

MODEL KONSTRUK GAYA BELAJAR: STUDI PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN TEKNOLOGI INDUSTRI DI SURAKARTA

Muhammad Akhyar

Dosen pada Program Pendidikan Teknik Mesin UNS

ABSTRACT

This study aims at finding out the construct model of learning style. The study used the data of the second grade students of vocational high schools of Surakarta at Machinery Department that consisted of SMK Pancasila, SMK Murni, SMK Warga, and SMK Bhineka Karya. The sample size was 291 taken by using proportional random sampling. The data collection technique used a questionnaire. The data analysis technique used Confirmatory Factor Analysis. The findings of the study indicated that there were three valid indicators of learning style, namely developing creativity ($\lambda=0,769$), innovative experience ($\lambda=0,642$), and developing skill ($\lambda=-0,237$).

Kata kunci: model konstruk, gaya belajar, sekolah kejuruan

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu, karena itu pendidikan kejuruan didesain untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja kepada peserta didik agar kelak setelah lulus mereka mampu memasuki dunia kerja, baik dalam dunia usaha maupun dunia industri. Namun fakta menunjukkan bahwa sebagian besar lulusan sekolah menengah kejuruan di Indonesia kurang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, selain itu mereka kurang mampu mengembangkan diri dan kariernya (Depdiknas: 2004). Fakta ini diakui oleh masyarakat pengguna lulusan bahwa pendidikan di Indonesia belum mampu menghasilkan lulusan yang siap kerja (Fathul Himam: 2004).

Dalam skala internasional, kualitas pendidikan kita secara umum dewasa ini berada

dalam posisi yang kurang menguntungkan bila dibandingkan dengan negara-negara tetangga seperti Malaysia dan Singapura. Unesco misalnya melaporkan bahwa dilihat dari indeks pengembangan manusia (*Human Development Index*), Indonesia berada pada peringkat 102 pada tahun 1996, peringkat ke 99 pada tahun 1997, peringkat ke 107 pada tahun 1998, dan peringkat ke 109 pada tahun 1999 (Sumarna Surapranata: 2003). Di bidang matematika dan sains, *TIMSS (Third International Mathematics and Sciences Study)* melaporkan bahwa kemampuan siswa SLTP pada bidang matematika berada pada urutan 35 dan pada bidang sains pada urutan 33 dari 39 negara (Djemari Mardapi: 2005). Dalam hal pengangguran, Soedarti Surbakti (2002) melaporkan di Indonesia tingkat pengangguran pada rentang usia 15-24 tahun jumlahnya sebesar 27,93%.

Fakta di atas menunjukkan betapa rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia

sekaligus ia merupakan sebuah tantangan yang cukup berat khususnya bagi sekolah kejuruan. Kesenjangan antara kondisi yang ingin dicapai oleh pendidikan kita dengan fakta yang terjadi merupakan sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi di antaranya berupa (1) struktur insentif guru yang tidak mendukung; (2) sumber belajar yang kurang memadai; (3) kemampuan guru yang kurang memadai; (4) kualitas buku pelajaran yang rendah; (5) kurikulum yang tidak terpadu; (6) sistem penilaian yang tidak efisien; (7) terbatasnya kemampuan sekolah membentuk jaringan kerja (*network*) yang lebih luas dan (8) kualitas pembelajaran yang kurang memadai. Pemenuhan terhadap kebutuhan tersebut diharapkan dapat mengatasi kesenjangan yang terjadi. Dari berbagai kebutuhan tersebut di atas, faktor yang paling penting dan mendasar untuk memperbaiki kualitas pendidikan kita adalah meningkatkan kualitas pembelajaran, karena ia berkaitan langsung dengan peningkatan kompetensi siswa. Calfee (Madaus: 1983) menegaskan bahwa pencapaian kualitas lulusan yang diinginkan sangat dipengaruhi oleh hubungan secara koheren antara kegiatan pengajaran dan penilaian. Ini berarti peran pembelajaran menjadi sangat penting untuk mencapai keefektifan pendidikan. Dengan demikian persoalan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi persoalan mendasar dan prioritas utama pendidikan kita khususnya sekolah kejuruan yang harus dicari jalan keluarnya. Oleh sebab itu penelitian yang berkaitan langsung dengan peningkatan kualitas pembelajaran perlu segera dilakukan. Artikel ini mencoba memaparkan hasil penelitian tentang model konstruk gaya belajar dengan indikator-indikatornya yang terkait langsung guna peningkatan kompetensi siswa. Untuk memperjelas konsep-konsep yang berkaitan dengan penelitian ini, bab ini akan membahas

