



Pengaruh Pelatihan Terhadap Peningkatan Kreativitas Melalui Peningkatan Kompetensi Tenaga Pendidik Dengan Berbasis Teknologi STEAM (Studi Pada Peserta Pelatihan Tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis)

Fikri Fauzan Dzikri

Universitas Galuh

Korespondensi penulis : fikrifauzan@student.unigal.ac.id

Abstract. *The background of this research is because there are problems that have been identified as follows. Teaching staff cannot create new innovations in learning. Teaching staff cannot collaborate on something that can create something interesting in learning. Cannot create a pleasant learning atmosphere. The low use of learning media in the teaching process. In this case, according to the results of interviews with the head of the Ciamis District education office, learning still uses a simple method. So it does not increase student enthusiasm in learning. Thus, the purpose of this study was to determine the effect of training on increasing the creativity of educators through competence development based on STEAM technology for training participants in 2021-2022, Ciamis Regency. The method used is descriptive and verification research methods. The results of the study show that training has a positive and significant effect on increasing the creativity of educators based on STEAM technology for training participants in 2021-2022 in Ciamis Regency, meaning that if the training is carried out continuously, the creativity of educators will increase. Increasing competence has a positive and significant effect on increasing the creativity of educators based on STEAM technology for training participants in 2021-2022 in Ciamis Regency, meaning that if competency improvement is carried out continuously, the creativity of educators will increase. Training has a positive and significant effect on increasing the creativity of educators through increasing competency based on STEAM technology for training participants in 2021-2022, Ciamis Regency. This means that if the training is carried out with an increase in competence, then the creativity of the teaching staff will also increase.*

Keywords: *Training, Creativity, Competence*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya permasalahan yang berhasil diidentifikasi sebagai berikut. Tenaga pengajar tidak dapat menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran. Tenaga pengajar tidak dapat mengkolaborasikan sesuatu yang dapat menciptakan sesuatu yang menarik dalam pembelajaran. Tidak dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Rendahnya penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar. Dalam hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan kepala dinas pendidikan Kabupaten Ciamis bahwa pembelajaran masih menggunakan cara yang sederhana. Sehingga tidak meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Pelatihan terhadap Peningkatan Kreativitas Tenaga pendidik melalui Peningkatan Kompetensi dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis. Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dan verifikatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pelatihan berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis, artinya jika pelatihan dilakukan secara berkesinambungan, maka peningkatan kreativitas tenaga pendidik akan mengalami peningkatan. Peningkatan kompetensi berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis, artinya jika Peningkatan kompetensi dilakukan secara berkesinambungan, maka peningkatan kreativitas tenaga pendidik akan mengalami peningkatan. Pelatihan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Peningkatan kreativitas tenaga pendidik melalui peningkatan kompetensi dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis. Artinya jika pelatihan dilaksanakan dengan peningkatan kompetensinya, maka kreativitas tenaga pendidik akan mengalami peningkatan pula.

Kata Kunci: Pelatihan, Kreativitas, Kompetensi

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan gerbang dari kemajuan sebuah bangsa dan kualitas sebuah bangsa dapat terlihat dari kualitas pendidikan di Negara itu. Pemerintah Indonesia berusaha mengembalikan citra pendidikan dengan menciptakan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi pembelajaran dikembangkan pemerintah salah satunya pembaruan kurikulum, mulai dari KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), Kurikulum 2013, dan sekarang yang terbaru adalah kurikulum merdeka. Pemerintah pusat yang didukung oleh pemerintah daerah terus melakukan upaya dalam implementasi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.

Berbeda dengan kurikulum 2013 yang bahan ajar sudah lengkap beserta dengan metodenya, pada kurikulum merdeka tenaga pendidik dituntut untuk menciptakan metode pembelajaran dengan memperhatikan tema atau topik beberapa disiplin ilmu. Oleh karena itu diperlukan kreativitas yang lebih bagi seorang pengajar dalam pelaksanaan kurikulum merdeka. Kreativitas pengajar dapat menciptakan cara mengajar yang sesuai untuk siswa dan dapat memberikan bimbingan dan arahan agar siswa dapat belajar secara efektif. Kreativitas seseorang termasuk pengajar ditentukan oleh pengetahuan dan wawasan.

