

Kontribusi Implementasi Pendidikan Karakter dan Lingkungan Sekolah terhadap Berpikir Kreatif serta Dampaknya pada Kompetensi Kejuruan

Ahmad Mustamil Khoiron
Universitas Negeri Semarang
amkhoiron@mail.unnes.ac.id

Eddy Sutadji
Universitas Negeri Malang

Abstract: The research objective was to determine the direct contribution of implementing character education, school environment, and creative thinking on vocational competence and to determine the indirect effect of implementation of character education and school environment on creative thinking. The results showed that: (1) the implementation of character education contributes directly and significantly to the competence of vocational students; (2) the school environment contributes directly and significantly to the competence of vocational students; (3) creative thinking contributes directly and significantly to the competence of vocational students; (4) the implementation of character education contributes indirectly to vocational competence through creative thinking of learners; and (5) the school environment does not contribute indirectly to vocational competence through creative thinking of students.

Keywords: character education, school environment, creative thinking, vocational competence

Abstrak: Tujuan penelitian untuk mengetahui kontribusi secara langsung implementasi pendidikan karakter, lingkungan sekolah, dan berpikir kreatif terhadap kompetensi kejuruan serta untuk mengetahui kontribusi secara tidak langsung implementasi pendidikan karakter dan lingkungan sekolah terhadap berpikir kreatif. Hasil penelitian menunjukkan (1) implementasi pendidikan karakter secara langsung berkontribusi dan signifikan terhadap kompetensi kejuruan peserta didik; (2) lingkungan sekolah secara langsung berkontribusi dan signifikan terhadap kompetensi kejuruan peserta didik; (3) berpikir kreatif secara langsung berkontribusi dan signifikan terhadap kompetensi kejuruan peserta didik; (4) implementasi pendidikan karakter berkontribusi secara tidak langsung terhadap kompetensi kejuruan melalui berpikir kreatif peserta didik; dan (5) lingkungan sekolah tidak berkontribusi secara tidak langsung terhadap kompetensi kejuruan melalui berpikir kreatif peserta didik.

Kata kunci: pendidikan karakter, lingkungan sekolah, berpikir kreatif, kompetensi kejuruan.

Dunia pendidikan diramaikan oleh Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang tertuang dalam rencana strategis Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2010-2014 tentang pendidikan karakter. Berkembangnya perubahan kurikulum pendidikan yang mengedepankan perlunya membangun karakter bangsa dan juga membimbing peserta didik agar bersikap positif terhadap segala hal untuk kebaikan masa depan mereka sendiri. Hal ini didasarkan pada fakta dan persepsi masyarakat tentang menurunnya kualitas sikap dan moral anak-anak atau generasi muda. “Kebutuhan sekarang adalah kurikulum pendidikan yang berkarakter dalam arti kurikulum itu sendiri

memiliki karakter, dan sekaligus diorientasikan bagi pembentukan karakter peserta didik” (Rohman, 2012:1).

Namun dalam pelaksanaannya, pendidikan karakter di sekolah saat ini dirasakan mendesak. Salah satu alasannya adalah konteks pendidikan formal di Indonesia lebih menitikberatkan pada pengembangan intelektual atau kognitif, sedangkan aspek *soft skills* atau nonakademik sebagai unsur utama pendidikan karakter belum diperhatikan secara optimal bahkan cenderung diabaikan (Zubaedi, 2012). Situasi tersebut sesuai dengan hasil pengamatan dan wawancara pada salah satu guru Teknik Ototronik SMK N 1 Singosari Kabupaten

Malang, dalam proses pembelajaran kecenderungan masih terfokus pada aspek kognitif peserta didik dan masih belum maksimal dalam pengembangan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Logika yang ada, jika peserta didik hanya dilatih kognitifnya saja maka peserta didik akan kurang memiliki keterampilan dalam bidangnya.

Perubahan kondisi yang disebabkan oleh perubahan kurikulum yang dalam hal ini penyelenggaraan proses pendidikan di SMK, mengakibatkan adanya perubahan standar kompetensi yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter di dalam kegiatan pembelajaran. Pendidikan karakter yang terintergrasi dalam proses pembelajaran yaitu melalui pengenalan nilai-nilai, kesadaran dan penginternalisasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik, baik dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang dan dilakukan untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari/peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai dan mengamalkannya dalam kehidupan sehingga tercermin perilaku yang baik.

Syahril (2012) menjelaskan bahwa kompetensi kejuruan merupakan kompetensi yang ada pada kelompok mata pelajaran produktif di SMK, dimana peserta didik dikatakan kompeten jika peserta didik mampu menguasai semua kompetensi (SK/KD) setiap Dasar Kompetensi Kejuruan dan Kompetensi Kejuruan pada kelompok mata pelajaran produktif sesuai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang ditetapkan SMK. KKM kelompok mata pelajaran produktif, ditentukan berdasarkan standar minimal penguasaan kompetensi yang berlaku pada dunia usaha/industri (Direktorat Pembinaan SMK, 2008). Akan tetapi, kelompok mata pelajaran produktif yang ada di SMK sangat banyak. Karena itu, masalah dalam penelitian ini dibatasi dalam lingkup permasalahan pada Kompetensi Keahlian Teknik Ototronik. Faktor yang diduga dominan dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian kompetensi kejuruan (1) implementasi pendidikan karakter, (2) lingkungan sekolah, dan (3) berpikir kreatif.

Adapun tujuh belas Standar Kompetensi yang harus dicapai dalam Kompetensi Kejuruan Teknik Ototronik (1) membuat rangkaian elektronik terapan, (2) membuat sistem kontrol aplikatif dengan pemrograman berbasis *micro-processor* atau *micro-controller*, (3) memperbaiki sistem

pengapian elektronik, (4) memperbaiki sistem injeksi elektronik, (5) memperbaiki sistem pengatur katup elektronik, (6) memperbaiki sistem pengatur kecepatan otomatis, (7) memperbaiki sistem ABS, ASR/ETC dan ESP, (8) memperbaiki sistem transmisi otomatis dengan kontrol elektronik, (9) memperbaiki sistem suspensi aktif, (10) memperbaiki sistem *automatic air conditioning*, (11) memperbaiki *car audio video*, (12) memperbaiki sistem *light-tronic*, (13) memperbaiki SRS (*air-bag* dan *safety belt*), (14) memperbaiki sistem alarm, *central-lock* dan *power windows*, (15) memperbaiki sistem navigasi, (16) memperbaiki sistem kontrol parkir, dan (17) memperbaiki sistem-sistem elektronik pada kendaraan.

Kompetensi merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu yang digunakan untuk beradaptasi dengan berbagai jenis situasi kerja, di mana kompetensi dibutuhkan peserta didik dalam melakukan pekerjaan. Kompetensi tidak hanya diartikan memiliki keterampilan teknis tinggi, akan tetapi juga keterampilan menghadapi segala sesuatu. Kompetensi merupakan penjelasan mengenai sesuatu hal yang dilakukan seseorang di tempat kerja pada berbagai tingkatan tertentu, mengidentifikasi karakteristik pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan individual yang memungkinkan menjalankan tugas dan tanggung jawab secara efektif sehingga mencapai standar kualitas profesional dalam bekerja. Zwell (2000) mengungkap beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kecakapan kompetensi seseorang (1) keyakinan dan nilai-nilai, (2) keterampilan, (3) pengalaman, (4) karakteristik kepribadian, (5) motivasi, (6) isu emosional, (7) kemampuan intelektual, dan (8) budaya organisasi.

