Lampiran 4	Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Coba Penelitian .....	119
Lampiran 5	Angket Uji Coba Penelitian .....	120
Lampiran 6	Hasil Uji Coba Penelitian .....	123
Lampiran 7	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	128
Lampiran 8	Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian .....	131
Lampiran 9	Angket Penelitian .....	132
Lampiran 10	Hasil Penelitian .....	136
Lampiran 11	Tabulasi Data Hasil Penelitian .....	144
Lampiran 12	Hasil Statistik Dekskriptif .....	145
Lampiran 13	Hasil Uji Prasyarat Regresi .....	147
Lampiran 14	Hasil Uji Hipotesis .....	150
Lampiran 15	Instrumen Wawancara .....	152
Lampiran 16	Hasil Wawancara .....	153
Lampiran 17	Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	160
Lampiran 18	Contoh Media Pembelajaran Guru .....	181
Lampiran 19	Dokumentasi .....	182
Lampiran 20	Surat Izin Penelitian .....	184
Lampiran 21	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	188

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pembelajaran untuk merubah cara berpikir, bersikap dan bertindak sesuai dengan tujuan pendidikan (Fitriani, 2017: 1). Menurut Serdyukov (2017:3) Pendidikan, sebagai lembaga sosial yang melayani kebutuhan masyarakat, sangat diperlukan bagi masyarakat untuk bertahan dan berkembang. Seharusnya tidak hanya komprehensif, berkelanjutan, dan luar biasa, tetapi harus terus berkembang untuk memenuhi tantangan dunia global yang berubah dengan cepat dan tidak terduga. Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta tanggung jawab (Widiyanti, 2017: 1). Tujuan pendidikan tidak luput dengan proses pembelajaran dikelas, dengan adanya pembelajaran yang baik bagi peserta didik dan sekolah maka akan tercapainya tujuan pendidikan.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 3 Tahun 2013, pasal 19 ayat 1, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta



psikologis peserta didik. Tugas utama guru menurut Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008 tentang guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah serta tugas tambahan yang relevan dengan fungsi sekolah. Selain itu, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab XI tentang Pendidik dan Tenaga Kependidikan pasal 40 menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.

Kreativitas dan inovasi menjadi semakin penting untuk pengembangan masyarakat pengetahuan abad ke-21. Pendidikan dipandang sebagai pusat dalam mengembangkan keterampilan kreatif dan inovatif (Ferrari, Cachia, & Punie, 2009:3). Perkembangan teknologi pendidikan yang begitu pesat, khususnya yang berkaitan dengan temuan-temuan baru dalam strategi-strategi pembelajaran mutakhir, media pembelajaran, cara-cara belajar yang lebih efektif, dan sebagainya telah menantang para guru untuk menentukan sikapnya, apakah segera menerima dan memperbaharui strategi-strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini, atau harus tetap mempertahankan pola-pola lama yang dianggap lebih baik. Teknologi memainkan peran penting dalam kehidupan pelajar dan dapat memungkinkan perubahan pendidikan menuju lingkungan sekolah yang inovatif dan kreatif. Menurut Collard dan Looney (2014:348) cara guru menyusun pelajaran dan membimbing dialog dan tanya jawab memiliki dampak penting pada apakah dan bagaimana peserta didik membuat hubungan antara gagasan dan mengembangkan wawasan baru. Dalam kehidupan sosial kemasyarakatan, guru

dianggap sebagai pemuka pendapat (*opinion leader*) karena dianggap mengetahui hal-hal baru lebih awal dibandingkan dengan masyarakat kebanyakan dan pikiran-pikiran atau pendapatnya tentang sesuatu yang baru sering dirujuk oleh masyarakat sebagai hal yang baik (Iskandar, 2008: 1). Sebagai pengelola pembelajaran yang baik guru hendaknya tidak boleh ketinggalan zaman dengan berbagai temuan baru tersebut. Guru harus bisa mengadopsi dan mengintegrasikan temuan-temuan tersebut dalam prakteknya.

Kurikulum 2013 lebih mengedepankan peran siswa dalam proses pembelajaran. Guru bertugas sebagai fasilitator, sehingga dalam aplikasinya, pembelajaran yang berpusat kepada siswa dapat menumbuhkan interaksi antara guru dan siswa ataupun sebaliknya. Konsep tersebut sejalan dengan pendidikan interaksional. Guru didalam proses pembelajaran mempunyai peran penting didalamnya. Seperti yang diketahui, peran guru dalam proses pembelajaran diantaranya adalah sebagai fasilitator, pengelola, demonstrator, administrator, motivator, organisator, evaluator dan sumber belajar (Nursalim, 2018: 23). Seperti apapun hebatnya kemajuan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan. Teknologi yang konon dapat memudahkan manusia mencari dan mendapatkan informasi dan pengetahuan, tidak mungkin bisa mengganti peran guru (Sanjaya, 2008: 148). Menurut Djamarah (2005: 37), tugas guru sebagai suatu profesi menuntut kepada guru untuk mengembangkan profesionalitas diri sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mendidik, mengajar dan melatih anak didik adalah tugas guru sebagai suatu profesi. Kaitan dengan hal tersebut maka semakin inovatif seorang guru terhadap temuan-temuan baru, harusnya ia menjadi semakin kreatif

dalam mengelola kegiatan pembelajarannya. Semakin kreatif ia mengelola pembelajarannya maka dapat dipastikan bahwa semakin efektif pula hasil yang diperolehnya. Oleh karena itu diduga ada keterkaitan antara tingkat keinovatifan guru, yaitu derajat penerimaan guru terhadap suatu inovasi dengan kemampuan mengelola pembelajarannya.

Menurut Sudarma (2014: 16) profesi guru adalah suatu pekerjaan yang dituntut memiliki suatu ketrampilan dan kreativitas. Keterampilan seorang guru adalah mengajar dan menanamkan nilai-nilai pada diri siswa sehingga adanya perubahan sikap dalam diri siswa. Kreativitas dalam mengajar sangat diperlukan guru. Misalnya dalam menyampaikan suatu materi guru harus mempunyai suatu model pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa tidak bosan terhadap materi yang disampaikan. Sehingga siswa semangat dalam mengikuti mata pelajaran. Selain itu kreativitas juga akan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu guru harus kreatif dalam memilih media apa yang akan digunakan untuk mendukung bahan ajar atau materi yang disampaikan. Akan tetapi media dan model pembelajaran yang akan dipilih guru harus menyesuaikan materi serta karakteristik siswa.

Menurut Sudjana (2014: 42) disamping faktor guru, kualitas pengajaran dipengaruhi juga oleh karakteristik kelas kelas. Variabel karakteristik kelas antara lain: (a) Besarnya kelas, (b) Suasana belajar, (c) Fasilitas (Sarana Prasarana) dan sumber belajar. Sarana Pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar seperti gedung, ruang kelas, meja kursi, serta alat-alat dan media

pengajaran (Mulyasa, 2007: 49). Adapun yang dimaksud dengan prasarana pendidikan menurut Mulyasa (2007: 49) adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran seperti halaman, kebun, taman sekolah, jalan menuju sekolah, tetapi jika dimanfaatkan secara langsung untuk proses belajar mengajar, seperti taman sekolah untuk pengajaran biologi, halaman sekolah sebagai sekaligus lapangan olahraga, komponen tersebut merupakan sarana pendidikan. Kelas harus diusahakan sebagai laboratorium belajar bagi siswa. Artinya kelas harus menyediakan berbagai sumber belajar seperti buku pelajaran, alat peraga, dan lain-lain. Siswa juga harus diusahakan agar diberi kesempatan untuk berperan sebagai sumber belajar. Artinya kelas harus menyediakan berbagai sumber belajar seperti buku pelajaran, alat peraga, dan lain-lain. Fasilitas belajar yang lengkap akan menunjang pembelajaran di dalam kelas, sehingga potensi yang dimiliki peserta didik dapat dikembangkan secara maksimal.

Standar fasilitas belajar telah diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 BAB XII pasal 45 yang menyatakan bahwa “Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik”. Sedangkan ketentuan mengenai standar sarana dan prasarana sekolah atau madrasah tertulis dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 24 Tahun 2007 yang menyatakan bahwa (1) kriteria minimum sarana yang terdiri dari perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, teknologi informasi dan komunikasi,

serta perlengkapan lain yang wajib dimiliki oleh setiap sekolah/madrasah, (2) kriteria minimum prasarana yang terdiri dari lahan, bangunan, ruang-ruang, dan instalasi daya dan jasa yang wajib dimiliki oleh setiap sekolah/madrasah.

Berdasarkan observasi awal mengenai SMP Negeri yang ada di Semarang Barat pada tanggal 16 April 2019, didapatkan tiga SMP yang akan peneliti teliti yaitu SMP Negeri 19 Semarang, SMP Negeri 30 Semarang dan SMP Negeri 31 Semarang. Kemudian dilanjutkan observasi pada tanggal 30 dan 31 Juli 2019 untuk mendapatkan data mengenai fasilitas belajar, keinovatifan dan kreativitas guru. Hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah Ibu Sri Lestari S.Pd, SMP Negeri 19 Semarang yaitu fasilitas belajar di sekolah sudah baik. Total kelas 24 ruangan dengan setiap kelas sudah difasilitasi dengan meja dan kursi yang cukup baik, papan tulis (*white board*), spidol, penghapus dan juga LCD proyektor. SMP Negeri 19 Semarang juga dilengkapi dengan Laboratorium IPA, Laboratorium computer dan Laboratorium Bahasa. Melihat dari adanya LCD di kelas menandakan bahwa guru sudah mulai menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis komputer. Untuk guru olahraga dan IPA masih menggunakan fasilitas belajar dari sekolah seperti alat olahraga dan LAB IPA.