Karena kreativitas pengajar sangat penting dalam dunia pendidikan, maka dari itu Pemerintah Kabupaten Ciamis melakukan upaya untuk meningkatkan kreativitas tenaga pengajar dengan memberikan pelatihan. Salah satunya dengan diadakannya pelatihan model pembelajaran STEAM dengan memanfaatkan 3D Printing. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Ciamis tujuan diadakannya pelatihan STEAM ini agar tenaga pengajar di kabupaten Ciamis semakin kreatif dalam memberikan pembelajaran di kelas karena dalam pelatihan STEAM ini peserta pelatihan diberikan keahlian lain yang mungkin belum mereka miliki sebelumnya, dan juga peserta diperkenalkan dengan salah satu teknologi yaitu printer 3D.

Pelatihan dapat membuat tenaga pendidik memiliki semangat baru dan menciptakan kreativitas yang lebih baik dalam melakukan aktifitas sesuai dengan peran dan bidangnya masing-masing. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku, pemikiran dan keahlian. Pelatihan ini berbasis kompetensi model pembelajaran STEAM dengan memanfaatkan teknologi 3D Printing dengan tujuan para guru dapat melakukan

improvisasi dalam mengajar dan dapat menciptakan alat peraga pembelajaran memanfaatkan 3D Printing ini. Selain agar guru semakin kreatif dalam proses pembelajaran, pelatihan STEAM dengan pemanfaatan media 3D Printer ini juga meningkatkan kompetensi guru dalam segi teknologi.

Dengan pelatihan ini, guru dilatih cara membuat desain menggunakan media laptop dan hasil desain tersebut dicetak melalui mesin 3D Printer. Selain untuk membiasakan guru menggunakan laptop, pelatihan ini juga dapat memberikan keahlian lain untuk menunjang pembelajaran. Peningkatan kompetensi tersebut sesuai dengan salah satu indikator kompetensi profesional dalam 4 standar kompetensi guru yaitu, mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran dan juga pengembangan diri.

Upaya dinas pendidikan tersebut sejalan dengan salah satu misi Kabupaten Ciamis yaitu “Meningkatkan Kualitas Sumberdaya Manusia”, dan diatur dalam Peraturan Daerah Kabupaten Ciamis Nomor 2 Tahun 2015 tentang penyelenggaraan pendidikan yaitu Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Tidak sedikit guru di Kabupaten Ciamis melakukan pembelajaran dengan cara lama, tidak memanfaatkan teknologi seperti laptop, projector dll. Karena tidak begitu paham cara penggunaan perangkat tersebut, sehingga fasilitas sekolah jarang digunakan. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Ciamis yang menyatakan bahwa metode pembelajaran oleh guru dan tenaga pendidik di Kabupaten Ciamis masih menggunakan metode lama, menggunakan alat alat sederhana dan cenderung terpaku terhadap buku pegangan, sehingga kurang menciptakan suasana kritis di dalam kelas dan siswa pun lebih cenderung pasif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Ciamis, pemerintah Kabupaten Ciamis mengadakan pelatihan metode pembelajaran STEAM kepada guru yang ada di Kabupaten Ciamis dengan tujuan agar bisa menerapkannya dalam pembelajaran. Adapun latar belakang diadakannya pelatihan STEAM ini yaitu pertama, karena pendidikan merupakan gerbang untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu pemahaman ini ditujukan kepada guru dan tenaga pendidik terlebih dahulu, yang kemudian nantinya hasil pelatihan disampaikan kepada rekan kerja dan siswa. Karena STEAM ini sangat bermanfaat untuk mempersiapkan dalam perkembangan zaman. Agar

masyarakat Ciamis tidak tertinggal jauh oleh masyarakat kota besar yang sudah lebih maju dalam bidang pendidikan nya.

Kedua, untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas guru dalam menyampaikan materi dalam mengajar. Karena selama ini metode pembelajaran dan alat peraga pembelajaran masih bisa dibilang sangat sederhana. Contohnya ketika seorang guru menerangkan materi alat transportasi, para guru mengajarkan cara membuat pesawat dari kertas, atau membuat perahu dari kertas.