Menurut Santrock (2012), pendidikan karakter adalah pendekatan langsung untuk pendidikan moral yang melibatkan pengajaran moral dasar untuk para peserta didik agar mencegah mereka terlibat dalam perilaku amoral dan melakukan hal yang berbahaya bagi diri mereka sendiri maupun orang lain. Argumennya adalah bahwa perilaku seperti berbohong, mencuri, dan mencontek adalah salah dan bahwa peserta didik harus diajari tentang hal ini di sepanjang masa pendidikan mereka.

Berdasarkan fakta yang diperoleh, saat ini masih banyak terdapat penyimpangan yang terjadi di kalangan peserta didik. Hal tersebut terbukti dengan adanya kasus tawuran antara SMK Yayasan Karya 66 dengan SMK Kartika Zeni yang terjadi pada 26 September 2012 lalu di kawasan Manggarai menewaskan salah seorang peserta didik SMK

Yayasan Karya 66, Denny Januar. Denny tewas dengan luka sabetan celurit pada bagian perutnya (Kompas, 26 September 2012). Persoalan yang tidak kalah seriusnya adalah praktik-praktik kebohongan dalam dunia pendidikan mulai dari menyontek pada saat ujian sampai plagiarisme (Wiyani, 2012).

Fakta menunjukkan tindakan tidak bermoral dan tidak berkarakter yang baik. Karena itu, diperlukan implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran yang diharapkan dapat membuat perubahan pada sikap, perilaku, keterampilan, serta kemampuan peserta didik dalam bidang yang ditekuninya. Selain itu, pendidikan karakter dapat menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, dan juga mampu menjadi pondasi utama dalam meningkatkan derajat dan martabat bangsa Indonesia. Dengan kata lain, semakin baik karakteristik kepribadian peserta didik, maka semakin baik tingkat pencapaian kompetensi kejuruan. Karena itu, dapat diduga terdapat kontribusi implementasi pendidikan karakter terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pencapaian kompetensi kejuruan.

Belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri peserta didik dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Purwanto, 2011). Selain itu, Hamalik (2004) mengemukakan bahwa lingkungan (*environment*) sebagai dasar pengajaran adalah faktor kondisional yang mempengaruhi tingkah laku individu dan merupakan faktor belajar yang penting. Suatu lingkungan pendidikan/pengajaran memiliki fungsi psikologis, fungsi pedagogis dan fungsi instruksional. Hasil temuan penelitian Ferguson & Fraser (1999) menunjukkan bahwa lingkungan belajar berhubungan dengan tingkat perubahan peserta didik di sekolah. Karena itu dalam perancangan program pendidikan di sekolah perlu mempertimbangkan lingkungan sekolah untuk mendukung tingkat perubahan peserta didik.

Lingkungan sekolah merupakan salah satu bagian yang turut berperan dalam proses pembelajaran. Lingkungan sekolah atau lingkungan belajar yang berpengaruh terhadap pengembangan pribadi dan prestasi peserta didik memiliki beberapa aspek yang meliputi, kondisi fisik sekolah, hubungan antara kepala sekolah, hubungan guru dan peserta didik, norma antara peserta didik, dan rasa kenyamanan dan keamanan peserta didik di sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di Teknik Ototronik SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang, peserta didik masih pasif dalam proses

pembelajaran, tingginya sikap individualisme peserta didik, sangat lemahnya kemampuan untuk kerja sama dalam suatu kelompok belajar, dan masih minimnya proses belajar yang memberikan stimulus untuk memunculkan kreativitas peserta didik di sekolah.

Berdasarkan teori dan fakta yang ada, baik secara langsung maupun tidak langsung lingkungan sekolah yang menyenangkan akan dapat meningkatkan gairah dan semangat belajar yang bisa memicu berpikir kreatif peserta didik dan kompetensi peserta didik di sekolah. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Sitiningrum (2012) yang menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Klaten. Penelitian Wahyudi & Treagust (2004) menyimpulkan bahwa dalam rangka meningkatkan kondisi yang nyaman dalam proses pembelajaran praktek, perlu disediakan fasilitas belajar yang memadai seperti buku pelajaran, peralatan laboratorium. Piaw (2011) juga mengemukakan bahwa lingkungan belajar perlu dipersiapkan untuk memungkinkan peserta didik berpikir kreatif, karena akan membangkitkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Karena itu, melihat realita yang ada maka perlu diungkap bagaimana kondisi lingkungan sekolah yang diduga berkontribusi terhadap berpikir kreatif dan pencapaian kompetensi kejuruan peserta didik.

Kreativitas adalah proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan analitis, kreatif, dan praktis, beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinitif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan dan kesuksesan (Riyanto, 2010). Fakta yang ada, ribuan lulusan SMK Kabupaten Semarang, Jateng tidak terserap kerja, karena tidak sesuai dengan kebutuhan pasar di perusahaan-perusahaan yang ada di daerah setempat (Kompas, 26 November 2010).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan jika lulusan SMK mampu berpikir kreatif, mereka memiliki kompetensi yang baik pula sehingga mampu bersaing di dunia usaha maupun dunia industri. Jika mereka mampu bersaing, maka tidak lagi ada pengangguran yang berasal dari lulusan SMK. Hasil dari penelitian Prayitno (2007) menunjukkan bahwa ada perbedaan prestasi belajar pada kompetensi sistem AC di mana kelompok peserta didik yang memiliki tingkat berfikir kreatif tinggi prestasi belajarnya lebih baik dari kelompok peserta didik yang memiliki tingkat berfikir rendah, dengan rerata prestasi belajar peserta didik pada

kelompok tingkat berfikir kreatif tinggi, sedangkan rerata hasil belajar peserta didik pada kelompok tingkat berfikir kreatif rendah. Namun fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan masih minimnya kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, dianggap perlu untuk melakukan penelitian mengenai kontribusi implementasi pendidikan karakter dan lingkungan sekolah terhadap berpikir kreatif serta dampaknya pada kompetensi kejuruan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi secara langsung implementasi pendidikan karakter, lingkungan sekolah, dan berpikir kreatif terhadap kompetensi kejuruan dan untuk mengetahui kontribusi secara tidak langsung implementasi pendidikan karakter dan lingkungan sekolah terhadap kompetensi kejuruan melalui kemampuan berpikir kreatif..

Penelitian dilakukan pada peserta didik Kompetensi Keahlian Ototronik di SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang yang telah mengimplementasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran. Dalam pengambilan sampel, peneliti hanya mengambil kelas XI semester IV tahun ajaran 2012/2013 Kompetensi Keahlian Teknik Ototronik di SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang pada standar kompetensi memperbaiki sistem injeksi elektronik kompetensi dasar mendiagnosis kerusakan pada sistem injeksi elektronik.