Hasil wawancara dengan karyawan Tata Usaha SMP Negeri 30 Semarang Bapak Yulius Handono Sidi Wahyanto menjelaskan bahwa fasilitas belajar di sekolah tersebut sudah cukup baik. Ruang kelas berjumlah 24 ruang dengan fasilitas papan tulis, LCD proyektor, peralatan multimedia dan juga TIK. Permasalahan yang sering terjadi adalah LCD yang rusak. Namun pihak sekolah akan langsung menanganinya. Guru-guru di SMP Negeri 30 Semarang sudah sering memakai

media pembelajar yang disediakan dari sekolah maupun membuat sendiri. Sekolah terakhir adalah SMP Negeri 31 Semarang. Mengambil dari hasil wawancara salah satu guru bernama Bapak Kumatman S.Pd, beliau menjelaskan bahwa fasilitas belajar sudah cukup baik untuk menunjang keinovatifan dan kreativitas guru. Jumlah kelas ada 24 ruangan dengan dilengkapi LCD dan komputer PC disetiap kelasnya. Sehingga ketika guru akan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer maka fasilitas sudah tersedia. Salah satu perwakilan dari ketiga sekolah tersebut juga menyebutkan bahwa banyak guru yang sudah cukup kreatif dan inovatif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer maupun non-komputer. Tetapi masih ada juga guru yang belum menekankan kreativitas dan keinovatifan dalam proses pembelajaran. Antusias siswa didalam pembelajaran cukup baik walaupun masih ada siswa yang terlihat malas tidak tertarik dan bosan dibeberapa pembelajaran sulit seperti matematika, IPS, Bahasa Inggris dan PKN. Disamping itu guru merupakan faktor penentu keberhasilan suatu proses pembelajaran. Jadi guru tidak hanya sebagai seorang mengajar melainkan dituntut sebagai pembimbing perilaku siswa.

Penelitian yang dilakukan Iskandar (2008) yang berjudul “Kemampuan Pembelajaran dan Keinovatifan Guru” menyimpulkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan pembelajaran dengan keinovatifan guru dengan kontribusi relatif sebesar 20,12%. Hubungan ini juga bersifat linear sehingga dapat diprediksi bahwa makin tinggi tingkat keinovatifan guru, maka makin baik pula kemampuan mengelola pembelajarannya. Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Helda Jolanda Pentury (2017) Fakultas

Bahasa dan Sastra Universitas Indraprasta PGRI dengan judul “Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris” menyimpulkan hasil penelitiannya yaitu menunjukkan bahwa: guru kreatif adalah guru yang mampu mengembangkan kemampuan pedagogik, mengembangkan ketrampilan hidup, meningkatkan nilai dan membangun serta mengembangkan sikap profesional. Semua ini dapat diperoleh dalam pengembangan kegiatan pembelajaran yang kreatif yang mampu diciptakan secara pedagogik dan profesional sesuai era globalisasi. Penelitian yang dilakukan oleh Yulianti, Muljono & Rahman (2016) yang berjudul “Korelasi Antara Persepsi Siswa Tentang Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 5 Pallangga Kabupaten Gowa” menyatakan hasil penelitiannya bahwa Berdasarkan angka kolerasinya yaitu 0,291, dalam hal ini korelasi antara persepsi siswa tentang inovasi guru dalam pembelajaran matematika dengan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 5 Pallangga Kabupaten Gowa berkorelasi positif dengan korelasi yang rendah.

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Keterampilan Mengajar Guru dan Fasilitas Belajar Siswa Terhadap Minat Belajar IPS Kelas VIII SMP N 3 Purbalingga” yang ditulis oleh Muhammad Feriady (2012) Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang. Menyatakan bahwa hasil penelitian ini adalah Persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru dan fasilitas belajar siswa berpengaruh terhadap minat belajar IPS kelas VIII SMP N 3 Purbalingga. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani, Setiawan & Masitah (2017) yang berjudul “Fasilitas Belajar, Sikap Guru dan Hasil Belajar Pendidikan

Kewarganegaraan Siswa Kelas V SDN Candirejo 02” menyimpulkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) fasilitas belajar SDN Candirejo 02 kurang lengkap karena jumlah buku pelajaran kurang, tidak ada buku referensi di perpustakaan dan tidak terdapat LCD, (2) sikap guru kelas V SDN Candirejo 02 kurang baik, guru belum memiliki semua indikator sikap guru yang disenangi siswa dan kurang peduli terhadap siswa, (3) fasilitas belajar dan sikap guru mempengaruhi hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Candirejo 02. Penelitian yang relevan terakhir yang berjudul “Hubungan Antara Kreativitas Guru dan Fasilitas Belajar dengan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang” yang diteliti oleh Widiyanti & Busyairi (2017) menghasilkan analisis deskriptif menunjukkan kreativitas guru dalam kategori sedang, fasilitas belajar masuk dalam kategori sedang, dan hasil belajar juga masuk dalam kategori sedang. Hasil korelasi menunjukkan bahwa hubungan yang kuat antara kreativitas guru dan hasil belajar Bahasa Jawa. Fasilitas belajar mempunyai hubungan kuat dengan hasil belajar Bahasa Jawa, serta Kreativitas guru dan fasilitas belajar secara bersama-sama berhubungan kuat dengan hasil belajar Bahasa Jawa.

Setiap guru memiliki ide yang inovatif untuk pembelajaran yang kreatif, semua bergantung pada faktor yang mempengaruhi guru dalam proses berpikir kreatif dan inovatif. Penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian relevan milik peneliti lain mempunyai persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian yang telah ada yaitu menggunakan pendekatan yang sama serta mencari pengaruh dari fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas guru. Perbedaan dalam



penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada kajian penelitian serta materi penelitian, maka penelitian ini penting dilakukan. Uraian tersebut mendasari peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Keinovatifan dan Kreativitas Guru SMP Negeri Di Kecamatan Semarang Barat”**.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, agar menjadi jelas dan terarah. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Masih banyak guru yang belum menekankan kreativitas dan keinovatifan dalam proses pembelajaran.
2. Siswa masih mengalami kesulitan dipembelajaran eksak (Matematika) dan non-eksak (PKN, IPS dan Bahasa Inggris).
3. Masih ada pembelajaran klasikal yang kurang diminati siswa.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti bermaksud membatasi permasalahan yang ada. Penelitian ini di fokuskan pada pengaruh fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat disebabkan oleh siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena guru masih belum menekankan kreativitas dan inovasi selama mengajar,

sehingga peneliti membatasi tiga variabel untuk diteliti yaitu variabel fasilitas belajar, keinovatifan dan kreativitas guru.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, agar menjadi jelas dan terarah diperlukan suatu rumusan masalah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh fasilitas belajar terhadap keinovatifan guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat?
2. Adakah pengaruh fasilitas belajar terhadap kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat?
3. Adakah pengaruh secara bersamaan fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada pertanyaan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengukur pengaruh fasilitas belajar terhadap keinovatifan guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.
2. Untuk mengukur pengaruh fasilitas belajar terhadap kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.
3. Untuk mengukur pengaruh secara bersamaan fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas terhadap proses pembelajaran guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penulis berharap penelitian ini dapat berguna untu berbagai pihak, antara lain :

### 1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dengan adanya penelitian ini mampu menghasilkan pemahaman dan pengetahuan lebih mendalam dan juga dapat menjadi bahan kajian guna mengevaluasi teori terkait adanya pengaruh fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas guru.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

#### 1.6.2.1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah informasi bagi pihak sekolah dalam usaha meningkatkan keinovatifan dan kreativitas guru dengan menciptakan media yang bervariasi dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan siswa, baik dari sisi teori maupun praktek pembelajarannya.

#### 1.6.2.2. Bagi Guru

Penelitian ini sebagai bahan pertimbangan guru dalam pengembangan proses pendidikan yang berhubungan dengan pengembangan keinovatifan dan kreativitas guru pada proses pendidikan di sekolah.

#### 1.6.2.3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menjadi media untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan yang sudah dipelajari sebelumnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS**

#### **2.1. Kajian Teori**

##### **2.1.1. Konsep Dan Kawasan Teknologi Pendidikan**

Teknologi pendidikan adalah suatu bidang yang berkepentingan dengan memfasilitasi belajar pada manusia, melalui usaha sistematis dalam identifikasi, pengembangan, pengorganisasian, dan pemanfaatan berbagai macam sumber belajar serta dengan pengelolaan atas keseluruhan proses tersebut (Miarso, 2015:138). Sedangkan menurut Warsita (2013:73) teknologi pendidikan mencakup pengertian belajar melalui media masa serta sistem pelayanan pembelajaran (*support sistem for instruction*) termasuk sistem pengelolaan (*management*).

Teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terintegrasi meliputi manusia, alat, dan sistem, termasuk diantaranya gagasan, prosedur, dan organisasi (Haris, 2011:2). Teknologi pendidikan memakai pendekatan yang sistematis dalam rangka menganalisa dan memecahkan persoalan proses belajar. Teknologi pendidikan beroperasi dalam seluruh bidang pendidikan secara rasional berkembang dan berintegrasi dalam berbagai kegiatan pendidikan (Miarso, 2015:6).

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu kajian yang membantu jalannya

pembelajaran, mengingat bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, mengevaluasi

#### **2.1.1.1. Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004)**

*Association Educational Communications Technology* (AECT) secara berkala melakukan perumusan akan definisi teknologi pendidikan. Setidaknya terdapat tiga kali perkembangan sebagai berikut, yaitu definisi tahun 1970, 1972, 1977, 1994, dan 2004. Menurut Miarso (2015:121) definisi teknologi pendidikan tahun 2004 adalah kajian dan praktis etis dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan dan pengelolaan proses dan sumber teknologikal tepat guna.

Definisi ini mengandung beberapa elemen kunci yaitu (1) Studi merupakan pemahaman teoritis, sebagaimana dalam praktek teknologi pendidikan memerlukan konstruksi dan perbaikan pengetahuan yang berkelanjutan melalui penelitian dan refleksi praktek, yang tercakup dalam istilah studi, (2) Etika Praktek yaitu mengacu kepada standar etika praktis sebagaimana didefinisikan oleh Komite Etika AECT mengenai apa yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan, (3) Fasilitasi. Pergeseran paradigma ke arah kepemilikan dan tanggung jawab pembelajar yang lebih besar telah merubah peran teknologi dari pengontrol menjadi pemfasilitasi (4) Pembelajaran. Pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. Pembelajaran selain berkenaan dengan ingatan juga berkenaan dengan pemahaman, (5) Peningkatan. Peningkatan berkenaan dengan perbaikan produk, yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif,

perubahan dalam kapabilitas, yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata, (6) Kinerja. Kinerja berkenaan dengan kesanggupan pembelajar untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya.

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan tahun 2004, penelitian ini termasuk dalam ranah pemanfaatan. Pemanfaatan berarti peneliti ingin mengetahui pemanfaatan fasilitas belajar sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi keinovatifan dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran.

