

GAMBARAN TINGKAT KREATIVITAS GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DI JAKARTA

Happy Karlina Marjo, Ratno Tri Laksono

Universitas Negeri Jakarta

Email : hkarlina@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat kreativitas guru sekolah menengah kejuruan (SMK) dan menganalisis bagaimana proyeksi kreativitas mereka ditinjau dari indikator product, attitudes dan behaviour. Populasi penelitian ini guru yang mengajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 58 di provinsi DKI Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode kuantitatif dengan model analisis deskriptif. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non-probability sampling dengan jenis teknik purposive sampling. Hasil perhitungan penelitian di SMKN 58 pada tanggal 6 September 2019 ini menggambarkan bahwa tingkat kreativitas guru SMK berada dalam kategori tinggi.

Kata Kunci : tingkat kreativitas, guru, sekolah menengah kejuruan

1. PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 pendidikan pada sekolah menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjabarkan tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan yaitu: (a) menyiapkan peserta didik agar

menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; (b) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya; (c) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi; dan (d) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Peserta didik SMK merupakan individu yang sedang mengenyam pendidikan menjadi ujung tombak kepemimpinan bangsa di masa yang akan mendatang dan diharapkan mampu menjadi manusia yang bermanfaat kelak. Dengan masa studi sekitar tiga atau empat tahun, lulusan SMK diharapkan mampu untuk bekerja sesuai dengan keahlian yang telah ditekuni.

Sayangnya, lulusan SMK yang diharapkan dapat menangani masalah pengangguran di Indonesia belum berfungsi dengan sebagaimana mestinya. Data menunjukkan bahwa pengangguran tertinggi di Indonesia adalah lulusan SMK yaitu sebesar 11,24% (BPS, 2018). Dibandingkan dengan pengangguran lulusan SD yang hanya 2,43% dan pengangguran lulusan SMP sebesar 4,8%.

Selain masalah banyaknya lulusan yang menjadi pengangguran, masalah prestasi belajar siswa di Indonesia juga masih memprihatinkan. Menurut survey internasional OECD 2016, Indonesia ada di peringkat 66 dari total 74 negara yang di survey dalam performa akademik pada bidang sains dan matematika. Hal ini cukup problematik mengingat banyaknya populasi penduduk Indonesia, sebanyak lebih dari 250 juta penduduk, peringkat 4 negara terpopulasi di dunia (BPS, 2013), tetapi kurang diikuti dengan prestasi akademik yang baik.

Semua itu ditambah lagi dengan adanya revolusi industri 4.0 yang menambah tantangan dalam pembangunan sumber daya manusia Indonesia. Revolusi industri 4.0 akan memaksa para pekerja memiliki

keterampilan tinggi dan berpendidikan baik (Goldin & Katz, 2007) sehingga tidak hanya menuntut keterampilan seorang teknisi yang sebatas mengganti bagian-bagian melainkan menguasai sistem komputernya. Secara tidak langsung revolusi industri 4.0 akan memarginalisasi para tenaga kerja yang memiliki keahlian rendah.

Prestasi belajar yang rendah, performa keahlian yang kurang mampu diserap industri sehingga menyebabkan banyaknya pengangguran, hingga kemunculan revolusi industri 4.0 yang dapat membinasakan pekerjaan dengan keahlian rendah menjadi tantangan pemerintah, pemangku kebijakan dan pihak sekolah dalam menyusun strategi untuk membangun sumber daya peserta didik yang berkualitas.

Menurut Monawati (2018) prestasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kreativitas seorang guru seperti dalam memilih metode mengajar, media mengajar, kualitas serta cermat dalam melihat potensi anak di lingkungan sekolah. Untuk menghasilkan prestasi siswa yang tinggi dan adaptif terhadap tantangan masa depan maka perlu bagi guru untuk mengasah kemampuan kreativitasnya semaksimal mungkin.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bertujuan untuk meneliti tingkat kreativitas guru sekolah menengah kejuruan, khususnya di SMKN 58 Jakarta.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2019 di SMKN 58 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini

menggunakan desain model analisis statistik deskriptif. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Variabel diukur dengan instrumen yang akan menghasilkan data numerikal yang dapat dianalisis dengan prosedur statistik.

Populasi dalam penelitian ini adalah guru sekolah menengah kejuruan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non-probability* sampling dengan jenis teknik *purposive sampling*. Pada penelitian ini, sampel yang digunakan adalah guru di SMKN 58 Jakarta sebanyak 21 orang.