METODE

Rancangan penelitian menggunakan *path analysis* model persamaan struktural. Disebut model struktural yaitu apabila setiap variabel terikat/endogen secara unik keadaannya ditentukan oleh seperangkat variabel bebas/eksogen (Riduwan, 2011). Ruang lingkup variabel sebagai berikut: (1) variabel X_1 merupakan implementasi pendidikan karakter dalam proses pembelajaran, (2) X_2 lingkungan sekolah di SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang, (3) variabel Y merupakan berpikir kreatif peserta didik kelas XI semester IV Kompetensi Keahlian Teknik Ototronik di SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang, dan (4) variabel Z merupakan kompetensi kejuruan pada standar kompetensi memperbaiki sistem injeksi elektronik kompetensi dasar mendiagnosis kerusakan pada sistem injeksi elektronik peserta didik kelas XI semester IV Kompetensi Keahlian Teknik Ototronik di SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI semester IV Kompetensi Keahlian Teknik Ototronik SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang dengan jumlah 129 peserta didik. Sampel

yang diambil dalam penelitian sebesar 32% atau 40 peserta didik, agar sampel yang diambil dapat mewakili jumlah populasi yang ada. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi, angket, dan tes. Lembar observasi digunakan untuk untuk pengumpulan data variabel implementasi pendidikan karakter, angket digunakan untuk pengumpulan data variabel lingkungan sekolah, dan tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan kompetensi kejuruan peserta didik.

Uji coba instrumen dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ketepatan/kevalidan instrumen dan ketetapan atau keajegan (reliabilitas) dari instrumen penelitian. Sasaran uji coba instrumen penelitian ini adalah dua dosen ahli, dan dua guru kompetensi keahlian ototronik. Instrumen penelitian ini diuji cobakan kepada peserta didik kelas XI semester IV Kompetensi Keahlian Teknik Ototronik SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang dengan jumlah 40 peserta didik dari 129 peserta didik yang ada. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruk dan validitas isi, sedangkan validitas prediktif dilakukan sebagai prediktor bagi performansi di waktu yang akan datang pada instrumen tes kompetensi kejuruan. Reliabilitas instrumen diuji dengan *Cronbach's alpha* melalui bantuan *SPSS 20.0 for windows*. Suatu instrumen memiliki reliabel jika nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,6. Teknik koefisien alpha dipilih karena jawaban pada item instrumen yang dikembangkan bersifat non dikotomis.

Analisis butir soal dilakukan (1) daya pembeda soal, dan (2) tingkat kesukaran soal. Daya pembeda soal dilakukan untuk mengetahui kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang kurang pandai, dengan menetapkan kelompok atas dan kelompok bawah pada instrumen tes berpikir kreatif dan tes kompetensi kejuruan. Tingkat kesukaran soal dilakukan untuk mengetahui peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang bisa dinyatakan dengan indeks. Semakin besar indeks tingkat kesukaran berarti soal tersebut semakin mudah pada tes berpikir kreatif dan tes kompetensi kejuruan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data pada hasil observasi dan angket implementasi pendidikan karakter dan lingkungan sekolah setiap butir soal, pada lembar observasi dan angket digunakan formula

persentase. Selanjutnya, dilakukan teknik analisis statistik inferensial yang bertujuan untuk menguji hipotesis kontribusi implementasi pendidikan karakter dan lingkungan sekolah terhadap berpikir kreatif peserta didik serta dampaknya terhadap kompetensi kejuruan melalui analisis korelasi dan analisis regresi linier baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 20 for windows* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 (5%). Selain itu juga untuk memenuhi dua asumsi dasar yaitu data harus berdistribusi normal dan linier. Data yang sudah terkumpul dilakukan uji normalitas dan uji linieritas terlebih dahulu dengan menggunakan bantuan *SPSS 20 for windows* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 (5%).

HASIL

Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan, diperoleh temuan nilai rata-rata (*mean*), dari setiap variabel ditunjukkan dalam Gambar 1.

Berdasarkan uji asumsi klasik, diketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal dan mempunyai hubungan linier. Selanjutnya, dilakukan pengujian hipotesis dengan hasil sebagai berikut.

Perhitungan Koefisien Jalur Sub Struktur 1

Model Summary Hasil Uji Regresi Secara Tidak Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1), Lingkungan Sekolah (X2) dan Berpikir Kreatif (Y) disajikan dalam Tabel 1.

Hasil Uji Regresi Secara Tidak Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1), Lingkungan Sekolah (X2) dan Berpikir Kreatif (Y) disajikan dalam Tabel 2.

Kaidah keputusan dari hasil analisis uji keseluruhan variabel yang ditunjukkan pada Tabel anova adalah jika nilai probabilitas 0,05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas *sig* atau $0,05 \geq sig$, maka bisa dilanjutkan ketahap pengujian berikutnya yaitu pengujian secara individual. Selain itu pada Tabel Anova diperoleh nilai F sebesar 20,657 dengan nilai probabilitas (*sig*) = 0,000, sehingga nilai $sig < 0,05$, maka pengujian secara individual bisa dilakukan. Adapun persamaan strukturnya yaitu: $Y = 0.684 X_1 + 0.058 X_2 + 0.687 \epsilon_1$

Hasil Uji Regresi Secara Tidak Langsung variabel Implementasi Pendidikan Karakter (X1), Lingkungan Sekolah (X2) terhadap Berpikir Kreatif (Y) disajikan dalam Tabel 3.

Hasil Pengujian Hipotesis Kontribusi Secara Tidak Langsung Implementasi Pendidikan Karakter

(X1) dan Lingkungan Sekolah (X2) terhadap Berpikir Kreatif (Y) disajikan dalam Tabel 4.

Ringkasan Hasil Analisis Koefisien Jalur Sub Struktur 1: Pengaruh secara Tidak Langsung antar-variabel Implementasi Pendidikan Karakter (X1) terhadap Berpikir Kreatif (Y) dan variabel Lingkungan Sekolah (X2) terhadap Berpikir Kreatif (Y) disajikan dalam Tabel 5.

Perhitungan Koefisien Jalur Sub Struktur 2

Tabel Model Summary Hasil Uji Regresi Linier secara Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1), Lingkungan Sekolah (X2), Berpikir Kreatif (Y), dan Kompetensi Kejuruan (Z) disajikan dalam Tabel 6.

Tabel ANOVA Hasil Uji Regresi secara Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1), Lingkungan Sekolah (X2), Berpikir Kreatif (Y), dan Kompetensi Kejuruan (Z) disajikan dalam Tabel 7.

Kaidah keputusan dari hasil analisis uji keseluruhan variabel yang ditunjukkan pada Tabel anova adalah jika nilai probabilitas 0,05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas *sig* atau $0,05 \geq sig$, maka bisa dilanjutkan ketahap pengujian berikutnya yaitu pengujian secara individual antar variabel *eksogen*, variabel *intervening*, dan variabel *endogen*. Selain itu, pada Tabel Anova diperoleh nilai F sebesar 17,872 dengan nilai probabilitas (*sig*) = 0,000, sehingga nilai $sig < 0,05$, maka pengujian secara individual bisa dilakukan. Adapun persamaan strukturnya yaitu: $Y = 0.548 X_1 - 0.348 X_2 + 0.496 + 0.634 \epsilon_2$

Tabel Coefficient Hasil Uji Regresi secara Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1), Lingkungan Sekolah (X2), Berpikir Kreatif (Y), dan Kompetensi Kejuruan (Z) disajikan dalam Tabel 8.

Hasil Pengujian Hipotesis Kontribusi Implementasi Pendidikan Karakter (X1) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z), Lingkungan Sekolah (X2) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z) dan Berpikir Kreatif (Y) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z) disajikan dalam Tabel 9.

Ringkasan Hasil Koefisien Jalur Sub Struktur 2: Pengaruh Antarvariabel Implementasi Pendidikan Karakter (X1) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z), Lingkungan Sekolah (X2) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z) dan Berpikir Kreatif (Y) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z) disajikan dalam Tabel 10.