### **2.1.2. Fasilitas Belajar**

Fasilitas belajar pada prinsipnya adalah segala sesuatu yang memudahkan untuk belajar. Fasilitas merupakan suatu sarana yang diperlukan untuk kegiatan belajar mengajar, lancar tidaknya suatu proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh lengkap tidaknya fasilitas yang ada. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Widjaya (2004: 92), “Proses belajar mengajar akan berjalan lancar jika ditunjang oleh sarana yang lengkap, dari gedung sekolah sampai sarana yang dominan yaitu alat peraga”. Menurut Gie (2002: 33), untuk belajar yang baik hendaknya tersedia fasilitas belajar yang memadai, antara lain ruang tempat belajar, penerangan cukup, buku-buku pegangan dan kelengkapan peralatan belajar.

Sedangkan menurut Djamarah (2010: 184) fasilitas belajar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus dimiliki oleh sekolah. Ini kebutuhan guru yang tidak bisa dianggap ringan. Guru harus memiliki buku pegangan dan buku penunjang agar wawasan guru tidak sempit. Alat peraga yang guru perlukan sudah tersedia di sekolah agar guru sewaktu-waktu dapat menggunakannya sesuai dengan

metode mengajar yang akan dipakai dalam penyampaian bahan pelajaran di kelas. Menurut Ndirangu dan Udoto (2011:209) memberikan definisi menyeluruh tentang fasilitas pendidikan berkualitas sebagai fasilitas yang sesuai untuk tujuan tertentu. Ketika mengacu pada bangunan pendidikan, itu perlu memiliki ruang belajar yang mendukung proses pembelajaran; aman, nyaman dan memberikan pengaturan yang menginspirasi untuk belajar

Sejalan dengan pendapat-pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa fasilitas belajar adalah segala sesuatu baik berupa benda bergerak atau tidak bergerak serta uang (pembiayaan) yang dapat mempermudah, memperlancar, mengefektifkan serta mengefisienkan penyelenggaraan kegiatan belajar guna mencapai tujuan belajar.

#### **2.1.2.1. Peranan Fasilitas Belajar**

Keberadaan akan fasilitas belajar sebagai penunjang kegiatan belajar tentulah sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan prestasi siswa, dikarenakan keberadaan serta kondisi dari fasilitas belajar dapat mempengaruhi kelancaran serta keberlangsungan proses belajar anak, hal tersebut sesuai dengan pendapat Dalyono (2005: 241) bahwa, “Kelengkapan fasilitas belajar akan membantu siswa dalam belajar, dan kurangnya alat-alat atau fasilitas belajar menghambat kemajuan belajarnya”.

Lebih lanjut Surya (2015: 80) memaparkan betapa pentingnya kondisi fisik fasilitas belajar terhadap proses belajar yang menyatakan bahwa,

Keadaan fasilitas fisik tempat belajar berlangsung di kampus, sekolah ataupun di rumah sangat mempengaruhi efisiensi hasil belajar. Keadaan fisik yang lebih baik lebih menguntungkan siswa belajar dengan tenang dan teratur. Sebaliknya, lingkungan fisik yang kurang memadai akan mengurangi efisiensi hasil belajar.

Terdapat dua macam sarana belajar mengajar yang harus tersedia menurut Bafadal (2003: 13), yaitu perabot kelas dan media pengajaran. Berikut penjelasannya:

Perabot kelas yang perlu disediakan antara lain berupa papan tulis, meja dan kursi guru, meja dan kursi murid, lemari kelas, papan daftar hadir murid, papan daftar piket, papan pemajangan karya murid, meja pemajangan karya murid, papan grafik pencapaian target kurikulum, papan daftar pengelompokan murid, dan papan grafik kehadiran murid.

Kelancaran dan keterlaksanaan sebuah proses pembelajaran akan lancar dan baik jika didukung sarana atau fasilitas pembelajaran yang lengkap serta dengan kondisi yang baik sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan baik. Keadaan fasilitas belajar yang baik juga akan mempengaruhi efisiensi hasil belajar baik di rumah maupun di sekolah.

#### **2.1.2.2. Macam-Macam Fasilitas Belajar**

Menurut Barnawi dan Arifin (2014: 49) sarana pendidikan dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu berdasarkan habis tidaknya, berdasarkan bergerak tidaknya, dan berdasarkan hubungan dengan proses pembelajaran. Berikut penjabarannya:



1. Berdasarkan habis tidaknya dibagi menjadi dua yaitu:

a. Sarana pendidikan yang habis dipakai

Sarana pendidikan yang habis dipakai merupakan bahan atau alat yang digunakan dapat habis dalam waktu yang relative singkat. Contohnya, kapur tulis, tinta printer, kertas tulis, dan bahan-bahan kimia untuk praktik.

b. Sarana pendidikan yang tahan lama

Sarana pendidikan yang bertahan lama yaitu bahan atau alat yang dapat digunakan secara terus-menerus atau berkali-kali dalam relatif lama. Contohnya, meja dan kursi, atlas, globe, dan peralatan olahraga.

2. Berdasarkan bergerak tidaknya saat pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu:

a. Sarana pendidikan yang bergerak

Sarana pendidikan yang bergerak adalah sarana pendidikan yang dapat digerakkan atau dipindah-pindahkan sesuai dengan kebutuhan dari pemakainya. Contohnya, meja, kursi, almari, dan peralatan praktik.

b. Sarana pendidikan yang tidak dapat bergerak

Sarana pendidikan yang tidak dapat bergerak adalah sarana pendidikan yang tidak dapat dipindahkan atau sangat sulit untuk dipindahkan. Contohnya, LCD yang dipasang permanen, kabel listrik yang dipasang permanen.

3. Berdasarkan hubungan dengan proses pembelajaran

a. Alat pelajaran

Alat pelajaran adalah alat yang dapat digunakan secara langsung dalam pembelajaran. Contohnya, buku pelajaran, alat peraga, alat tulis.

b. Alat peraga

Alat peraga adalah alat bantu yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran. Alat bantu berupa benda-benda atau berupa peragaan langsung dari guru untuk mengkonkretkan materi pembelajaran.

c. Media pengajaran

Media pengajaran adalah sarana pendidikan yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Contohnya, media pengajaran audio, visual dan audiovisual.

Menurut Barnawi dan Arifin (2014: 51) prasarana pendidikan di sekolah dibedakan menjadi dua macam, yaitu prasarana langsung dan prasarana tidak langsung. Berikut penjelasannya:

1. Prasarana langsung

Prasarana langsung adalah prasarana yang secara langsung yang digunakan dalam proses pembelajaran. Contohnya, ruang kelas, ruang laboratorium, ruang praktik, dan ruang computer.

2. Prasarana tidak langsung

Prasarana tidak langsung adalah prasarana yang tidak digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi sangat menunjang proses pembelajaran. Misalnya, kamar kecil, ruang UKS, taman, dan tempat parkir.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dijelaskan, fasilitas belajar meliputi sarana dan prasarana pendidikan. Sarana pendidikan dibagi menjadi tiga yaitu

berdasarkan habis tidaknya misalnya kapur, tinta, spidol; berdasarkan bergerak tidaknya misalnya meja, kursi, almari, kabel listrik, LCD dipasang permanen; dan berdasarkan hubungan dengan proses pembelajaran misalnya buku pelajaran, alat peraga, alat tulis, media audio, media visual. Sedangkan prasarana pendidikan dibagi menjadi 2 yaitu prasarana langsung misalnya ruang kelas, ruang laboratorium, perpustakaan dan prasarana tidak langsung misalnya UKS, WC.

### **2.1.2.3. Fasilitas Belajar Sekolah**

Menurut Bafadal (2003: 12) terdapat enam fasilitas belajar yang harus ada disekolah, yaitu:

#### **1. Gedung Sekolah**

Gedung sekolah menjadi sentral perhatian dan pertimbangan bagi setiap siswa yang ingin memasuki suatu sekolah. Anggapannya jika suatu sekolah mempunyai bangunan fisik yang memadai tentunya para siswa dapat belajar dengan nyaman.

#### **2. Ruang Belajar**

Ruang belajar di sekolah adalah suatu ruangan sebagai tempat terjadinya proses interaksi belajar mengajar. Ruang belajar yang baik dan serasi adalah ruang belajar dengan kondisi kondusif, karena merupakan salah satu penunjang belajar efektif dan menjadi pengaruh keberhasilan belajar.

Demikian letak kelas harus diperhatikan dan diperhitungkan atas kemungkinan-kemungkinan yang dapat menghambat proses belajar mengajar. Jika ruang belajar disediakan dalam ruangan yang menyenangkan, maka akan

mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Sebaliknya, jika ruang belajar kurang atau tidak menyenangkan maka kegiatan belajar kurang terangsang dan hasilnya kurang memuaskan.

### 3. Alat Bantu Belajar dan Media Pengajaran

Menurut Bafadal (2003: 14) media pengajaran yang perlu disediakan untuk kepentingan efektivitas proses belajar mengajar di kelas dapat dikelompokkan menjadi empat macam, yaitu sebagai berikut:

- a. Media pandang diproyeksikan, seperti *projector opaque*, *overhead projector*, *slide*, *projector filmstrip*.
- b. Media pandang tidak diproyeksikan, seperti gambar diam, grafik, model, dan benda asli. Bagan-bagan yang dapat dijadikan media pengajaran meliputi bagan alur, bagan organisasi, bagan klasifikasi, bagan waktu, dan bagan tabel. Grafis-grafis yang dapat dijadikan media pengajaran, misalnya grafik garis, grafik lingkaran, grafik gambar, dan grafik batang.
- c. Media dengar, seperti piringan hitam, *open reel tape*, pita kaset, dan radio.
- d. Media pandang dengar, seperti televisi dan film.

### 4. Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan adalah sebuah bangunan gedung yang isinya berupa buku-buku dan bahan bacaan lainnya serta berbagai sumber pengetahuan seperti film, yang disediakan untuk dimanfaatkan oleh para pengguna. Dengan demikian

perpustakaan berfungsi sebagai sumber informasi, sebagai sumber referensi guna mempermudah siswa dalam mengakses sumber belajar.

#### 5. Alat-alat Tulis

Proses belajar tidak dapat dilakukan dengan baik tanpa adanya alat tulis yang dibutuhkan. Semakin lengkap alat tulis yang dimiliki semakin kecil kemungkinan belajarnya akan terlambat. Alat-alat tulis tersebut adalah berupa: buku tulis, pensil, *ballpoint*, penggaris, penghapus, dan alat-alat lain yang berhubungan secara langsung dengan proses belajar siswa yang perlu dimiliki.