secara singkat teori dan fakta tentang pendidikan kejuruan dan gaya belajar.

Pendidikan kejuruan identik pengertiannya dengan pendidikan pekerjaan. Lynch (2000) mengatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan sebuah pendidikan yang program dan kurikulumnya didesain untuk menyiapkan siswa memperoleh pendidikan dan keahlian yang memungkinkan mereka segera memperoleh pekerjaan setelah lulus. Penjelasan pasal 35 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Wardiman Djojonegoro (2002) mengatakan bahwa untuk mempersiapkan tenaga kerja, pendidikan kejuruan perlu dikaitkan dengan kebutuhan dunia kerja. Secara spesifik Thorogood (1982) menjelaskan bahwa beberapa tujuan pendidikan kejuruan berkaitan langsung dengan kepentingan peserta didik di antaranya pertama, untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang sesuai dengan pekerjaan yang diinginkan. Depdiknas (2004) menjelaskan ada tujuan penyelenggaraan pendidikan SMK di antaranya adalah. menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha maupun di dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya. Ini berarti tujuan program pendidikan kejuruan adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memperoleh kehidupan yang lebih baik dan untuk membekali peserta didik dalam mengembangkan dirinya. Secara lebih konkret, pendidikan kejuruan bertujuan untuk memberikan bekal kepada

peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang berguna bagi kehidupannya dalam masyarakat.

Berdasarkan kajian tentang pengertian, dan tujuan pendidikan kejuruan, Sekolah menengah kejuruan adalah sekolah yang bertugas untuk memberi bantuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja kepada peserta didik untuk memasuki dunia kerja. Oleh karena itu struktur kurikulumnya terdiri atas program normatif, adaptif dan produktif. Program normatif berisi mata diklat yang lebih menitikberatkan pada norma, sikap dan perilaku yang harus diajarkan, ditanamkan, dan dilatih pada peserta didik. Program adaptif berisi mata diklat yang lebih menitikberatkan pada pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk memahami dan menguasai konsep dan prinsip dasar ilmu dan teknologi yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari dan melandasi kompetensi untuk bekerja. Program produktif berisi mata diklat yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan dan bersifat melayani permintaan pasar kerja.

Praktik permesinan sebagai bagian dari kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Industri Jurusan Mesin berkaitan erat dengan kerja mesin. Bram (1976) mendefinisikan kerja mesin sebagai suatu aktivitas kerja untuk mengolah logam menjadi bentuk tertentu dengan menggunakan mesin. Secara lebih spesifik White (1977) mendefinisikan kerja mesin sebagai pengurangan sepotong bahan untuk memperoleh bentuk dan ukuran tertentu dengan menggunakan mesin berikut alat potongnya. Menurut Terheijden & Harun (1981) mesin-mesin perkakas untuk mendukung proses produksi meliputi mesin bubut, frais, skrap, grinda dan bor. Dengan