Kemudian untuk alat peraga lain juga masih menggunakan media sederhana seperti memanfaatkan barang bekas. Oleh karena itu dengan adanya pelatihan STEAM ini yang memanfaatkan teknologi 3D Printing diharapkan dapat membuat guru lebih kreatif dalam mengajar di kelas. Kemudian dengan memanfaatkan teknologi 3D Printing juga dapat memunculkan dan meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat alat peraga pembelajaran yang lebih *real* dan menarik untuk siswa, sehingga dapat memunculkan imajinasi-imajinasi siswa dan mengasah kreativitas dari siswa nya sendiri.

Pelatihan ini sudah dilaksanakan kepada 600 orang yang mewakili sekolahnya masing masing dengan output pelatihan yaitu setiap peserta mendapatkan satu mesin 3D Printer yang nantinya dapat dimanfaatkan di sekolah untuk membuat alat peraga pembelajaran dan diajarkan kepada rekan guru serta muridnya. Berikut merupakan data peserta pelatihan STEAM tahun 2021-2022.

Tabel 1. Data sekolah yang sudah mengikuti pelatihan STEAM tahun 2021-2022

No	Jenjang Sekolah	Jumlah	Sudah Pelatihan	Belum Pelatihan
1	TK	300	20	280
2	SD	744	499	245
3	SMP	131	80	51
4	PKMB	32	1	31

Sumber : Dinas Pendidikan Kab. Ciamis .

Berdasarkan data diatas, masih banyak sekolah yang tenaga pengajarnya belum mendapatkan pelatihan STEAM. Artinya pembelajaran STEAM di kabupaten Ciamis belum merata. Dengan data tersebut dinas pendidikan terus berupaya agar semua sekolah di Kabupaten Ciamis dapat mengikuti pelatihan tersebut guna meningkatkan kreativitas tenaga pengajar yang dampaknya akan menciptakan peserta didik yang kreatif, kompeten dan berkualitas

METODE PENELITIAN

Metode penelitian tentunya harus disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian, hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran pengaruh pelatihan terhadap peningkatan kreativitas melalui peningkatan kompetensi dengan berbasis teknologi STEAM. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dan verifikatif. Penelitian adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:3) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang benar-benar hanya memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kancah, lapangan atau wilayah tertentu. Sedangkan jenis penelitian verifikatif menurut Suharsimi arikunto (2010: 15) penelitian yang bertujuan untuk mengecek kebenaran hasil penelitian lain.

Sampel penelitian adalah peserta pelatihan STEAM tahun 2021-2022 dengan jumlah sampel 94 responden dari 600 populasi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner dan studi dokumen sebagai pendukung. Analisis dilakukan terhadap data yang terkumpul baik dari hasil observasi, wawancara, maupun kuisisioner. Tahapan analisa data dimulai dengan uji validitas, reliabilitas dan analisa data secara verifikatif/kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pelatihan berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas Tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah pelatihan berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas. Untuk membuktikan diterima atau tidaknya hipotesis tersebut, maka dilakukan analisis dengan bantuan SPSS. Hasil perhitungan tampak sebagaimana dalam tabel berikut.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.835 ^a	.697	.693	2,03221	.697	211,190	1	92	.000	.981

a. Predictors: (Constant), X
 b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hubungan antara pelatihan dengan peningkatan kreativitas Tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis sebesar 0.835. untuk memberikan interpretasi koefesien korelasi dapat di bandingkan dengan tabel berikut.

Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0.00 – 0.199	Sangat rendah
0.200-0.399	Rendah
0.400-0.599	Sedang
0.600-0.799	Kuat
0.800-1.00	Sangat kuat

Sumber Sugiono (2020: 214)

Mengacu pada tabel pedoman interpretasi terhadap koefisien korelasi maka koefisien korelasi antara pelatihan dengan peningkatan kreativitas adalah sangat kuat, karena koefisien korelasinya menunjukkan angka sebesar 0.835, yang tergolong pada koefisien korelasi antara 0.800 – 1.00. Koefisien korelasi antara X dan Y tersebut dengan angka 0.835 artinya terdapat koefisien korelasi yang sangat kuat antara pelatihan dengan peningkatan kreativitas dengan arah positif.

Untuk menghitung besarnya pengaruh dari pelatihan terhadap peningkatan kreativitas, kemudian dapat menghitung koefisien yang ditentukan. Berdasarkan berdasarkan tabel 4.39 diketahui bahwa nilai determinasi yang diperoleh sebesar 69.7%. Adapun sisanya 30.3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak di teliti. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel X terhadap Variabel Y cukup kuat.