#### 6. Buku Pelajaran

Selain alat tulis, dalam kegiatan belajar seseorang perlu memiliki buku yang dapat menunjang dalam proses belajar. Buku-buku yang dimiliki siswa antara lain:

- a. Buku pelajaran wajib, yaitu buku pelajaran yang sesuai dengan bidang studi yang sedang dipelajari oleh siswa.
- b. Buku kamus, meliputi kamus bahasa Indonesia, kamus Inggris-Indonesia, dan kamus-kamus lain yang berhubungan dengan materi pelajaran yang dipelajari.
- c. Buku tambahan seperti majalah tentang pendidikan, ilmu pengetahuan, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan dari teori Bafadal, terdapat enam fasilitas belajar disekolah yaitu diantaranya gedung sekolah, ruang kelas, alat bantu belajar, media pengajaran, perpustakaan sekolah, alat tulis dan buku pelajaran yang mana dari

semua fasilitas belajar sekolah tersebut sangat dibutuhkan siswa maupun guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Jika salah satu dari keenam fasilitas belajar tidak ada atau kurang maka proses belajar mengajar akan terhambat.

### **2.1.3. Keinovatifan**

Menurut Rogers (2003: 144) inovasi adalah gagasan, praktek, atau objek yang dianggap baru oleh seorang individu atau unit adopsi lainnya. Sedangkan menurut Stephen P. Robbins (2002: 571) menjelaskan mengenai inovasi sebagai berikut:

Inovasi adalah ide baru yang diterapkan untuk memulai atau meningkatkan produk, proses, dan layanan. Dan membagi inovasi ke dalam tiga dimensi inovasi produk, dari perbaikan kecil untuk mengubah produk, inovasi proses, seperti memperkenalkan ide baru dalam melakukan pekerjaan, dan inovasi layanan, mengenai semua kegiatan untuk meningkatkan hubungan dan kepuasan pelanggan.

Menurut Serdyukov (2017:9) berinovasi berarti melihat melampaui apa yang kita lakukan saat ini dan mengembangkan ide baru yang membantu kita melakukan pekerjaan dengan cara yang baru. Oleh karena itu, tujuan dari setiap penemuan adalah untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dari apa yang telah kita lakukan, baik secara kualitas atau kuantitas atau keduanya. Sedangkan menurut Ferrari, Cachia & Punie (2009:14) menjelaskan bahwa inovasi adalah penerapan proses atau produk sedemikian rupa agar bermanfaat bagi domain atau bidang.

Proses keputusan inovatif menurut Rogers (2003: 148) melewati lima tahap yaitu: 1) Tahap pengetahuan, 2) Tahap persuasi, 3) Tahap keputusan, 4) Tahap implementasi, dan 5) Tahap konfirmasi. Keinovatifan berkaitan erat dengan cepat atau lambatnya seseorang dalam mengadopsi suatu inovasi tertentu. Kecepatan seseorang untuk menerima inovasi sangat berbeda-beda dari satu individu dengan

individu lainnya. Misalnya para guru dalam suatu sekolah bisa menerima inovasi strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Guru yang satu mungkin akan segera menerima dan mengimplementasikan inovasi tersebut segera setelah inovasi itu diperkenalkan. Sementara guru yang lainnya barangkali agak lambat dalam menerimanya karena masih mempertimbangkan banyak hal. Tujuan utama inovasi menurut Hasbullah (2009: 190) adalah berusaha meningkatkan kemampuan, yakni kemampuan dari sumber-sumber tenaga, uang, sarana dan prasarana, termasuk struktur dan prosedur organisasi.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa inovasi adalah gagasan atau ide, praktek dan objek baru yang diterapkan untuk meningkatkan proses, produk dan layanan agar bermanfaat bagi segala bidang dengan tujuan meningkatkan kemampuan dari sumber-sumber tenaga, uang, sarana dan prasarana termasuk struktur dan prosedur organisasi.

#### **2.1.3.1. Syarat-Syarat Inovasi**

Menurut Ibrahim (2011: 236) pada dasarnya dalam mengadopsi suatu inovasi, diperlukan pertimbangan syarat-syarat sebagai berikut:

1. Memiliki tujuan yang jelas
2. Memiliki bagian tugas yang dideskripsikan secara jelas
3. Memiliki kejelasan struktur otoritas atau kewenangan
4. Memiliki peraturan dasar dan peraturan umum
5. Memiliki pola hubungan informasi yang teruji.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa syarat sebuah inovasi adalah semua yang akan dilakukan secara jelas dan berstruktur serta benar-benar harus teruji berlandaskan peraturan dasar dan peraturan umum.

#### **2.1.3.2. Ciri-Ciri Inovasi**

Ada 6 (enam) ciri yang dapat diperhatikan secara nyata dalam inovasi. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Ibrahim (2011: 146) yaitu sebagai berikut:

1. Penggantian (*substitution*), misalnya inovasi dalam penggantian sistem ujian lama diganti dengan yang baru.
2. Perubahan (*alternation*), misalnya upaya mengubah tugas guru yang tadinya hanya bertugas mengajar, juga harus bertugas menjadi guru bimbingan dan penyuluhan.
3. Penambahan (*addition*), misalnya adanya pengenalan cara penyuluhan dan analisis item tes objektif di kalangan guru.
4. Penyusunan kembali (*restructuring*), yaitu upaya penyusunan kembali berbagai komponen yang ada dalam sistem dengan maksud agar mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan dan kebutuhan.
5. Penghapusan (*elimination*), ialah upaya pembaruan dengan cara menghilangkan aspek-aspek tertentu.
6. Penguatan (*reinforcement*), yaitu upaya peningkatan untuk memperkuat atau memantapkan kemampuan atau pola dan cara-cara yang sebelumnya terasa lemah.



Sedangkan menurut Iskandar (2008: 2), beliau mencirikan inovasi sebagai berikut:

1) Inovasi adalah suatu produk, proses atau prosedur yang nyata di dalam organisasi, 2) Inovasi haruslah baru bagi latar sosial tertentu di mana inovasi itu diperkenalkan, 3) Inovasi haruslah bersifat intensional ketimbang aksidental, 4) Inovasi bukan suatu perubahan rutin, 5) Inovasi harus bertujuan untuk menghasilkan manfaat bagi organisasi, individu atau masyarakat yang lebih luas, 6) Inovasi haruslah memiliki efek terhadap publik.

Berdasarkan pemaparan dari dua ahli, bisa ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri dari inovasi diantaranya ialah sebuah inovasi harus mengganti, merubah, menambah, menyusun kembali, menghapus dan menguatkan. Lalu sebuah inovasi juga harus sesuatu yang baru, menghasilkan sesuatu yang bermanfaat untuk individu atau masyarakat luas dan inovasi harus memiliki efek terhadap public.

#### **2.1.3.3. Karakteristik Inovasi**

Menurut June Kaminski (2003:4) ada lima karakteristik inovasi yang penting untuk mempertimbangkan perubahan inovasi, yaitu:

1. Observabilitas, artinya sejauh mana hasil suatu inovasi dapat dilihat oleh calon pengadopsi.
2. Keuntungan relatif, artinya sejauh mana inovasi dianggap lebih unggul dari praktik saat ini.
3. Kesesuaian, artinya sejauh mana inovasi dianggap konsisten dengan sosial-budaya, nilai-nilai, ide sebelumnya, dan / atau kebutuhan yang dirasakan.
4. Trialabilitas, artinya sejauh mana inovasi dapat dialami secara terbatas.

5. Kompleksitas, artinya sejauh mana inovasi sulit digunakan atau dipahami, kesederhanaannya.

Selain June, Shapiro dkk (2007:7) juga menjelaskan karakteristik inovasi yaitu:

- a. Inovasi adalah produk nyata, proses, atau prosedur, dalam suatu organisasi atau lintas organisasi.
- b. Suatu inovasi harus baru dalam pengaturan organisasi tertentu di mana ia diperkenalkan, meskipun tidak selalu baru bagi yang memperkenalkannya
- c. Suatu inovasi tidak harus merupakan perubahan rutin
- d. Suatu inovasi harus menghasilkan manfaat yang terukur
- e. Suatu inovasi harus bersifat publik dalam pengaruhnya

Berdasarkan pemaparan dua ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik inovasi diantaranya yaitu hasil dari inovasi dapat dilihat oleh publik, sejauh mana inovasi dianggap lebih unggul, suatu inovai harus menghasilkan manfaat yang terukur, inovasi tidak harus merupakan perubahan rutin namun dianggap konsisten dengan sosial budaya dan nilai-nilai sebelumnya.

#### **2.1.3.4. Keinovatifan Guru**

Pengertian inovasi dalam konteks pendidikan dan pembelajaran berhubungan dengan pengetahuan-pengetahuan baru yang berhubungan dengan suatu mata pelajaran tertentu, metode atau strategi pembelajaran baru, strategi mengorganisasikan bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan sebagainya (Yulianti, Muljono, & Rahman, 2016: 144). Sedangkan menurut Serdyukov (2017:17) dalam pendidikan, inovasi dapat muncul sebagai teori pedagogik baru, pendekatan metodologis, teknik pengajaran, alat pengajaran, proses pembelajaran,

atau struktur kelembagaan yang, ketika diimplementasikan, menghasilkan perubahan signifikan dalam pengajaran dan pembelajaran, yang mengarah pada pembelajaran siswa yang lebih baik. Dengan demikian inovasi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan atau pembelajaran, ini berarti bahwa inovasi apapun yang tidak dapat meningkatkan kualitas pendidikan atau pembelajaran tidak patut untuk diadopsi, dan dalam konteks ini peran guru akan sangat menentukan dalam adopsi inovasi pada proses pendidikan atau pembelajaran. Jadi, inovasi dalam pendidikan dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi pembelajaran dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Ferrari dkk (2009:18) pengajaran inovatif adalah proses yang mengarah pada pembelajaran kreatif, penerapan metode, alat, dan konten baru yang dapat bermanfaat bagi peserta didik dan potensi kreatif mereka. Contohnya seperti guru IPA yang mengajar menggunakan alat peraga struktur organ manusia. Ketika guru menjelaskan maka guru bisa sembari memperlihatkan bentuk asli dari struktur organ manusia kepada siswanya. Guru bisa juga menggunakan taman sekolah sebagai percontohan ekosistem tumbuhan dan hewan. Semua itu merupakan bentuk-bentuk inovasi dalam pembelajaran yang terkait langsung dengan profesi guru. Guru yang inovatif dapat menghasilkan inovasi dari segi bahan, kaedah, strategi dan sebagainya untuk meningkatkan keberkesanan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Para guru dalam menyikapi suatu inovasi nampaknya beragam, ada yang langsung menerimanya, ada yang meneliti lebih dahulu dan memutuskan untuk menerimanya untuk dirinya sendiri, ada yang berinteraksi

dengan sistem terlebih dahulu kemudian mempertimbangkan untuk menerima inovasi tersebut, namun tidak sedikit pula yang menolak inovasi tersebut.