demikian seorang siswa bukan saja dituntut memiliki pengetahuan tentang sifat dan fungsi mesin perkakas tetapi ia juga dituntut mampu mengoperasikan mesin-mesin perkakas tersebut. Penelitian ini hanya memfokuskan kajiannya pada gaya belajar yang terkait dengan kerja pembubutan dan pengefraisan. Kerja pembubutan melibatkan mesin bubut dan kerja pengefraisan melibatkan mesin frais. Mesin bubut adalah mesin yang berfungsi membentuk benda yang bulat dan tirus, membuat lubang dan ulir. Mesin bubut dengan gerak utamanya berputar berfungsi sebagai pengubah bentuk dan ukuran benda dengan jalan menyayat benda dengan pisau penyayat. Inti pekerjaan mesin bubut berkaitan dengan: (1) teknik pembubutan, misal bubut rata, muka, alur dan ulir; (2) bentuk benda yang dihasilkan, misal bentuk silinder, balok, tirus dan paduannya; (3) pekerjaan lain yang dilakukan, misal pengeboran dan membuat kartel (rigi-rigi). Mesin frais adalah mesin perkakas untuk mengerjakan permukaan benda kerja. Mesin ini dilengkapi dengan pisau frais sebagai pahatnya. Perlengkapan mesin frais terdiri atas tiga bagian yakni pertama, perlengkapan yang posisinya pada bagian mesin, seperti arbor (poros frais); kedua, perlengkapan sebagai alat penjepit, seperti ragum, pelat penjepit, dan penahan benda kerja; ketiga, perlengkapan kepala pembagi, meja silinder dan kepala lepas. Pendekatan belajar yang memfokuskan pada tugas-tugas praktik dengan menggunakan mesin merupakan bagian dari konsep *work-based learning*. Penerapan konsep belajar berdasarkan kerja ini menjadi sangat penting sebagai upaya meningkatkan keterampilan dan sikap kerja siswa.

Kajian tentang konsep gaya belajar berkaitan erat dengan pemahaman konsep belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan kebutuhan pokok manusia, karena dengan

belajar manusia akan memiliki kecakapan hidup. Dalam kehidupan yang makin kompleks, aktivitas belajar menjadi demikian penting, sehingga berbagai definisi belajar telah banyak dikemukakan para ahli. *The AAHE Assessment Forum* (Stark & Thomas: 1994) mengatakan bahwa belajar adalah proses yang kompleks. Ia tidak hanya mengenai apa yang seseorang harus tahu tetapi juga apa yang dapat seseorang lakukan dengan pengetahuan yang mereka ketahui. Ia tidak hanya melibatkan pengetahuan dan kemampuan tetapi juga nilai, sikap dan kebiasaan berpikir yang dapat mempengaruhi keberhasilan. Bower & Hilgard (1994) mendefinisikan belajar sebagai akuisisi pengetahuan. Akuisisi itu menunjuk pada perubahan. Woolfolk & Nicolich (1984) mendefinisikan belajar sebagai sebuah perubahan. Perubahan itu bersifat internal. Perubahan itu kemudian membentuk pengetahuan baru. Pengetahuan baru berfungsi untuk merespon hal-hal yang baru. Dengan demikian belajar pada hakikatnya adalah proses mengubah status kemampuan seseorang.

Pembelajaran memiliki pengertian yang berbeda dengan belajar. Pembelajaran adalah sebuah proses mengkondisikan orang untuk belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah sebuah proses mengkondisikan seseorang untuk mengubah status kemampuan seseorang. Gagne & Briggs (Mukminan: 2003) mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian peristiwa yang mempengaruhi peserta belajar agar proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah. Ini berarti bahwa pembelajaran adalah aktivitas mengkondisikan peserta belajar agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian pada dasarnya penerapan prinsip pembelajaran bertujuan untuk mengkondisikan peserta didik agar mereka dapat meningkatkan kemampuannya secara optimal tentang hal-hal