Koefisien Jalur, Kontribusi Langsung, Kontribusi Tidak Langsung dan Kontribusi Total Implementasi Pendidikan Karakter dan Lingkungan Sekolah terhadap Berpikir Kreatif dan Dampaknya

pada Kompetensi Kejuruan disajikan dalam Tabel 11.

PEMBAHASAN

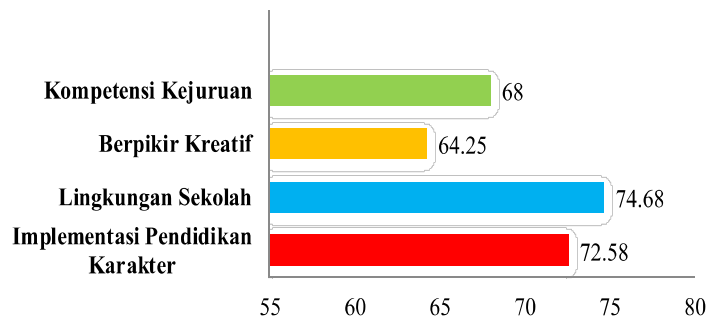
Kontribusi Secara Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z)

Temuan pertama menunjukkan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan implementasi pendidikan karakter terhadap kompetensi kejuruan. Dalam penelitian ini ditemukan korelasi positif yang signifikan antara implementasi pendidikan karakter dengan kompetensi kejuruan sebesar 0.658 (sig<0.05). Hal ini berarti makin baik implementasi pendidikan karakter peserta didik, makin baik pencapaian kompetensi kejuruan. Variabel implementasi pendidikan karakter dapat menjelaskan makin tingginya kompetensi kejuruan sebesar 30.03%. Hal tersebut dapat dijadikan suatu indikasi bahwa implementasi pendidikan karakter dapat dipakai sebagai prediktor kompetensi kejuruan peserta didik, atau dengan kata lain bahwa implementasi pendidikan karakter berhubungan secara signifikan

terhadap kompetensi kejuruan peserta didik pada Kompetensi Keahlian Teknik Ototronik. Artinya, semakin baik implementasi pendidikan karakter peserta didik, maka kompetensi kejuruannya semakin meningkat.

Temuan penelitian sesuai dengan Shumaker & Heckel (2007) bahwa karakter adalah kombinasi dari kualitas moral dimana seseorang dinilai secara terpisah dari kecerdasan dan bakatnya. Karakter harus dilaksanakan dengan tindakan atau perbuatan kebajikan. Selanjutnya, Lickona (1991) menjelaskan bahwa karakter yang tepat bagi pendidikan nilai yaitu karakter yang terdiri dari nilai operatif, nilai dalam tindakan. Karakter yang baik terdiri dari mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik dan melakukan hal yang baik dalam cara berpikir, kebiasaan dalam hati dan kebiasaan dalam tindakan. Berdasarkan hal tersebut mengisyaratkan bahwa implementasi pendidikan karakter pada peserta didik akan berdampak pada pencapaian kompetensi kejuruan peserta didik.

Zubaedi (2012) menyatakan bahwa, pendidikan



Gambar 1. Nilai Rata-Rata pada Setiap Variabel Penelitian

Tabel 1. Tabel Model Summary Hasil Uji Regresi Secara Tidak Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1), Lingkungan Sekolah (X2) dan Berpikir Kreatif (Y)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.726 ^a	.528	.502	11.316	.528	20.657	2	37	.000

Tabel 2. Tabel ANOVA Hasil Uji Regresi Secara Tidak Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1), Lingkungan Sekolah (X2) dan Berpikir Kreatif (Y)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5289.942	2	2644.971	20.657	.000 ^b
	Residual	4737.558	37	128.042		
	Total	10027.500	39			

karakter secara terperinci memiliki tujuan sebagai berikut: (1) mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa, (2) mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius, (3) menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa, (4) mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan

berwawasan kebangsaan, dan (5) mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.

Karakteristik kepribadian seseorang khususnya pada peserta didik bukanlah merupakan sesuatu yang tidak dapat diubah karena perubahan tersebut juga ditunjang dengan adanya interaksi dengan orang lain dan pengaruh dari lingkungan sekitar. Oleh karena adanya nilai-nilai karakter yang diintegrasikan

Tabel 3. Tabel *Coefficients* Hasil Uji Regresi Secara Tidak Langsung variabel Implementasi Pendidikan Karakter (X1), Lingkungan Sekolah (X2) terhadap Berpikir Kreatif (Y)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-18.722	13.149		-1.424	.163
	Implementasi Pendidikan Karakter	1.066	.253	.684	4.211	.000
	Lingkungan Sekolah	.075	.210	.058	.357	.723

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis Kontribusi Secara Tidak Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1) dan Lingkungan Sekolah (X2) terhadap Berpikir Kreatif (Y).

Hipotesis		Korelasi		
		Sig	Kondisi	Keterangan
X1	Y	0.000	Sig < 0.05	Signifikan
X2	Y	0.723	Sig > 0.05	Tidak Signifikan

Tabel 5. Ringkasan Hasil Analisis Koefisien Jalur Sub Struktur 1: Pengaruh secara Tidak Langsung antarvariabel Implementasi Pendidikan Karakter (X1) terhadap Berpikir Kreatif (Y) dan variabel Lingkungan Sekolah (X2) terhadap Berpikir Kreatif (Y)

Pengaruh Antarvariabel	Koefisien Jalur (Beta)	Nilai r	Nilai F
X1 terhadap Y	0.684	0.725	20.657
X2 terhadap Y	0.058	0.549	

Tabel 6. Tabel Model *Summary* Hasil Uji Regresi Linier secara Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1), Lingkungan Sekolah (X2), Berpikir Kreatif (Y), dan Kompetensi Kejuruan (Z)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.773 ^a	.598	.565	8.957	.598	17.872	3	36	.000

Tabel 7. Tabel ANOVA Hasil Uji Regresi secara Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1), Lingkungan Sekolah (X2), Berpikir Kreatif (Y), dan Kompetensi Kejuruan (Z)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4301.655	3	1433.885	17.872	.000 ^b
	Residual	2888.345	36	80.232		
	Total	7190.000	39			

dalam kegiatan pembelajaran, maka dengan mudah peserta didik dilatih untuk selalu berpikir positif tentang dirinya, maupun terhadap orang lain. Jika tujuan dari pendidikan karakter dapat tercapai serta adanya keyakinan akan dirinya sendiri, maka dengan sendirinya peserta didik lebih aktif dan produktif dalam pencapaian kompetensi kejuruan yang ditekuninya. Berdasarkan paparan di atas,

tampaknya hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sesuai dengan paparan teori yang dipakai sebagai dasar untuk perumusan hipotesis, sehingga dugaan yang menyatakan bahwa ada kontribusi yang signifikan implementasi pendidikan karakter terhadap kompetensi kejuruan telah terbukti secara empirik dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini relevan dengan temuan

Tabel 8. Tabel *Coefficient* Hasil Uji Regresi secara Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1), Lingkungan Sekolah (X2), Berpikir Kreatif (Y), dan Kompetensi Kejuruan (Z)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	16.912	10.690		1.582	.122
1					
Implementasi Pendidikan Karakter	.723	.244	.548	2.967	.005
Lingkungan Sekolah	-.380	.166	-.348	-2.287	.028
Berpikir Kreatif	.420	.130	.496	3.229	.003