Guru inovatif, terlebih dahulu harus mempunyai rasa mandiri, karena dari kemandirian itulah akan tumbuh rasa tidak bergantung pada orang lain serta selalu berusaha semampunya untuk mengembangkan dan menciptakan hal-hal baru dalam pembelajaran, sehingga terwujudlah seorang guru yang kreatif dan inovatif, yang menjadikan suasana pembelajaran menyenangkan dan para siswa tidak merasa jenuh berada di dalamnya.

#### **2.1.3.5. Indikator Keinovatifan Guru**

Menurut Wahardi dan Retnowati (2016: 2), Keinovatifan guru adalah aktivitas seorang guru menciptakan ide-ide baru dan mengubahnya menjadi aplikasi yang berguna, dengan proses dan sistem yang baru, yang dapat memberikan manfaat.

Dengan indikator:

- 1) Penerimaan ide baru
- 2) Penciptaan ide baru
- 3) Penerapan metode baru dalam pembelajaran
- 4) Penerapan perubahan dalam pembelajaran
- 5) Pengevaluasian terhadap perubahan dalam pembelajaran
- 6) Manfaat atau hasil yang dicapai.

Berdasarkan penjelasan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator keinovatifan guru adalah guru yang menerima atau menciptakan ide baru, penerapan metode baru dan perubahan dalam pembelajaran, mengevaluasi

perubahan dalam pembelajaran dan mendapatkan manfaat atau hasil yang dicapai atas penerapan ide baru tersebut.

#### **2.1.4. Kreativitas**

Beberapa ahli berpendapat tentang kreativitas, diantaranya adalah Munandar (2004:37) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuan dibidang ilmu teknologi, seni, maupun penemuan dibidang lainnya. Selanjutnya Slameto (2013: 145) menjelaskan bahwa pengertian kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku, bangunan dan lain-lain. Sedangkan menurut Amabile (1988:126) kreativitas adalah produksi ide-ide baru dan berguna oleh individu atau sekelompok kecil individu yang bekerja bersama.

Ada beberapa definisi kreativitas menurut Uno dan Mohamad (2015: 68), yaitu:

- 1) Kreatif sering disebut dengan kemampuan berpikir kritis dan banyak ide, serta banyak ide dan gagasan;
- 2) Orang kreatif melihat hal yang sama, tetapi cara berpikir yang beda;
- 3) Kemampuan menggabungkan sesuatu yang belum pernah bergabung sebelumnya; dan
- 4) Kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan baru.

Secara umum kreativitas dapat diartikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik, penemuan ilmiah dan penciptaan secara mekanik. Kreativitas meliputi hasil yang baru, baik sama sekali baru bagi dunia ilmiah atau budaya maupun baru bagi individunya sendiri.

#### **2.1.4.1. Ciri-Ciri Kreativitas**

Menjadi seseorang yang kreatif, maka perlu diketahui tentang ciri-ciri atau karakteristik orang kreatif. Berikut ini dikemukakan beberapa pendapat orang ahli tentang ciri-ciri orang yang kreatif. Menurut Munandar (2004:87) ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

1. Kelancaran
2. Fleksibilitas
3. Orisinalitas
4. Elaborasi atau perincian

Munandar (2004:87) kembali menyebutkan ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang disebut ciri-ciri afektif dari kreativitas. Motivasi atau dorongan dari dalam untuk berbuat sesuatu, pengabdian atau pengikatan diri terhadap suatu tugas termasuk ciri-ciri afektif kreativitas. Ciri-ciri afektif lainnya yang sangat esensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang ialah: rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain.

Sedangkan ciri-ciri orang yang kreatif menurut Slameto (2013:45) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan dengan ciri- ciri sebagai berikut:

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

Hal tersebut adalah merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir seseorang, dengan kemampuan berfikir kreatif. Semakin kreatif seseorang ciri-ciri tersebut makin dimiliki. Namun memiliki ciri-ciri berpikir tersebut belum menjamin perwujudan kreativitas seseorang. Ciri-ciri lain yang berkaitan dengan perkembangan afektif seseorang sama pentingnya agar bakat kreatif seseorang dapat terwujud.

#### **2.1.4.2. Fungsi Kreativitas**

Menurut Munandar (2004:91) kreatifitas memiliki fungsi yang sangat penting karena berbagai hal, diantaranya untuk:

1. Mewujudkan diri sebagai kebutuhan pokok dalam hidup manusia
2. Mencari solusi-solusi untuk pemecahan masalah
3. Memberikan kepuasan individu.
4. Meningkatkan kualitas hidup.

Sudah sangat jelas bahwa fungsi-fungsi di atas merupakan kebutuhan yang sangat penting, karena dalam kehidupan manusia selalu dihadapkan pada masalah-masalah kehidupan, oleh karena itu kreativitas dibutuhkan untuk memecahkan atau memberi solusi atas persoalan-persoalan tersebut, dengan fungsi yang telah disebutkan di atas maka setiap individu dapat menikmati kehidupan secara normal dan bahagia.

#### **2.1.4.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas**

Amabile (2012:2) menyatakan ada empat faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu:

1. Kemampuan kognitif, pendidikan formal dan informal mempengaruhi keterampilan sesuai dengan bidang dan masalah yang dihadapi individu yang bersangkutan.
2. Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustrasi dan kemandirian. Faktor-faktor ini akan mempengaruhi individu dalam menghadapi masalah dengan menemukan ide-ide yang kreatif untuk memecahkan masalah.
3. Motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik sangat mempengaruhi kreativitas seseorang, karena motivasi intrinsik dapat membangkitkan semangat



individu untuk belajar sebanyak mungkin untuk menambah pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi, sehingga individu dapat mengemukakan ide secara lancar, dapat memecahkan masalah dengan luwes, mampu mencetuskan ide-ide yang orisinal dan mengelaborasi ide.

4. Lingkungan sosial, yaitu tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial seperti pengawasan, penilaian, maupun pembatasan dari pihak luar.

Kreativitas dapat ditumbuhkembangkan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Kreativitas secara umum dipengaruhi kemunculannya oleh adanya berbagai kemampuan yang dimiliki, sikap dan minat yang positif dan tinggi terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, serta kecakapan melaksanakan tugas-tugas.

#### **2.1.4.4. Kreativitas Guru**

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab XI tentang Pendidik dan Tenaga Kependidikan pasal 40 menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Kreativitas dalam pendidikan lebih berkaitan dengan proses daripada dengan produk, dan karena itu berfokus pada pengembangan pemikiran dan keterampilan kognitif (Ferrari et al., 2009:20). Dalam proses belajar dan mengajar, kreativitas dalam pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang tak terpisahkan dengan terdidik dan pendidik. Menurut Ferrari dkk (2009:21) pembelajaran kreatif adalah setiap pembelajaran yang melibatkan pemahaman dan

kesadaran baru, yang memungkinkan pelajar untuk melampaui perolehan nosional, dan berfokus pada keterampilan berpikir. Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu proses belajar mengajar dengan mencakup satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif.

Juandi & Sontani (2017: 135) menyatakan “Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menyatukan keterampilan yang berbeda dari aspek pengetahuan, sikap dan sosial”. Kreativitas mengajak didefinisikan sebagai suatu kualitas dimana guru harus mengembangkan. Guru yang memberikan pandangan dan pendekatan baru pada suasana belajar mengajar adalah seorang seniman yang sesungguhnya (Wulandari, 2010: 8). Adapun pentingnya kreativitas guru dalam pembelajaran menurut Guntur Talajan (dalam Oktavia, 2014: 810) antara lain:

1. Kreatifitas guru berguna bagi peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran. Penerapan produk kreatifitas guru misalnya berupa instrumen yang mampu mengajak siswa belajar ke dunia nyata melalui visualisasi akan mampu menurunkan rasa bosan siswa dan meningkatkan minatnya pada pelajaran
2. Kreatifitas guru berguna dalam transfer informasi lebih utuh. Hasil inovasi berupa instrumen bantu pendidikan akan memberikan data atau informasi yang utuh, hal ini terlihat pada aktifnya indera siswa, baik indera penglihatan, pendengaran dan penciuman, sehingga siswa seakan-akan menemui situasi yang seperti aslinya.

3. Kreatifitas guru berguna dalam merangsang siswa untuk lebih berpikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi objek kajian dalam belajar.
4. Kreativitas guru akan merangsang kreatifitas siswa.

Kreativitas itu penting dalam pendidikan menurut Munandar (2004: 45), karena mengemukakan empat alasan:

- a. Karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat macam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.
- c. bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- d. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Ciri-ciri atau karakteristik guru kreatif menurut Oktavia (2014: 810) antara lain: fleksibel, optimistik, respek, cekatan, humoris, inspiratif, lembut, disiplin, responsive, empatik. Wulandari (2010: 10) merumuskan definisi operasional dari kreativitas mengajar guru ialah kemampuan atau sikap pengajar dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan ciri-ciri kepribadian orang kreatif. Tiga prinsip atau cara yang dapat digunakan oleh guru yang ingin mengajar anak supaya lebih bersifat kreatif:

- 1) Mengakui dan menyadari potensi-potensi kreatif anak.
- 2) Menghormati pertanyaan dan ide-ide mereka.
- 3) Mempersoalkan mereka dengan permasalahan-permasalahan yang bersifat provokatif untuk menimbulkan sifat ingin tahu dan khayal.