yang berhubungan dengan kehidupan praktis. Oleh karena itu pembelajaran di SMK Teknologi Industri perlu diarahkan pada bagaimana lulusannya kelak mampu melaksanakan tugas-tugas pekerjaan di dunia nyata dan praktis yakni di dunia usaha dan industri. Tempat kerja seperti pabrik atau industri baik skala kecil, menengah maupun besar menuntut sekolah-sekolah mengajarkan keahlian industrial. Dalam hubungannya dengan tuntutan dunia kerja tersebut, sekolah-sekolah menengah kejuruan diharapkan dapat menerapkan gaya belajar (*learning style*) tertentu agar keahlian industrial yang diperlukan dapat terpenuhi. Secara etimologi, gaya (*style*) diartikan sebagai cara tertentu untuk melakukan kegiatan (Hornby: 1989). Hermannussen, deJong & Wierstra (2000) mendefinisikan gaya belajar sebagai kombinasi dari beberapa kegiatan belajar yang menggunakan situasi belajar mengajar tertentu. Gaya belajar menurut dePorter & Hernacki (1999) merupakan kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan. Ini berarti bahwa gaya belajar merupakan cara tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai prestasi tertentu.

Dalam konteks pendidikan keteknikan dan kejuruan, gaya belajar berdasarkan kerja sangat relevan diterapkan di sekolah menengah kejuruan, karena menurut *National Technical and Vocational Education and Training Program* (1996) pendidikan kejuruan identik pengertiannya dengan pendidikan pekerjaan yang berkaitan langsung dengan penyiapan seseorang untuk memasuki dunia kerja. Robert (1977) mengatakan bahwa secara historis pendidikan kejuruan merupakan perngembangan dari pelatihan kerja. Dalam pelatihan kerja, peserta didik dapat belajar sambil bekerja. Ini berarti bahwa belajar sambil bekerja merupakan ciri pembelajaran di sekolah kejuruan. Dengan

demikian konsep *Work-based learning* menjadi sangat relevan diterapkan di sekolah menengah kejuruan terutama di SMK Teknologi Industri. Hermanussen, deJong & Wierstra (2000) mendefinisikan *Work-based learning* sebagai kegiatan belajar yang menggunakan situasi belajar tertentu yang terkait langsung dengan pekerjaan. Dengan kata lain bahwa dalam konteks praktik kejuruan dan keteknikan, situasi belajar tersebut berkaitan dengan tugas-tugas praktis dan teknis. David Kolb (Hermanussen, deJong & Wierstra: 2000) menjelaskan bahwa *work-based learning* adalah belajar dalam lingkungan kerja. Gaya belajar ini menurut David Kolb memberi peluang seluas-luasnya bagi peserta belajar untuk melibatkan berbagai potensi dasar yakni perasaan, penglihatan, pikiran dan tindakan. Sementara itu terkait dengan pengertian konsep *work-based learning*, Lynch (2000) menegaskan bahwa gaya belajar *work-based learning* mengintegrasikan pengembangan pengetahuan, pengalaman praktis dan sikap kerja. Perubahan pengetahuan, pengalaman praktis dan sikap kerja dapat diperoleh ketika seseorang dihadapkan dengan sebuah tantangan yang situasional.

Dengan adanya tantangan kerja menurut Csikszentmihalyi (Shumer: 2001) peserta didik berusaha berinteraksi dengan lingkungan kerjanya untuk mengatasi tantangan yang dihadapi. Dalam konteks praktik keteknikan dan kejuruan, dalam situasi dan kondisi yang penuh tantangan peserta didik berupaya mencari kesempatan untuk memperoleh bimbingan secara langsung dari instruktur dan dari rekannya yang lebih pandai. Proses aktif dalam memperoleh informasi, pengetahuan dan pengalaman dalam masyarakat praktis yang problematik, kompleks dan situasional sifatnya, peserta didik dapat mengembangkan potensi dasarnya secara optimal. Makin besar dan makin

kompleks tantangan kerja yang dihadapi, makin optimal peserta didik dalam melibatkan seluruh potensinya, sehingga kemudian bukan saja mereka dapat memperoleh pengalaman baru dan praktis tapi juga dapat mengembangkan kreativitas baru. Dengan demikian gaya belajar berdasarkan kerja (*work-based learning*) ditandai dengan adanya tantangan kerja, pengalaman baru dan kreativitas kerja.