Tabel 9. Hasil Pengujian Hipotesis Kontribusi Implementasi Pendidikan Karakter (X1) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z), Lingkungan Sekolah (X2) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z) dan Berpikir Kreatif (Y) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z)

Hipotesis	Korelasi		
	Sig	Kondisi	Keterangan
X1 Z	0.005	Sig < 0.05	Signifikan
X2 Z	0.028	Sig < 0.05	Signifikan
Y Z	0.003	Sig < 0.05	Signifikan

Tabel 10. Ringkasan Hasil Koefisien Jalur Sub Struktur 2: Pengaruh Antarvariabel Implementasi Pendidikan Karakter (X1) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z), Lingkungan Sekolah (X2) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z) dan Berpikir Kreatif (Y) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z)

Pengaruh Antarvariabel	Koefisien Jalur (Beta)	Nilai r	Nilai F
X1 terhadap Z	0.548	0.658	
X2 terhadap Z	-0.348	0.318	17.872
Y terhadap Z	0.496	0.703	

Tabel 11. Koefisien Jalur, Kontribusi Langsung, Kontribusi Tidak Langsung dan Kontribusi Total Implementasi Pendidikan Karakter dan Lingkungan Sekolah terhadap Berpikir Kreatif dan Dampaknya pada Kompetensi Kejuruan

Kontribusi Variabel	Kontribusi Kausal		Total	Besarnya Kontribusi
	Langsung	Tidak Langsung (Melalui Y)		
X1 terhadap Y	0.684	-	0.684	46.7%
X1 terhadap Z	0.548	-	0.548	30.03%
X1 terhadap Z	0.548	(0.684) x (0.496)	0.339	11.49%
X2 terhadap Y	0.058	-	0.058	0.33%
X2 terhadap Z	-0.348	-	-0.348	12.11%
X2 terhadap Z	-0.348	(0.058) x (0.496)	0.028	0.07%
Y terhadap Z	0.496	-	0.496	24.6%

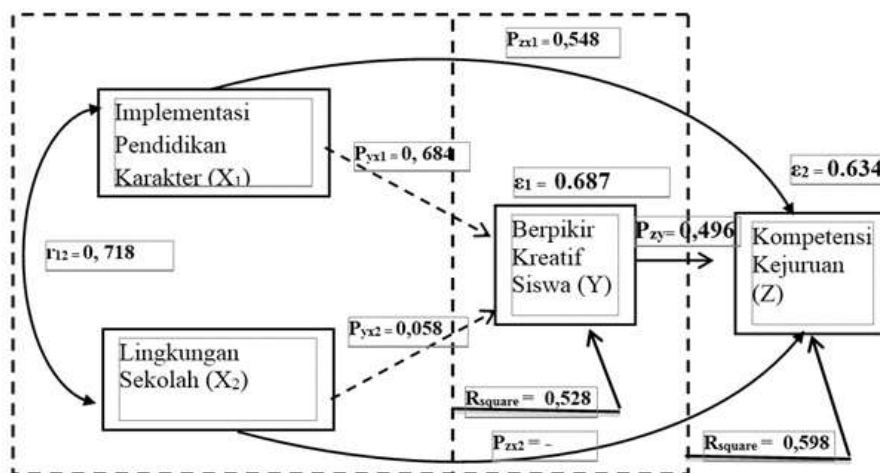
Boggs (2010) menyajikan hasil yang sesuai dengan kategori di mana karakter berada dalam kurikulum yang implisit dan eksplisit. Tindakan yang luas (etos kerja dan motivasi untuk mengerjakan tugas sekolah), hormat (untuk figur pemimpin, konvensi budaya, dan rekan-rekan), dan kualitas pribadi (disiplin diri, tanggung jawab pribadi, ketekunan, manajemen waktu, dan kejujuran). Selanjutnya, penelitian Najib (2012) menemukan bahwa pendidikan karakter yang terdiri dari karakter disiplin, percaya diri, dan mandiri berpengaruh terhadap prestasi belajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter disiplin, percaya diri, dan mandiri yang ditanamkan kepada peserta didik secara bersama-sama berperan di dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. R_{square} sebesar 0,329/33% yang berarti ada faktor lain sebesar 67% yang berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Selain itu, temuan dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh implementasi pendidikan karakter yang signifikan terhadap kompetensi kejuruan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya-upaya tertentu untuk meningkatkan kompetensi kejuruan antara lain: (1) perlu diberikan pemahaman dan pengertian kepada peserta didik tentang kemandirian dalam pemenuhan kebutuhan sendiri dengan upaya sendiri tanpa bantuan orang lain, (2) perlu ditanamkan sikap disiplin dalam menaati peraturan dalam kegiatan pembelajaran dan praktikum, dan (3) perlunya diberikan pemahaman akan pentingnya tanggung jawab dalam melaksanakan tugas dan kerja keras dalam mencapai prestasi.

Kontribusi Secara Langsung Lingkungan Sekolah (X₂) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z)

Temuan kedua menunjukkan bahwa lingkungan sekolah berkontribusi secara signifikan terhadap kompetensi kejuruan. Dalam penelitian ini ditemukan korelasi yang signifikan antara lingkungan sekolah dengan kompetensi kejuruan sebesar 0,318 ($sig < 0.05$). Nilai korelasi yang diperoleh membuktikan adanya tingkat hubungan yang lemah antara lingkungan sekolah dan kompetensi kejuruan. Besarnya kontribusi lingkungan sekolah juga memperlihatkan bahwa lingkungan sekolah kurang memberikan pengaruh atau sumbangan terhadap pencapaian kompetensi kejuruan peserta didik karena hanya 12.11% variasi kompetensi kejuruan dapat dijelaskan oleh variasi dari lingkungan sekolah. Hal tersebut mengindikasikan bahwa kompetensi kejuruan belum tentu dapat tercapai dengan adanya lingkungan sekolah yang kondusif.

Temuan ini mengungkapkan bahwa lingkungan sekolah bukan merupakan satu-satunya hal yang berpengaruh terhadap pengembangan pribadi dan prestasi peserta didik. Tingkat hubungan yang lemah tersebut kemungkinan terjadi karena pencapaian kompetensi kejuruan peserta didik tidak hanya ditunjang oleh lingkungan sekolah saja, akan tetapi ada faktor-faktor lain yang lebih dominan. Selanjutnya, dimungkinkan juga ada variabel lain yang mengontrol hubungan antara lingkungan sekolah dengan kompetensi kejuruan, misalnya keterampilan dan pengetahuan kejuruan, bakat,



Gambar 2. Diagram Jalur Hubungan Kausal Empiris

minat, maupun motivasi yang harus dimiliki peserta didik dalam usaha pencapaian kompetensi kejuruan. Walaupun demikian, lingkungan sekolah tetap memiliki kontribusi terhadap kompetensi kejuruan sehingga tetap diperlukan dalam proses pencapaian kompetensi kejuruan. Sebagaimana dikemukakan Sumitro (dalam Murti, 2012) bahwa sekolah adalah lingkungan pendidikan yang mengembangkan & meneruskan pendidikan anak menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan bertingkah laku baik.