Sedangkan menurut Oktavia (2014: 810) faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru yaitu faktor internal (warisan dan psikologis) dan faktor eksternal (lingkungan sosial dan budaya). Faktor internal adalah hakikat dari manusia itu sendiri yang dalam dirinya ada suatu dorongan untuk berkembang dan tumbuh ke arah usaha yang lebih baik dari semula, sesuai dengan kemampuan pikirnya untuk memenuhi segala kebutuhan yang diperlukannya. Begitu juga seorang guru dalam hal melaksanakan tugasnya sebagai pelaksana pendidikan pasti menginginkan dirinya untuk tumbuh dan berkembang ke arah yang lebih baik dan berkualitas. Sedangkan faktor eksternal adalah pengaruh yang ada di sekelilingnya yaitu lingkungan dimana dia tinggal dan berinteraksi dengan orang lain (lingkungan sosial).

Kreativitas mengajar didefinisikan sebagai suatu kualitas dimana guru harus mengembangkan ide-ide yang baru dan imajinatif dalam mengajar. Sebenarnya, ide-ide yang diucapkan atau divisualisasikan dalam kegiatan di kelas dapat menjadi sedinamis dan sepenting ide-ide yang dihasilkan oleh para seniman atau musisi. Guru yang memberikan pandangan dan pendekatan baru pada suasana belajar mengajar adalah seorang seniman yang sesungguhnya. Kreativitas mengajar terkait dengan kemampuan mengajar untuk menciptakan suasana yang membuat murid merasa nyaman dan tertantang dalam belajar dengan membuat kombinasi-

kombinasi baru dan memungkinkan ide-ide yang sebelumnya tidak berhubungan sehingga memungkinkan untuk menemukan banyak jawaban terhadap suatu permasalahan dimana hal tersebut dapat menjadi karya yang orisinal yang sebelumnya tidak ada. Contohnya ketika guru menggunakan metode snowball atau bola pintar untuk mengambil nilai harian siswa. Dengan melemparkan bola plastik, guru mengajukan pertanyaan yang berkenaan dengan materi pada hari tersebut.

#### **2.1.4.5. Indikator Kreativitas Guru**

Adapun indikator kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menurut Widiyanti (2017) sebagai berikut:

1. Memperluas wawasan dan pengetahuan
2. Mengembangkan komunitas kelas
3. Mengembangkan lingkungan fisik
4. Mengembangkan sikap keterbukaan
5. Mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pembelajaran
6. Memunculkan tantangan
7. Mengembangkan alat evaluasi
8. Memperhatikan perbedaan individual siswa

Ketika melaksanakan pembelajaran, guru dituntut untuk selalu kreatif dalam memberikan materi. Jangan sampai, pembelajaran siswa terhambat dikarenakan guru yang tidak kreatif. Dengan begitu guru harus mempunyai patokan dalam mengajar agar bisa menjadi guru yang kreatif.

## 2.2. Kajian Tentang Teori Fasilitas Belajar, Keinovatifan dan Kreativitas

Kajian empiris penelitian ini berdasarkan referensi dari beberapa jurnal penelitian yang berkaitan dengan teori fasilitas belajar, keinovatifan dan kreativitas. Adapun beberapa penelitian yang dijadikan sebagai referensi adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Mei-yung Leung dan Ivan Fung (2006) dengan judul “*Enhancement of classroom facilities of primary schools and its impact on learning behaviors of students*” mengemukakan bahwa semua komponen FM (*Facilities Management*) kecuali alat pengajaran ditingkatkan di sekolah milenium, sementara sebagian besar komponen perilaku belajar (*Learning Behaviour*) tidak menunjukkan perubahan. Namun, temuan yang menarik adalah bahwa sebagian besar komponen FM yang diperbaiki berkorelasi dengan peningkatan perilaku belajar siswa di sekolah milenium.

Penelitian yang berjudul “*The quality and value of higher education facilities: a comparative study*” oleh Vidalakis, Sun dan Papa (2013) menyatakan bahwa hasilnya mengungkap potensi pengelolaan dan pemeliharaan fasilitas untuk menciptakan nilai bagi institusi pendidikan tinggi dan siswa, bahkan mungkin lebih besar daripada pembangunan fasilitas kelas atas yang baru, dengan memfasilitasi rekrutmen siswa dan meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh A. Ross Thomas (1969) yang berjudul “*Innovation Within a Bureaucratic Education*” menemukan hasil penelitiannya bahwa studi ini telah menyelidiki perilaku inovatif dari sistem pendidikan birokrasi yang besar. Ketika diuji, sejumlah prediksi yang didasarkan pada teori dan ulasan

penelitian yang relevan tampaknya memiliki beberapa ukuran validitas. Karakteristik perilaku inovatif tertentu dari sistem "desentralisasi" Amerika Utara tampaknya relevan dengan pendidikan negara bagian Queensland. Studi ini mencoba untuk menambahkan beberapa tingkat ketelitian pada identifikasi inovasi dan kuantifikasi tren dalam adopsi. Diharapkan bahwa generalisasi yang dihasilkan dapat memberikan dasar untuk membandingkan perilaku inovatif dari sistem birokrasi yang besar dengan sistem pendidikan lainnya. Juga layak dilakukan perbandingan serupa dengan sistem non-pendidikan.

Penelitian yang berjudul "*Teaching innovations in Asian higher education: perspectives of educators*" oleh T.M. Wong (2018) menemukan bahwa inovasi mengajar termasuk dua kategori utama, yaitu, mereka yang melibatkan penggunaan teknologi canggih dan mereka yang tidak. Inovasi yang melibatkan penggunaan teknologi canggih terutama dari lembaga yang lebih besar, sementara kategori lainnya terutama dari yang lebih kecil dan telah dipraktikkan kurang dari 1,5 tahun. Perbedaan juga diidentifikasi antara dua kategori dalam hal tujuan dan pentingnya inovasi, fitur inovatif, evaluasi inovasi dan perbaikan yang diperlukan untuk mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Natalia Martin Cruz, dkk (2009) dengan judul "*The effect of entrepreneurship education programmes on satisfaction with innovation behaviour and performance*" menyatakan temuannya bahwa individu yang prihatin tentang manajemen pendidikan lebih lanjut dan pendidikan kewirausahaan menunjukkan diri mereka untuk menjadi lebih inovatif. Selain itu, secara tidak langsung, dengan cara hubungan antara inovasi dan keberhasilan,

pendidikan kewirausahaan tertentu memberikan kontribusi untuk mendapatkan hasil bisnis yang lebih baik. Namun, untuk telah mencapai tingkat tinggi pendidikan formal membuat pengusaha kurang konformis mengenai kegiatan inovasi. Adanya efek langsung dari perilaku inovatif pada keberhasilan bisnis dikonfirmasi.

Penelitian yang berjudul “*The contribution of emotional intelligence and spirituality in understanding creativity and entrepreneurial intention of higher education students*” oleh Ana Paula Rodrigues, dkk (2019) menunjukkan bahwa sikap pribadi terhadap kewirausahaan dan PBC (*Perceived Behavioural Control*) memiliki efek positif pada niat kewirausahaan, dan menengahnya efek kecerdasan emosional pada niat kewirausahaan. Kecerdasan emosional memiliki efek positif langsung pada kreativitas. Hasil mengungkapkan tidak ada atau pengaruh spiritual yang lemah dalam berbagai konsep yang dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Saeed Sadeghi Boroujerdi dan Kaveh Hasani (2014) berjudul “*The survey thinking style and its relation with creativity in physical education teachers*” mengemukakan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara karakteristik individu (jenis kelamin, pendidikan dan pengalaman kerja) dan gaya berpikir, tetapi ada hubungan yang signifikan antara kreativitas dan gaya berpikir. Selain itu, ada perbedaan bermakna antara kreativitas dengan gaya berpikir. Dalam peringkat antara faktor gaya berpikir, perbedaan signifikan diamati dan pada akhirnya beberapa proposal dinyatakan.

Penelitian yang berjudul “*Conceptualizing and encouraging critical creativity in doctoral education*” oleh Eva M. Brodin dan Liezel Frick (2011) menyatakan bahwa para sarjana yang bertanggung jawab digerakan oleh pemikiran



kritis dan kreatif, yang dikonseptualisasikan sebagai kreativitas kritis. Para penulis memperkenalkan model ECC (*Expressions of Critical Creativity*) yang menggambarkan bagaimana ekspresi berbeda dari CC (*Critical Creativity*) diwujudkan dalam: Experiential CC (dalam kognisi), Eksperimental CC (dalam aksi), Enunciated CC (dalam berbicara), dan Eulogized CC (dalam pengakuan). Sementara Eksperiential, Eksperimental, dan Enunciated CC merupakan bidang penting dari praktik pengembangan dalam pendidikan doctoral, Eulogized CC adalah kemungkinan hasil dari doktor yang telah menyelesaikan studi. Tampaknya Enunciated CC akan menjadi bidang kebutuhan penting utama untuk pengembangan lebih lanjut.

### **2.3. Kajian Terapan Di Sekolah Dalam Pembelajaran**

Kajian terapan teori di sekolah dalam pembelajaran terdapat penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dan beberapa penelitian yang mendukung terkait dengan fasilitas belajar dengan keinovatifan dan kreativitas guru beserta penerapannya dalam pembelajaran, diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Inayah (2013) dengan judul “Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar Siswa, Dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lasem Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2011/2012”. Peneliti mengemukakan bahwa ada kecenderungan bahwa tersedianya fasilitas belajar yang lengkap, akan membantu atau menunjang pencapaian prestasi belajar mata pelajaran ekonomi yang tinggi, sedangkan kurangnya fasilitas belajar yang tersedia akan menghambat prestasi

belajar mata pelajaran ekonomu. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan teori dari The Liang Gie (2002) yang menyatakan bahwa “Untuk belajar yang baik hendaknya tersedia fasilitas belajar yang memadai, antara lain ruang tempat belajar, penerangan cukup, buku-buku pegangan dan kelengkapan peralatan belajar”.

Penelitian yang berjudul “Fasilitas Belajar, Sikap Guru dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SDN Candirejo 02” oleh Andita Eka Fitriani (2017) menjelaskan bahwa Fasilitas dan sikap guru memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Candirejo 02. Dibuktikan dengan kurangnya fasilitas belajar dan sikap guru yang kurang baik saat mengajar di dalam kelas mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal. Hal tersebut sesuai dengan teori dari Widjaya A.W yang menyatakan “Proses belajar mengajar akan berjalan lancar jika ditunjang oleh sarana yang lengkap, dari gedung sekolah sampai sarana yang dominan yaitu alat peraga”.