Dalam konteks pengertian konsep kreativitas, Cohen (1976) mengatakan bahwa konsep kreativitas sangat sulit didefinisikan, karena konsep ini terkait dengan imajinasi, originalitas, eksplorasi dan intuisi. Dedi Supriadi (1994) menegaskan bahwa kendala yang dialami para pakar dalam mendefinisikan konsep kreativitas adalah selain karena kreativitas sebagai konstruk hipotetis ia juga sebagai wilayah psikologis yang kompleks dan multidimensional. Namun Guilford (Urban: 1996) mengatakan bahwa ciri-ciri atau sifat orang kreatif di antaranya ideasional, originalitas, dan elaborasi. Ini artinya bahwa orang yang kreatif adalah orang yang mampu menemukan gagasan-gagasan baru yang orisional dan mampu mengembangkannya. deBono (1986) mengatakan bahwa kemampuan menemukan gagasan baru disebut kemampuan berpikir lateral dan kemampuan mengembangkan gagasan tersebut disebut kemampuan berpikir vertikal. Dengan demikian kreativitas ditandai dengan kemampuan seseorang menemukan gagasan-gagasan baru dan mengembangkannya.

METODE PENELITIAN

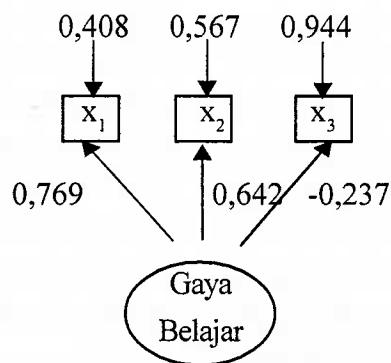
Penelitian ini bertujuan untuk menemukan model konstruk atau model pengukuran gaya belajar. Dengan kata lain penelitian ini berupaya menemukan indikator-indikator yang dapat mempengaruhi secara langsung gaya belajar siswa Jurusan Mesin SMK Teknologi Industri.

Penelitian ini menggunakan data yang bersumber dari siswa kelas 2 Jurusan Mesin SMK Teknologi Industri di Surakarta. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 2 Jurusan Mesin SMK Teknologi Industri di Surakarta yang terdiri atas SMK Pancasila, SMK Bhineka Karya, SMK Warga dan SMK Murni. Jumlah populasi penelitian ini sebesar 619 siswa dan ukuran sampelnya sebesar 291 siswa. Pengambilan sampel menggunakan Teknik *Proportional Random Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket digunakan untuk mengukur indikator gaya belajar. Teknik analisis data menggunakan analisis faktor konfirmatori dengan bantuan analisis model LISREL. Kriteria valid tidaknya indikator gaya belajar dilihat dari nilai λ . Apabila nilai λ ini signifikan, maka indikator tersebut dikatakan mewakili variabel nya. Signifikansi nilai λ ini dapat dilihat dari nilai T_{abs} . Bila nilai $T_{abs} > T_{tabel}$ berarti nilai λ nya signifikan. T_{tabel} yang digunakan sebagai kriteria untuk menentukan nilai estimasi parameter untuk ukuran sampel > 120 pada level signifikansi 5% adalah 1,96. (Imam Ghozali: 2005).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Gaya belajar secara teoretis terdiri atas tiga indikator yakni tantangan kerja, pengalaman kerja dan kreativitas kerja. Namun setelah dilakukan ujicoba terhadap instrumen (angket) melalui analisis faktor dan kemudian divalidasi melalui *expert judgement*, indikator dari konstruk gaya belajar mengalami perubahan nama menjadi pengembangan kreativitas (x_1), pengalaman inovatif(x_2) dan pengembangan keterampilan(x_3). Tujuan analisis faktor dalam konteks penelitian ini adalah untuk menemukan komposisi butir instrumen terbaik. Nama ‘indikator/faktor baru’ diberikan berdasarkan muatan/isi masing-masing butir yang mengelompok pada masing-masing faktor yang terdiri atas tiga faktor. Model konstrukt gaya belajar sebagai temuan penelitian ini disajikan pada Gambar 1 dan ringkasan hasil analisisnya secara lengkap disajikan pada Tabel 1 berikut ini.