Kuisoner yang digunakan adalah Inventori Kepribadian Kreatif yang telah diuji validitas dan reabilitas pada tahun 2015 oleh Eko Susanto yang dibimbing oleh Prof. Dr. Ahman, M.Pd dari Universitas Pendidikan Indonesia. Definisi operasional kreativitas dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Definisi Operasional Kreativitas

Variabel	Indikator
Product	Novelty; kebaruan, kombinasi menjadi sesuatu
	Originality; keaslian, solusi diluar kebiasaan yang ada
Attitudes	Useful; berguna, bermanfaat, lebih simpel dari sebelumnya
	Curiosity; rasa ingin tahu, terbuka pada ide baru
	Imagination; berimajinasi tinggi bukan berhayal
	Risk taking; berani mengambil resiko

Behavior	Flexibility; kecakapan untuk keluar dari kebiasaan
	Unique; berbeda dengan yang lain, ciri menarik
	Valueable; sesuatu yang memiliki nilai lebih

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dikemukakan, diketahui bahwa skor rata-rata tingkat kreativitas guru di SMKN 58 Jakarta adalah 50,8, sehingga termasuk dalam kategori tinggi dalam tingkat kreativitas.

Tabel 2. Kategorisasi Skor

Kategori	Rumus	Skor
Rendah	$M+1SD < X$	$88 \leq X$
Sedang	$M-1SD < X \leq M+1SD$	$56 \leq X < 88$
Tinggi	$X < M-1SD$	$X < 56$

Hasil perhitungan inventori kepribadian kreatif menunjukkan 28,5% responden terklasifikasi daya kreativitas sedang, sedangkan yang lain termasuk tinggi. Hasil perhitungan pada setiap responden adalah seperti berikut:

Tabel 3. Frekuensi Skor

Kategori	Skor	Frekuensi
Rendah	$88 \leq X$	0
Sedang	$56 \leq X < 88$	6
Tinggi	$X < 56$	15

Dalam melakukan penelitian inipun tentunya peneliti sadar bahwa penelitian ini tidaklah sampai pada

kebenaran mutlak dan masih banyaknya kelemahan-kelemahan baik dari hasil dan dari peneliti sendiri yang perlu diketahui untuk memaksimalkan penelitian selanjutnya, antara lain: (1) Mendapatkan responden yang lebih banyak bagi penelitian, sehingga menghasilkan penelitian yang lebih kompleks dan bernilai pengetahuan yang lebih mendalam. (2) Menggunakan metode atau instrumen lainnya selain kuesioner *self-report*, dikarenakan mungkin ada bias dalam pengukuran *self-report* yang beracuan pada perasaan individu secara personal. Penelitian tentang tingkat kreativitas guru bisa dilakukan dengan metode lainnya seperti, metode eksperimen, sehingga gambaran hasil yang lebih komprehensif dapat didapatkan dan dibandingkan.

4. KESIMPULAN

Diketahui bahwa skor rata-rata tingkat kreativitas guru di SMKN 58 Jakarta adalah 50,8, sehingga termasuk daya kreativitas tinggi.

5. REFERENSI

- Anonim, (1990). PP Nomor 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah.
- Badan Pusat Statistik. (2013). Proyeksi Penduduk Indonesia 2010-2035. Jakarta: Author.
- Badan Pusat Statistik. (2018). Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Agustus 2018. Jakarta: Author.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Goldin, C. & Katz, L.F. (2007). *The Race between Education and Technology: The Evolution of U.S. Educational Wage Differentials, 1890 to 2005*. Cambridge, MA: Harvard University and National Bureau of Economic Research.
- Monawati, F. (2018). *Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Prestasi Belajar Siswa*. Banda Aceh: PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala.
- Muhson, A. (2006). *Teknik Analisis Kuantitatif*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- OECD. (2016). PISA. 'oecd 2016', 1–8.
- Oktavia, Yanti. (2014). *Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. (online). (ejournal.unp.ac.id/index.php/bahana/article/viewFile/3828/3061 di akses tanggal 10 Maret 2016).
- Rubenson, D. L. (1991). On creativity, economics, and baseball. *Creativity Research Journal*, 4, 205–209.
- Rubenson, D. L., & Runco, M. A. (1992). The psychoeconomic approach to creativity. *New Ideas in Psychology*, 10, 131–147.
- Rubenson, D. L., & Runco, M. A. (1995). The psychoeconomic view of creative work in groups and organizations. *Creativity and Innovation Management*, 4, 232–241
- Runco, M. A. (2004). Creativity. *Annual Review of Psychology* 55, 657-687

- Runco, M. A. and Jaeger, Garrett J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24 (1), 92-96.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1991). Short selling investment theories of creativity? A reply to Runco. *Creativity Research Journal*, 4, 200–202.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.