Selain itu, temuan penelitian juga mengungkap adanya faktor-faktor lain yang mempengaruhi kurang maksimalnya lingkungan sekolah terhadap kompetensi kejuruan adalah masih kurang maksimalnya motivasi yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran, peserta didik pasif dalam proses pembelajaran, peserta didik juga mudah terpengaruh oleh teman yang berbuat negatif di dalam kelas misalnya, bercanda dan tidak serius apabila guru menjelaskan materi pelajaran dan tidak menghiraukan guru saat menjelaskan materi pelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu diperlukan upaya-upaya tertentu untuk meningkatkan kompetensi kejuruan antara lain: (1) memberikan pemahaman dengan menumbuhkan kembangkan rasa saling menghormati dan menghargai baik sesama peserta didik maupun dengan guru, (2) diperlukan manajemen sarana dan prasarana dan kondisi ruang belajar/praktik untuk menunjang kenyamanan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan (3) meningkatkan sumber belajar dan kreativitas serta keaktifan guru dalam proses pembelajaran.

Kontribusi Secara Langsung Berpikir Kreatif (Y) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z)

Temuan ketiga menunjukkan terdapat kontribusi yang signifikan berpikir kreatif terhadap kompetensi kejuruan. Dalam penelitian ini ditemukan korelasi positif yang signifikan antara berpikir kreatif dengan kompetensi kejuruan sebesar 0.703 ($\text{sig} < 0.05$). Nilai koefisien korelasi menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara kedua variabel tersebut. Hal ini berarti makin kreatif peserta didik dalam berpikir, maka makin baik pencapaian kompetensi kejuruan peserta didik. Variabel berpikir kreatif dapat menjelaskan makin tingginya kompetensi kejuruan sebesar 24.60%. Hal tersebut dapat dijadikan suatu indikasi bahwa berpikir kreatif dapat dipakai sebagai prediktor kompetensi kejuruan peserta didik, atau dengan kata lain bahwa berpikir kreatif berhubungan secara signifikan terhadap kompetensi kejuruan peserta didik pada Kompetensi Keahlian Teknik

Ototronik. Artinya, semakin tinggi kemampuan berpikir kreatif peserta didik, maka kompetensi kejuruannya semakin meningkat.

Hasil penelitian sesuai dengan teori yang dikemukakan Munandar (dalam Dewi, 2013) bahwa kreativitas adalah cara mengapresiasi diri terhadap suatu masalah, dengan menggunakan berbagai cara yang datang secara spontanitas yang merupakan hasil dari pemikiran. Tingkat hubungan yang cukup kuat antara lingkungan sekolah dan kompetensi kejuruan dimungkinkan terjadi karena kreatif dalam berpikir tumbuh dari adanya rasa ingin tahu yang amat besar sehingga dapat memberikan stimulus kepada peserta didik dalam mencapai kompetensi kejuruan yang diharapkan. Menurut Cashdan & Welsh (dalam Supriadi, 2010) menemukan bahwa, peserta didik yang tinggi kreativitasnya lebih mandiri, mengusahakan perubahan dalam lingkungannya, dan relasi interpersonalnya lebih terbuka dan aktif. Sebaliknya peserta didik yang rendah kreativitasnya lebih rendah otonominya dan kurang menonjolkan dirinya.

Temuan penelitian ini didukung hasil penelitian Prayitno (2007) bahwa ada perbedaan prestasi belajar pada kompetensi sistem AC di mana kelompok peserta didik yang memiliki tingkat berpikir kreatif tinggi prestasi belajarnya lebih baik dari kelompok peserta didik yang memiliki tingkat berpikir rendah, data penelitian juga menunjukkan rerata prestasi belajar peserta didik pada kelompok tingkat berpikir kreatif tinggi sebesar 78, dan 94, sedangkan rerata hasil belajar peserta didik pada kelompok tingkat berpikir kreatif rendah sebesar 76,83. Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian Widoyo (2012) yang menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik yang berkemampuan berpikir kreatif tinggi belajar dengan pembelajaran *ICT based guided inquiry* lebih tinggi daripada prestasi belajar peserta didik yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif tinggi belajar secara konvensional. Lebih lanjut, dari hasil penelitian diperkuat bahwa, masalah dimensional kreativitas dan intelegensi adalah masalah peranan kreativitas dan intelegensi dalam prestasi di sekolah (Munandar, 2009).

Temuan dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh berpikir kreatif yang signifikan terhadap kompetensi kejuruan. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kreatifnya peserta didik dalam berpikir turut berperan penting terhadap kompetensi kejuruan peserta didik. Kreativitas dalam berpikir merupakan langkah awal seseorang dalam mencapai keberhasilan. Apabila peserta

didik percaya bahwa dirinya kreatif dan inovatif, maka peserta didik akan termotivasi untuk terus berpikir tentang hal-hal ataupun penemuan baru yang berbeda dalam melakukan sesuatu. Oleh karena, jika peserta didik memiliki kreativitas dalam berpikir, maka peserta didik akan mampu meningkatkan kecakapannya dalam proses pencapaian kompetensi baik dalam usaha kepekaan memecahkan masalah maupun dalam menciptakan karya baru.

Namun masih terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kurang maksimalnya keberhasilan peserta didik dalam berpikir kreatif terhadap kompetensi kejuruan. Karena itu, perlu dilakukan upaya-upaya tertentu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara lain: (1) memberikan pelatihan kepada peserta didik dalam melatih kemampuan, kreativitas dalam pemecahan suatu masalah tertentu misalnya dalam mendiagnosis kerusakan sistem injeksi, dan (2) memberikan motivasi dan pelatihan dalam bidang teknik Ototronik untuk menciptakan karya karya baru sebagai upaya mengembangkan kreativitas dalam berpikir.

Kontribusi Secara Tidak Langsung Implementasi Pendidikan Karakter (X1) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z) melalui Berpikir Kreatif (Y)

Temuan keempat diperoleh bahwa implementasi pendidikan karakter secara tidak langsung berkontribusi signifikan terhadap kompetensi kejuruan melalui berpikir kreatif. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter mempengaruhi berpikir kreatif dan secara tidak langsung berdampak pada kompetensi kejuruan. Selanjutnya berdasarkan hasil perhitungan analisis jalur struktur, diketahui bahwa kontribusi secara tidak langsung implementasi pendidikan karakter terhadap kompetensi kejuruan melalui berpikir kreatif adalah sebesar 11.49%.

Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa pembentukan karakter peserta didik melibatkan berbagai aspek dalam usaha pencapaian kompetensi kejuruan peserta didik, diantaranya aspek pengetahuan, perasaan dan tindakan, dimana pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai perilaku peserta didik yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan dan perbuatan. Kemudian dengan adanya pendidikan karakter dapat membuat perubahan pada sikap, perilaku, keterampilan atau kemampuan peserta didik

dalam bidang yang ditekuninya.

Selanjutnya proses kemampuan berpikir kreatif biasa muncul karena adanya dorongan pada diri seseorang untuk berkarya. Oleh karena itu dalam upaya pencapaian kompetensi kejuruan peserta didik diperlukan implementasi pendidikan karakter yang ditunjang oleh adanya kemampuan untuk berpikir kreatif. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Saluja, Som, et al (1993), bahwa teknologi modern dan tempat kerja membutuhkan tenaga kerja terampil dengan keterampilan yang lebih baik, yaitu memiliki pengetahuan kontekstual, penalaran, keterampilan berpikir analitis dan kritis.