Gambar 1. Model Konstrukt Gaya Belajar

Tabel 1. Ringkasan Hasil Analisis Konstruk Gaya Belajar

Indikator	λ	Error Variance	Total Variance	R^2	T Value	Kesimpulan
Pengembangan kreativitas (x_1)	0,769	3.523	8.881	0.592	-	valid
Pengalaman inovatif (x_2)	0,642	1.723	3.232	0.413	8,748	valid
Pengembangan keterampilan (x_3)	-0,237	6.512	7.283	0.0562	-4,078	valid

Gambar 1 dan Tabel 1 di atas menunjukkan temuan penelitian bahwa ada tiga indikator konstruk gaya belajar yang dinyatakan valid yakni pengembangan kreativitas ($\lambda = 0,769$), pengalaman inovatif ($\lambda = 0,642$), dan pengembangan keterampilan ($\lambda = -0,237$). Hal ini dibuktikan oleh nilai T absolut masing-masing indikator tersebut $> 1,96$. Penentuan harga T (T Value) untuk indikator ‘pengembangan kreativitas (x_1)’ dilakukan melalui interpolasi dengan cara membandingkan harga λ indikator pengembangan kreativitas dengan harga λ indikator pengalaman inovatif. Harga λ indikator pengembangan kreativitas (0,769) ternyata $>$ harga λ indikator pengalaman inovatif (0,642). Berdasarkan hasil analisis LISREL, harga T Value untuk indikator pengalaman inovatif (x_2) dinyatakan valid. Dengan demikian harga T Value untuk indikator pengembangan kreativitas (x_1) dinyatakan valid.

B. Pembahasan

Ditemukan bahwa seluruh indikator gaya belajar yang terdiri atas pengembangan kreativitas (x_1), pengalaman inovatif (x_2) dan pengembangan keterampilan (x_3) dinyatakan valid. Namun yang menarik dari temuan ini adalah nilai λ untuk indikator pengembangan keterampilan bernilai negatif ($\lambda = -0,237$) yang berarti jika skor gaya belajar tinggi maka pengembangan keterampilan rendah. Hal ini

sangat bertentangan dengan kajian teroretis bahwa pengembangan keterampilan akan meningkat jika kualitas gaya belajar siswa ditingkatkan.

Nilai λ yang negatif dapat terjadi oleh karena beberapa kemungkinan di antaranya adalah pertama, faktor administratif; kedua faktor variabel penekan. Faktor administratif diduga sebagai penyebab tidak validnya nilai λ . Pengumpulan data dilakukan pada siang hari setelah jam pelajaran selesai. Kondisi siang hari sangat tidak efektif bagi siswa untuk mengisi angket, sehingga faktor kelelahan, kejemuhan, dan kebosanan merupakan hambatan yang tak dapat dihindari. Namun faktor administratif diduga sangat kecil pengaruhnya terhadap hasil penelitian ini, karena jumlah butir instrumen tidak terlalu banyak (16 butir) dan tidak memerlukan pemikiran yang berat. Lain halnya kalau instrumen penelitian dalam bentuk tes yang memerlukan pemikiran lebih serius. Dengan demikian diduga ada variabel penekan yang dapat mempengaruhi hubungan antara gaya belajar dengan pengembangan keterampilan (x_3) sehingga nilai λ pengembangan keterampilan (x_3) menjadi negatif. Variabel apa yang berperan sebagai penekan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

Tabel 1 di atas juga menunjukkan bahwa harga *error variance* untuk pengembangan kreativitas = 3.523 $<$ *total variance* = 8.881.