Penelitian yang dilakukan oleh Fera Dwi Widiyanti (2017) yang berjudul “Hubungan Antara Kreativitas Guru dan Fasilitas Belajar dengan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang” mengemukakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas guru dan fasilitas belajar dengan hasil belajar Bahasa Jawa. Penjelasan tersebut sesuai dengan teori Djamarah (2010) yang menyebutkan bahwa “fasilitas belajar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus dimiliki oleh sekolah. Ini kebutuhan guru yang tidak bisa dianggap ringan. Guru harus memiliki buku pegangan dan buku penunjang agar wawasan guru tidak sempit. Alat peraga yang guru perlukan sudah tersedia di sekolah agar guru sewaktu-waktu dapat

menggunakannya sesuai dengan metode mengajar yang akan dipakai dalam penyampaian bahan pelajaran di kelas”.

Penelitian yang berjudul “Korelasi Antara Persepsi Siswa Tentang Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 5 Pallangga Kabupaten Gowa” oleh Yulianti, Muljono, & Rahman (2016) mengemukakan bahwa Kegiatan proses belajar mengajar harus dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan dalam rangka menumbuhkan motivasi belajar siswa, yang tidak lain adalah guru hendaknya melakukan inovasi disetiap pembelajarannya. Motivasi belajar siswa dapat tumbuh apabila didukung oleh tenaga pendidik yang cakap, terampil dan inovatif. Penjelasan penelitian tersebut sesuai dengan teori Rogers (2003) yang menyatakan bahwa “inovasi dalam konteks pendidikan dan pembelajaran berhubungan dengan pengetahuan-pengetahuan baru yang berhubungan dengan suatu mata pelajaran tertentu, metode atau strategi pembelajaran baru, strategi mengorganisasikan bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan sebagainya”.

Penelitian yang dilakukan oleh Sunardi, Widodo dan Laihad (2019) yang berjudul “Peningkatan Keinovatifan Melalui Pengembangan Kepemimpinan Transformasional Dan Efikasi Diri” mengemukakan bahwa Kebutuhan akan layanan individual terhadap peserta didik dan perbaikan kesempatan belajar bagi mereka, telah menjadi pendorong utama timbulnya pembaharuan pendidikan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus menerus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan perkembangan anak, perkembangan zaman, situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta

didik. Pendapat tersebut sejalan dengan teori dari Stephen P. Robbins (2002) yang menyatakan bahwa “Inovasi adalah ide baru yang diterapkan untuk memulai atau meningkatkan produk, proses dan layanan”.

Penelitian yang berjudul “Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah” yang diteliti oleh Oktavia (2014) dan menyatakan bahwa adapun pentingnya kreativitas guru dalam pembelajaran antara lain: (1) Kreatifitas guru berguna dalam transfer informasi lebih utuh, (2) Kreatifitas guru berguna dalam merangsang siswa untuk lebih berpikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi objek kajian dalam belajar, (3) Produk kreatifitas guru akan merangsang kreatifitas siswa. Pendapat tersebut didasari oleh teori dari Munandar (2004: 37) yang mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuan dibidang ilmu tekhnologi, seni, maupun penemuan dibidang lainnya.

Penelitian yang dilakukan Fajar Yohana Nayunta (2015) yang berjudul “Hubungan Antara Kreativitas Guru Dan Fasilitas Pembelajaran Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Mengelola Peralatan Kantor Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Bhakti Karya 1 Magelang” berpendapat bahwa kreativitas guru, guru menciptakan suatu sinergi mengajar yang benar-benar baru dan *orisinil* (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru. Penjelasan ini sesuai dengan teori Slameto (2013) yang menjelaskan bahwa pengertian kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu

yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku, bangunan dan lain-lain.

Penelitian yang berjudul “Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Sinjai Borong Kabupaten Sinjai” oleh Khaeruddin (2012) mengemukakan bahwa kreativitas guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Sinjai Borong cukup baik, karena guru Pendidikan Agama Islam pada umumnya mampu; membuat perencanaan pembelajaran, melaksanakan pengajaran dengan variatif, dan melaksanakan penilaian pengajaran dengan tepat. Penjelasan peneliti sesuai dengan teori Uno dan Mohamad (2015), kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan baru.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan, fasilitas belajar berpengaruh dengan keinovatifan dan kreativitas guru. Oleh karena itu fasilitas belajar, keinovatifan dan kreativitas guru akan menjadi bahan kajian yang akan diteliti dalam penelitian ini.

#### **2.4. Kerangka Berpikir**

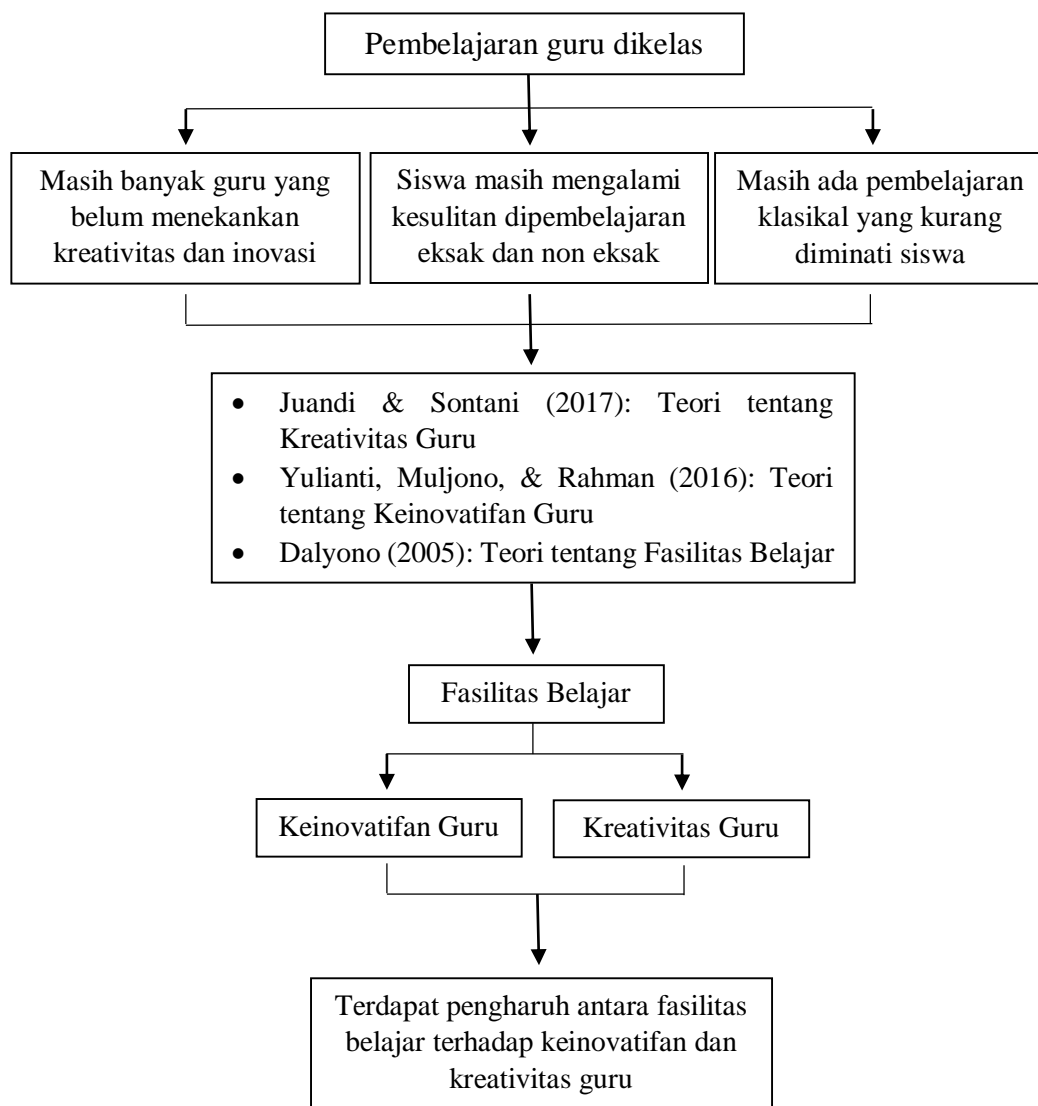
Berdasarkan gambar 3.1 yang artinya pelaksanaan pembelajaran seorang guru dikelas mempengaruhi banyak hal kepada siswa. Mulai hasil belajar, sikap, motivasi belajar dan banyak lagi. Seorang guru harus memiliki kemampuan mengajar yang kreatif agar hasil yang didapatkan juga baik. Salah satu bentuk kreativitas adalah penggunaan media pembelajaran. Namun masih ada guru yang belum maksimal memanfaatkan media belajar ataupun alat bantu lainnya.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam pelajaran eksak maupun non-eksak. Juga menambahkan minat siswa dalam pelajaran yang dirasa masih dianggap membosankan. Penggunaan media belajar atau alat bantu tersebut akan menarik minat dan menarik siswa. Pengembangan strategi kreativitas guru perlu diarahkan pada pemanfaatan teknologi pembelajaran secara optimal, dengan berupaya menimbulkan sikap aktif dan keterlibatan langsung peserta didik dan proses pembelajaran.

Kreativitas dan keinovatifan guru bukan hanya menggunakan sebuah media pembelajaran ketika mengajar, namun lebih dari itu. Seperti teori dari Juandi & Sontani (2017) yang menyatakan bahwa “Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menyatukan keterampilan yang berbeda dari aspek pengetahuan, sikap dan sosial”. Sedangkan menurut Yulianti, Muljono, & Rahman (2016) “Pengertian inovasi dalam konteks pendidikan dan pembelajaran berhubungan dengan pengetahuan-pengetahuan baru yang berhubungan dengan suatu mata pelajaran tertentu, metode atau strategi pembelajaran baru, strategi mengorganisasikan bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan sebagainya”.

Kreativitas dan keinovatifan guru tak lepas dengan adanya fasilitas belajar di sekolah. Ketersediaan fasilitas belajar yang baik akan membantu guru dalam mengolah pembelajaran secara menarik. Fasilitas belajar juga berpengaruh besar terhadap kelangsungan belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan teori dari Dalyono (2005) yang menyebutkan bahwa “Kelengkapan fasilitas belajar akan membantu siswa dalam belajar, dan kurangnya alat-alat atau fasilitas belajar menghambat kemajuan belajarnya”.