Hasil penelitian ini relevan dengan Tanshzil (2012), terdapat beberapa keunggulan hasil dalam membangun kemandirian dan kedisiplinan santri pada lingkungan pondok pesantren K.H. Zainal Mustofa, hal ini dibuktikan dengan beberapa indikator sebagai berikut: (1) adanya perubahan sikap, tatakrama serta perilaku santri, (2) tumbuhnya kemandirian santri dalam berpikir dan bertindak, (3) tumbuhnya kedisiplinan santri dalam beribadah, belajar, mengelola waktu serta menaati tata peraturan, dan (4) serta lahirnya figur-figur panutan dalam lingkungan masyarakat, baik dalam bidang pendidikan, keagamaan, politik, kesehatan serta organisasi kemasyarakatan. Diperkuat dengan hasil penelitian Rohaeti (2012) bahwa, kompetensi guru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), komitmen guru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dan implementasi pendidikan karakter pada mata pelajaran PKn memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Lebih lanjut, hasil penelitian juga diperkuat teori Schwartz (dalam Samani, 2012) bahwa: (1) pendidikan karakter membantu peserta didik mencapai sukses baik di sekolah maupun dalam kehidupan, (2) pendidikan karakter membantu peserta didik siap merespon berbagai tantangan kehidupan, (3) pendidikan karakter membantu meningkatkan perilaku proporsional dan menurunkan sikap dan perilaku negatif peserta didik, (4) orang-orang (dalam hal ini seluruh warga sekolah) yang berkata bahwa mereka peduli terhadap nilai-nilai, ternyata memang lebih senang bertindak berlandaskan nilai-nilai tersebut, dan (5) pendidikan karakter menjadikan pengajaran berlangsung lebih mudah dan belajar berlangsung efisien. Pendidikan karakter dipahami sebagai upaya penanaman kecerdasan dalam berpikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengamalan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam

interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, antarsesama, dan lingkungannya (Zubaedi, 2012).

Berdasarkan lembar observasi, implementasi pendidikan karakter di sekolah telah menunjukkan bahwa semua nilai karakter yang diinternalisasikan dalam pembelajaran antara lain yaitu, mandiri, disiplin, jujur, tanggung jawab, rasa ingin tahu, dan peduli lingkungan dengan baik, sehingga nilai-nilai karakter yang sudah tertanam memberikan stimulus atau merangsang peserta didik dalam berpikir kreatif.

Salah satu usaha dalam pencapaian kompetensi kejuruan melalui berpikir kreatif yaitu melalui implementasi pendidikan karakter. Pengendalian diri, saling menghargai dan menghormati antar sesama, gaya belajar dan kemandirian merupakan beberapa hal yang dapat menunjang peserta didik untuk berpikir kreatif. Dengan adanya pembentukan karakter yang baik, maka dapat membantu peserta didik untuk mengatur bagaimana seseorang akan bekerja sama dengan lingkungan dan orang lain. Selain itu, dapat meningkatkan perilaku yang baik dan dapat mencapai potensi akademik secara utuh, sehingga peserta didik dengan mudah mendapatkan pekerjaan dan mampu bersaing dalam dunia kerja.

Kontribusi Secara Tidak Langsung Lingkungan Sekolah (X₂) terhadap Kompetensi Kejuruan (Z) melalui Berpikir Kreatif (Y)

Temuan kelima diperoleh bahwa lingkungan sekolah secara tidak langsung berkontribusi signifikan terhadap kompetensi kejuruan melalui berpikir kreatif. Hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan lingkungan sekolah dengan kompetensi kejuruan melalui berpikir kreatif sebesar 0.028. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa hubungan antarvariabel tersebut tergolong sangat rendah. Kemudian berdasarkan hasil pengujian analisis secara individual, lingkungan sekolah tidak berpengaruh secara signifikan terhadap berpikir kreatif. Selanjutnya berdasarkan hasil perhitungan analisis jalur struktur, diketahui bahwa kontribusi secara tidak langsung implementasi pendidikan karakter terhadap kompetensi kejuruan melalui berpikir kreatif adalah sebesar 0.07%.

Hasil penelitian ini sangat berbeda dengan hasil penelitian Patoni (2012) yang menemukan bahwa, pengelolaan lingkungan belajar peserta didik dan kinerja guru sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar 15%, dan juga tidak relevan dengan hasil penelitian Komalia (2012) bahwa, kualitas lingkungan sekolah dan motivasi

kerja guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi kerja guru. Hasil penelitian ini juga tidak sesuai dengan hasil yang dikemukakan oleh Beetlestone (2012), bahwa setiap kelas bisa memiliki etos yang kreatif, tetapi sekolah harus mendukungnya supaya pengembangan potensi anak-anak bisa dilakukan secara maksimal. Etos sekolah menunjukkan nilai-nilai kreativitasnya melalui: (1) pajangan karya imajinatif dan penuh warna, (2) lingkungan yang menstimulasi, dan (3) mendukung penyelesaian masalah dan pendekatan-pendekatan investigatif. Kelas terbuka dengan struktur yang tidak kaku dan memberikan perhatian individual, lebih memupuk pengembangan kreativitas anak dibandingkan dengan kelas tradisional. Ruang kelas memberi banyak rangsangan visual yang menarik. Adanya pusat sains, pusat membaca, atau pusat aktivitas lain memungkinkan anak bereksperimen dan menjajagi berbagai bidang (Munandar, 2009).

Berdasarkan hasil penelitian ini, ditemukan adanya perbedaan antara teori dengan fakta yang terjadi dilapangan, kemungkinan diakibatkan adanya faktor-faktor lain yang lebih dominan mempengaruhi tingkat berpikir kreatif dibandingkan dengan lingkungan sekolah. Berdasarkan angket yang mengukur lingkungan sekolah menunjukkan bahwa, kondisi fisik sekolah, lingkungan sosial yang ada di sekolah, dan lingkungan akademis di sekolah adalah sangat baik, namun kondisi tersebut masih belum memberikan stimulus ataupun rangsangan kepada peserta didik untuk dapat berpikir kreatif. Kegiatan yang dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas menunjukkan bahwa kurangnya stimulus untuk mengeluarkan cara berpikir kreatif peserta didik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kurang maksimalnya lingkungan sekolah terhadap kompetensi kejuruan melalui berpikir kreatif adalah kurangnya pajangan karya-karya imajinatif peserta didik, proses pembelajaran yang kurang memberikan stimulan untuk peserta didik dapat berpikir kreatif, kurang menariknya visual ruangan kelas, dan penekanan dalam proses pembelajaran sebatas hafalan dan mencari jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) implementasi pendidikan karakter secara langsung berkontribusi dan signifikan terhadap kompetensi kejuruan peserta didik Kompetensi Keahlian Ototronik di SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang

Kompetensi Keahlian Ototronik di SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang dengan nilai kontribusi sebesar 30.03%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin baik implementasi pendidikan karakter peserta didik dalam pembelajaran maka kompetensi kejuruan peserta didik akan semakin baik, (2) lingkungan sekolah SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang secara langsung berkontribusi dan signifikan terhadap kompetensi kejuruan peserta didik Kompetensi Keahlian Ototronik di SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang dengan nilai kontribusi sebesar 12.11%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin baik kondisi dari lingkungan sekolah dapat membantu dalam peningkatan kompetensi kejuruan peserta didik, (3) berpikir kreatif secara langsung berkontribusi dan signifikan terhadap kompetensi kejuruan peserta didik Kompetensi Keahlian Ototronik di SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang dengan nilai kontribusi sebesar 24.6%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin kreatif cara berpikir peserta didik maka kompetensi kejuruan peserta didik akan semakin baik, (4) implementasi pendidikan karakter berkontribusi secara tidak langsung terhadap kompetensi kejuruan melalui berpikir kreatif peserta didik Kompetensi Keahlian Ototronik di SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang dengan nilai kontribusi sebesar 11.49%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin baik implementasi pendidikan karakter peserta didik akan membantu peserta didik dalam berpikir kreatif, sehingga kompetensi kejuruan juga semakin baik, dan (5) lingkungan sekolah SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang tidak berkontribusi secara tidak langsung terhadap kompetensi kejuruan melalui berpikir kreatif peserta didik Kompetensi Keahlian Ototronik di SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang dengan nilai kontribusi sebesar 0.07%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, lingkungan sekolah kurang memiliki peran, yang kemungkinan diakibatkan adanya faktor lain yang lebih dominan.