Artinya bahwa gaya belajar dapat menjelaskan varians pengembangan kreativitas cukup tinggi. Hal ini dibuktikan oleh harga R^2 sebesar 0,592 yang berarti gaya belajar dapat memberikan sumbangan sebesar 59,2% kepada varians pengembangan kreativitas. Harga *error variance* untuk pengalaman inovatif = $1,723 < total variance = 3.232$. Artinya bahwa gaya belajar dapat menjelaskan varians pengalaman inovatif cukup tinggi. Hal ini dibuktikan oleh harga R^2 sebesar 0,413 yang berarti gaya belajar dapat memberikan sumbangan sebesar 41,3% kepada varians pengalaman inovatif. Harga *error variance* untuk pengembangan keterampilan = $6.512 < total variance = 7.283$. Artinya bahwa gaya belajar dapat menjelaskan varians pengembangan keterampilan cukup berarti. Hal ini dibuktikan oleh harga R^2 sebesar 0,0562 yang berarti gaya belajar dapat memberikan sumbangan sebesar 5,62% kepada varians pengembangan keterampilan. Persentase sumbangan gaya belajar terhadap pengembangan keterampilan relatif kecil diduga disebabkan oleh variabel penekan, misalnya kualitas sekolah.

PENUTUP

Berdasarkan temuan penelitian tentang indikator yang membangun konstruk gaya belajar dapat dikemukakan kesimpulan berikut ini. Pertama, gaya belajar memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan pengembangan kreativitas. Ini berarti makin tinggi kualitas pembelajaran, makin tinggi pula tingkat kreativitas siswa. Dengan demikian setiap perubahan kualitas pembelajaran akan

berdampak pada pengembangan kreativitas siswa. Kedua, gaya belajar memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan pengalaman inovatif. Ini berarti makin tinggi kualitas pembelajaran, makin banyak pula pengalaman inovatif siswa. Dengan demikian setiap perubahan kualitas pembelajaran akan berdampak pada pengalaman belajar siswa. Ketiga, terkait dengan temuan bahwa gaya belajar memiliki hubungan yang negatif dan signifikan dengan pengembangan keterampilan, penelitian ini menyimpulkan bahwa diduga ada variabel penekan yang dapat mempengaruhi hubungan antara gaya belajar dengan pengembangan keterampilan.