Salah satu faktor keberhasilan pembelajaran adalah terjaminnya fasilitas belajar bagi siswa dan guru, inovatif dan kreatif seorang guru agar selama pembelajaran tercipta suatu pembelajaran yang nyaman dan kondusif. Fasilitas belajar memang menjadi faktor penting dalam pembelajaran. Ketika fasilitas belajarnya baik maka pembelajaran akan berjalan lancar, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan hasil belajar yang memuaskan. Namun ketika fasilitas belajar telah tersedia dengan baik tetapi guru tidak menggunakannya dengan tepat maka akan sia-sia. Karena itu dibutuhkan guru yang inovatif dan kreatif yang bisa menggunakan alat atau media pembelajaran. Maka keluaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah adanya pengaruh fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas guru. Berdasarkan uraian kerangka berpikir secara singkat, maka dapat dilihat pada bagan alur dibawah ini:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

## 2.5. Hipotesis

Adapun rumusan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.5.1. Untuk mengukur pengaruh fasilitas belajar terhadap keinovatifanguru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara fasilitas belajar terhadap keinovatifan guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.



Ha : Terdapat pengaruh antara fasilitas belajar terhadap keinovatifan guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.

3.5.2. Untuk mengukur pengaruh fasilitas belajar terhadap kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara fasilitas belajar terhadap kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.

Ha : Terdapat pengaruh antara fasilitas belajar terhadap kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.

3.5.3. Untuk mengukur pengaruh secara bersamaan fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.

Ha : Terdapat pengaruh antara fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada fasilitas belajar dengan keinovatifan dan kreativitas guru SMP Negeri di Kecamatan Semarang Barat dapat diambil simpulan. Simpulan tersebut dipaparkan sebagai berikut:

- 5.1.1. Hasil perhitungan uji regresi linier sederhana dari fasilitas belajar terhadap keinovatifan guru diperoleh  $t_{hitung}$  (3,296) lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2,002) dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Hasil R Square sebesar 0,158. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, mengartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara fasilitas belajar terhadap keinovatifan guru. Kemudian besaran pengaruh variabel fasilitas belajar terhadap keinovatifan guru sebesar 15,80%, sedangkan sisanya sebesar 84,20% dipengaruhi oleh faktor lain.
- 5.1.2. Hasil perhitungan uji regresi linier sederhana dari fasilitas belajar terhadap kreativitas guru diperoleh  $t_{hitung}$  (4,979) lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2,002) dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Hasil R Square sebesar 0,299. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, mengartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara fasilitas belajar terhadap kreativitas guru. Kemudian besaran pengaruh variabel fasilitas belajar terhadap kreativitas guru sebesar 29,90%, sedangkan sisanya sebesar 70,10% dipengaruhi oleh faktor lain.

5.1.3. Hasil perhitungan uji regresi linier multivariat dari fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas guru diperoleh  $X$  (Sig.) semuanya  $< 0,05$ . Maka berdasarkan hasil pengujian tersebut  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut mengartikan terdapat pengaruh yang signifikan antara fasilitas belajar terhadap keinovatifan dan kreativitas guru.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran sebagai bahan pertimbangan dan penyempurnaan penelitian selanjutnya, antara lain:

- 5.2.1. Bagi guru hendaknya bisa lebih mengembangkan diri menjadi guru yang kreatif dan inovatif yang salah satunya dengan memanfaatkan fasilitas belajar disekolah dalam pembelajaran sehari-hari. Guru juga bisa memanfaatkan internet untuk mencari bahan belajar lain agar pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan bervariasi.
- 5.2.2. Bagi sekolah diharapkan bisa lebih melengkapi dan membenahi fasilitas belajar yang dibutuhkan guru dan siswa. Agar nantinya guru bisa lebih mengembangkan kreativitas dan keinovatifan dalam proses pembelajaran.
- 5.2.3. Bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa dengan populasi yang lebih besar, sampel lebih mengerucut pada mata pelajaran tertentu dan menambahkan faktor-faktor lain selain fasilitas belajar yang berpengaruh dengan keinovatifan dan kreativitas guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M. (1988). A Model of Creativity and Innovation in Organizations. *Research in Organizational Behavior*, 10(4), 123–167.
- Amabile, T. M. (2012). Componential Theory of Creativity. *Encyclopedia of Management*, 11(9).
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bafadal, I. (2003). *Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barnawi, & Arifin, M. (2014). *Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Boroujerdi, S. S., & Hasani, K. (2014). The Survey Thinking Style and Its Relation with Creativity in Physical Education Teachers. *International Journal of Educational Management*, 28(4).
- Brodin, E. M., & Frick, L. (2011). Critical Creativity Conceptualizing and Encouraging Critical Creativity in Doctoral Education. *International Journal for Researcher Development*, 2(2), 133–151.
- Collard, P., & Looney, J. (2014). Nurturing Creativity in Education. *European Journal of Education*, 49(3).
- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cruz, N. M., Isabel, A., Escudero, R., & Leitao, F. S. (2009). The Effect of Entrepreneurship Education Programmes on Satisfaction with Innovation Behaviour and Performance. *Journal of European Industrial Training*, 33(3).
- Dalyono, M. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Feriady, M., Harnanik, & Sunarto, S. (2012). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Keterampilan Mengajar Guru dan Fasilitas Belajar Siswa Terhadap Minat Belajar IPS Kelas VIII SMP N 3 Purbalingga. *Economic Education Analysis Journal*, 1(2).
- Ferrari, A., Cachia, R., & Punie, Y. (2009). Innovation and Creativity in Education and Training in the EU Member States : Fostering Creative Learning and Supporting Innovative Teaching. *Innovation and Creativity in E&T in the EU Member States (ICEAC)*, 3(2).

- Fitriani, A. E., Setiawan, D., & Masitah. (2017). Fasilitas Belajar, Sikap Guru dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SDN Candirejo 02. *Joyful Learning Journal*, 6(3).
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gie, T. L. (2002). *Cara Belajar yang Efektif*. Yogyakarta: Liberty.
- Haris, A. (2011). Peran Pengembangan dan Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar. *Artikel Teknologi Pendidikan*, 1(2).
- Hasan, I. (2003). *Pokok-Pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasbullah. (2009). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Hasibuan, R. P. (2017). Peran Guru dalam Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 1(1).
- Ibrahim. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Iskandar, S. (2008). Kemampuan Pembelajaran dan Keinovatifan Guru. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(April), 2.
- Juandi, Acep, & Sontani, U. T. (2017). Keterampilan dan Kreativitas Mengajar Guru Sebagai Determinan Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Naziran Manajemen Perkantoran*, 1(1), 132–140.
- Kaminski, J. (2003). Theory in Nursing Informatics Column. *Canadian Journal of Nursing Informatic*, 1(1), 1–7.
- Leung, M., & Fung, I. (2006). Enhancement of Classroom Facilities of Primary Schools and Its Impact on Learning Behaviors of Students. *Facilities*, 23(13).
- Miarso, Y. (2015). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pranadamedia Grup.
- Mulyasa, E. (2007). *Manajemen Berbasis Sekolah Konsep, Strategi dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas dan Rineka Cipta.
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ndirangu, M., & Udoto, M. O. (2011). Quality of Learning Facilities and Learning Environment. *Quality Assurance in Education*, 19(3).
- Nursalim. (2018). *Manajemen Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.
- Oktavia, Y. (2014). Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2(1), 808–815.

- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265–272.
- Ramma, Y., Samy, M., & Gopee, A. (2015). Creativity and Innovation in Science and Technology. *International Journal of Educational Management*, 29(1).
- Rodrigues, A. P., Jorge, F. E., Pires, C. A., & António, P. (2019). The Contribution of Emotional Intelligence and Spirituality in Understanding Creativity and Entrepreneurial Intention of Higher Education Students. *Education + Training*, 61(7).
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations*. New York: The Free Press.
- Sanjaya, W. (2008). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sarri, K. K., Bakouros, I. L., & Petridou, E. (2010). Entrepreneur Training for Creativity and Innovation. *Journal of European Industrial Training*, 34(3).
- Sarwono, J. (2012). *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif Menggunakan Prosedur SPSS*. Jakarta: PT. Elex Media Koputindo.
- Serdyukov, P. (2017). Innovation in Education : What Works , What doesn ' t , and What to do About it ? *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 10(1), 4–33.
- Shapiro, H., Haahr, J. H., & Bayer, I. (2007). Background Paper on Innovation and Education. *The European Commission, DG Education & Culture in the Context of a Planned Green Paper on Innovation*, 16(5), 1–61.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stephen, P. R. (2002). *Prinsip-Prinsip Perilaku Organisasi*. Jakarta: Erlangga.
- Sudarma, M. (2014). *Profesi Guru Dipuji, Dikritisi, dan Dicaci*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi, Sendy, Sunaryo, Widodo, & Laihad, G. H. (2019). Peningkatan Keinovatifan Melalui Pengembangan Kepemimpinan Transformasional dan Efikasi Diri. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1).
- Surya, M. (2015). *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, A. R. (1969). Innovation Within a Bureaucratic Education System - Part II. *The Journal Of Educational Administartion*, 7(1).
- Uno, Hamzah. B, & Mohamad, N. (2015). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Vidalakis, C., Sun, M., & Papa, A. (2013). The Quality and Value of Higher Education Facilities : a Comparative Study. *Facilities*, 31(11), 489–504.
- Wahardi, Retnowati, Rita, & Suhardi, E. (2016). Hubungan antara Kompetensi Pedagogik dan Kepemimpinan Situasional Kepala Sekolah dengan Keinovatifan Guru SMP Swasta se-Kecamatan Bogor Selatan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1).
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pendidikan Pembelajaran serta Peranya dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 1(2).
- Widiyanti, F. D., & Busyairi, A. (2017). Hubungan Antara Kreativitas Guru dan Fasilitas Belajar dengan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang. *Joyful Learning Journal*, 6(3).
- Widjaya, A. . (2004). *Perencanaan Sebagai Fungsi Manajemen*. Jakarta: Bina Aksara.
- Wong, T. M. (2018). Teaching Innovations in Asian Higher Education : Perspectives of Educators. *Asian Association of Open Universities Journal*, 13(2), 179–190.
- Wulandari, S. (2010). *Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi kasus di SMPN 2 Kota Tangerang Selatan)*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Yulianti, Damopoli, M., & Rahman, U. (2016). Korelasi Antara Persepsi Siswa Tentang Inovasi Guru dalam Pembelajaran Matematika dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 5 Pallangga Kabupaten Gowa. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 4(2).