Berdasarkan simpulan di atas, disarankan (1) dilakukan upaya untuk meningkatkan implementasi pendidikan karakter bagi peserta didik dalam rangka meningkatkan kreativitas peserta didik dalam berpikir dan mencapai kompetensi kejuruannya, upaya-upaya ini dapat dilakukan dengan perancangan dan penginternalisasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran; dan (2) SMKN 1 Singosari Kabupaten

Malang untuk dapat mempertahankan kondisi lingkungan sekolah terutama lingkungan belajar yang kondusif bagi pengembangan berpikir kreatif peserta didik yang berorientasi pada tercapainya kompetensi peserta didik kelas XI semester IV Kompetensi Keahlian Teknik Ototronik di SMKN 1 Singosari Kabupaten Malang.

DAFTAR RUJUKAN

- Beetlestone, F. 1998. *Creative Learning*. Terjemahan Narulita Yusron. 2012. Bandung: Nusa Media.
- Boggs, G., Cori, J., Peter, S., & Amy, A.W. 2010. The Implied Character Curriculum in Vocational and Nonvocational English Classes: Designing Social Futures for Working Class Students and Their Teachers. *Journal of Research in Character Education*. 8 (2). (Online), (<http://go.galegroup.com>), diakses 19 Oktober 2011.
- Dewi, K. 2013. Kontribusi Minat Kewirausahaan, Kreativitas, dan Persepsi tentang Pasar Kerja Non Formal terhadap Hasil Belajar Praktek Siswa Program Keahlian Tata Busana pada SMK Negeri 3 dan 4 Denpasar Tahun 2012. *e-Journal Program P Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Administrasi Pendidikan* Vol. 4 Tahun 2013. (Online), (<http://download.portalgaruda.org/article.php>), diakses 30 Januari 2014.
- Direktorat Pembinaan SMK. 2008. *Petunjuk Teknis Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMK/MAK*. Jakarta: Depdiknas.
- Ferguson, P.D & Fraser, B.J. 1999. Changes in Learning Environment During the Transition from Primary to Secondary School. *Journal Learning Environments Research*, 1: 369–383. Netherlands: Kluwer Academic.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Komalia. 2012. *Pengaruh Kualitas Lingkungan Sekolah dan Motivasi Kerja terhadap Produktivitas Kerja Guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sekota Bandung*. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kompas. 26 November 2010. *Kasihani Lulusan SMK Cuma Jadi Penganggur*; (online), (<http://edukasi.kompas.com/read/2010/11/26/19290330/Kasihani.Lulusan.SMK.Cuma.Jadi.Penganggur>), diakses 4 Desember 2012.
- Kompas. 26 September 2012. *Tawuran Siswa di Manggarai, Yadut Tewas*, (online), (<http://megapolitan.kompas.com/read/2012/09/26/15373219/Tawuran.Siswa.di.Manggarai.Yadut.Tewas>), diakses 4 Desember

- 2012.
- Lickona, T. 1991. *Education for character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Terjemahan Juma Abdu Wamaungo. 2012. Jakarta: Bumi Aksara.
- Najib, A. 2012. Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lawang. *Skripsi tidak diterbitkan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Murti, D.I. 2012. Pengaruh Lingkungan Sekolah, Peran Guru dalam Proses Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Lokal Area Network di SMK Tamansiswa Jetis Yogyakarta. *Skripsi tidak diterbitkan*. Yogyakarta: Perpus Pusat UNY.
- Patoni, G. 2012. Kontribusi Pengelolaan Lingkungan Belajar dan Kinerja Mengajar Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Se Wilayah Kabupaten Sumedang. *Tesis tidak diterbitkan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Piaw, C. Y. 2011. Hindrances to Internal Creative Thinking and Thinking Styles of Malaysian Teacher Trainees in the Specialist Teachers' Training Institute. *Journal Procedia Cosial and Behavioral Science*, 15 (2011) 4013-4018.
- Prayitno. 2007. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Tingkat Berpikir Kreatif Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Kompetensi Memelihara/Servis Sistem AC di SMKNI Seyegan Sleman Yogyakarta*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riyanto, Y. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran: sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Rohaeti, A. 2012. Pengaruh Kompetensi dan Komitmen Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mengimplementasikan Pendidikan Karakter terhadap Hasil Belajar Siswa. *Tesis tidak diterbitkan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rohman, M. 2012. *Kurikulum Berkarakter (Refleksi dan Proposal Solusi terhadap KBK dan KTSP)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Riduwan, Enas, & Adun R. 2011. *Cara Mudah Belajar SPSS Versi 17.0 dan Aplikasi Statistik Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Saluja, S., et al. 1993. International Workshop on Curriculum Development in Technical and Vocational Education. *International Project on Technical and Vocational Education (UNEVOC)*. Italy: ILO International Training Center.
- Samani, M. 2012. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J.W. 2012. *Educational Psychology, ed 3th*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Shumaker, D. M & Heckel, R.V. 2007. *Kids of Character: a Guide to Promoting Moral Development*. United States of America: An Imprint of Greenwood Publishing Group.
- Sitiningrum, Y.E. 2012. Pengaruh Perhatian Orang Tua, Minat Belajar dan Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi AMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi tidak diterbitkan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Supriadi, O. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: PT. Kurnia Kalam Semesta Yogyakarta
- Syahril, I. 2012. Model Analisis Pencapaian Kompetensi Kejuruan Berdasarkan Fasilitas Praktik Pada Sekolah Menengah Kejuruan dengan Pendekatan Sistem Dinamis: Studi Analisis Fasilitas Praktik pada Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan SMK. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 13 No. 2 Oktober 2012. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Tanszil, S.W. 2012. *Model Pembinaan Pendidikan Karakter pada Lingkungan Pondok Pesantren dalam Membangun Kemandirian dan Kedisiplinan Santri*. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wahyudi & Treagus, D.F. 2004. An Investigation of Science Teaching Practices in Indonesian Rural Secondary Schools. *Journal Research in Science Education*, 34: 455-474. Netherlands: Kluwer Academic.
- Widoyo, T. 2012. Pengaruh Pembelajaran ICT Based Guided Inquiri terhadap Prestasi Belajar Fisika ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif bagi Siswa SMK. *Tesis tidak diterbitkan*. Malang: Perpus Pusat UM.
- Wiyani, A.N. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasinya di Sekolah*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Zwell, M. 2000. *Creating a Culture of Competence*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Zubaedi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.