Berdasarkan beberapa kesimpulan tersebut dapat dikemukakan saran berikut ini. Pertama, prioritas pembekalan siswa difokuskan pada pengembangan kualitas gaya belajar (pembelajaran). Jika satu unit kualitas pembelajaran dinaikkan, maka pengembangan kreativitas dan pengalaman inovatif akan mengalami peningkatan yang lebih nyata. Kedua, untuk memperoleh sumbangan yang nyata dan positif gaya belajar (pembelajaran) terhadap pengembangan keterampilan (x_3), pengelola SMK perlu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan tugas praktik yang lebih kompleks, variatif dan menantang. Ketiga, pengelola SMK terutama SMK yang terkait dengan penelitian ini perlu mengembangkan model pembelajaran berdasarkan kerja (*work-based learning*) secara optimal. Keempat, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang variabel apa saja yang dapat mempengaruhi hubungan antara gaya belajar dengan pengembangan keterampilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bower, G. H., & Hilgard, E. R. (1981). *Theory of learning*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, Inc.
- Bram, L. (1976). *Funk and wagnalls new encyclopedia*. New York: Funk and Wagnall Corp.
- Cohen, L. (1976). *Educational research in classrooms and schools: a manual of materials and methods*. London: Harper & Raw Ltd.
- deBono, E. (1986). *The CoRT thinking program (2nd ed.)*. Oxford: Pergamon Press.
- Dedi Supriyadi. (1994). *Kreativitas, kebudayaan dan perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum SMK edisi 2004*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah dan Kejuruan.
- dePorter, B., & Hernacki, M. (1999). *Quantum learning: membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. (Terjemahan Alwiyah Abdurrahman). New York: Dell Publishing. (Buku asli diterbitkan tahun 1992).
- Djemari Mardapi (2005). *Pengembangan sistem penilaian berbasis kompetensi*. Yogyakarta: HEPI.
- Fathul Himam. (Maret 2004). *Strategi pengembangan sistem penilaian untuk mendeteksi potensi peserta didik*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional HEPI, di Hotel Century Saphir Yogyakarta.
- Hermanussen, J., deJong, J. A. & Wierstra, R. F. A. (2000). Learning styles in vocational work experience. *Journal of Vocational Education Research*, Volume 25, Issue 4, 1-7. Diambil pada tanggal 4 juli 2003, dari <http://scholar.lib.vt.edu/ejournal/JVER/v25n4/Hermanussen.html>
- Hornby, A. S. (1989). *Oxford advanced learner's dictionary of current english*. London: Oxford University Press.
- Imam Ghazali. (2005). *Structural equation modelling: teori, konsep & aplikasi Program Lisrel*. Semarang: Badan Penerbit Undip.
- Lynch, R. L. (2000). High school career and technical education for the first decade of the 21st century. *Journal of Vocational Education Research*, Volume 25, Issue 2. Diambil pada tanggal 5 Februari 2005, dari <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JVER/v25n2/Lynch.html>.
- Madaus, G. F. (1983). *The Courts, validity, and minimum competency testing*. London: Kluwer-Nijhoff Publishing.
- Mukminan. (2003). *Pembelajaran tuntas*. Jakarta: Ditjendikdasmen.
- National Technical and Vocational Education and Training Program (NTVET) (1996). *Human resources development in Indonesia*. Jakarta: IGTC.
- Robert, R. W. (1977). *Vocational and practical arts education*. New York: Harper and Row Publishers.
- Shumer, R. (2001). A new, old vision of learning, working, and living: Vocational education in the 21st century. *Journal of Vo-*

- cational Education Research, Volume 26, Issue 3, University of Innesota, 1-3. Diambil pada tanggal 7 April 2003, dari <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JVER/v26n3/Shumer.Html>
- Soedarti Surbakti. (2002). *Keadaan pekerja/buruh/karyawan di Indonesia Agustus 2002*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Stark, J. S., & Thomas, A. (1994). *Assessment and program evaluation*. Washington, D.C.: Simon & Schuster Custom Publishing.
- Sumarna Surapranata. (Juli 2003). *Peluang sekolah Islam di Indonesia*. Makalah disajikan dalam Simposium Nasional JSIT, di Hotel Ambarukmo Yogyakarta.
- Terheijden, C. V. & Harun. (1981). *Alat-alat perkakas*. Bandung: Binacipta.
- Thorogood, R. (1982). Current themes in vocational education and training policies: Part I. *Industrial and Commercial Training*, 9, 328-331.
- Urban, K. K. (1996). Encouraging and nurturing Creativity in School and Workplace. *Makalah pada Fourth Asia-pasific Conference on Giftedness*. Jakarta: Faculty of Psychology UI.
- Wardiman Djojonegoro. (Agustus 2002). *Faktor-faktor kualitas manajemen dan pendidikan*. Makalah disajikan dalam Konferensi Nasional Manajemen Pendidikan, di Jakarta.
- White, W. (1977). *Machine tools and machining practice*. New York: John Wiley and Sons.
- Woolfolk, A. E. & Nicolich, L. M. (1984). *Educational psychology for teachers*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, Inc.