Untuk mengetahui apakah pengaruh yang terjadi signifikan atau tidak maka dilakukan uji regresi dengan hasil sebagaimana dlam tabel berikut.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95% Confidence Interval for B		Correlations			Collinearity Statistics		
	B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound	Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF	
1	(Constant)	14,136	2,402										
	X	,781	,054	,835	14,532	,000	,674	,888	,835	,835	,835	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa a= 14.136 dan b =0.781x. Kemudian disusun persamaan regresinya, yaitu:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 14.136 + 0.781x$$

Keterangan

Y = peningkatan kreativitas

X = pelatihan

A = konstanta sebesar 14.136 , artinya jika pelatihan di Dinas pendidikan nilainya 0, maka nilai peningkatan kreativitas sebesar 14.136.

b = koefisien regresi sebesar 0.781, artinya jika pelatihan yang diselenggarakan Dinas Pendidikan Kabupaten Ciamis mengalami kenaikan 1, maka peningkatan kreativitas mengalami peningkatan sebesar 0.781.

Sementara itu hasil perhitungan uji t diketahui bahwa di dalam tabel 4.41 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 14.532, sedangkan hasil t_{tabel} dengan $df = 94$ dimana kaidah menentukan $n-2$ diperoleh hasil $=94-2 = 0.6771$. dari perolehan kedua nilai tersebut di ketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($14.532 > 0.6771$). artinya signifikan

Dengan demikian maka terdapat pengaruh yang signifikan dari pelatihan terhadap peningkatan kreativitas Tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis. Artinya Hipotesis yang di ajukan di terima.

2. Peningkatan Kompetensi berpengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas Tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis

Hipotesis kedua yang diajukan dalam penelitian ini adalah peningkatan kompetensi berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis. Untuk membuktikan diterima atau tidaknya hipotesis tersebut, maka dilakukan analisis dengan bantuan SPSS. Hasil perhitungan tampak sebagaimana dalam tabel berikut.

Koefisien Korelasi Peningkatan Kompetensi dan Peningkatan Kreativitas

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	,828 ^a	,686	,682	2,06871	,686	200,585	1	92	,000	1,817

a. Predictors: (Constant), Z

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hubungan antara peningkatan kompetensi dengan peningkatan kreativitas sebesar 0.828. untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi dapat di bandingkan dengan tabel berikut.

Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0.00 – 0.199	Sangat rendah
0.200-0.399	Rendah
0.400-0.599	Sedang
0.600-0.799	Kuat
0.800-1.00	Sangat kuat

Sumber Sugiono (2020: 214)

Mengacu pada tabel pedoman interpretasi terhadap koefisien korelasi maka koefisien korelasi antara peningkatan kompetensi dengan peningkatan kreativitas adalah sangat kuat, karena koefisien korelasinya menunjukkan angka sebesar 0.828, yang tergolong pada koefisien korelasi antara 0.800 – 1.00. Koefisien korelasi antara Z dan Y tersebut dengan angka 0.828 artinya terdapat koefisien korelasi yang sangat kuat antara peningkatan kompetensi dengan peningkatan kreativitas dengan arah positif.

Untuk menghitung besarnya pengaruh dari peningkatan kompetensi terhadap peningkatan kreativitas, kemudian dapat menghitung koefisien yang ditentukan. Berdasarkan berdasarkan tabel 4.42 diketahui bahwa nilai determinasi yang diperoleh sebesar 68.6%. Adapun sisanya 31.4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel Z terhadap Variabel Y cukup kuat.

Untuk mengetahui apakah pengaruh yang terjadi signifikan atau tidak maka dilakukan uji regresi dengan hasil sebagaimana dalam tabel berikut.

Pengaruh langsung peningkatan kompetensi terhadap peningkatan kreativitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95% Confidence Interval for B		Correlations			Collinearity Statistics		
	B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound	Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF	
1	(Constant)	14,626	2,430		6,020	,000	9,800	19,451					
	Z	,813	,057	,828	14,163	,000	,699	,928	,828	,828	,828	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa a= 14.626 dan b =0.813x. Kemudian disusun persamaan regresinya, yaitu:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 14.626 + 0.813x$$

Keterangan

Y = peningkatan kreativitas

X = peningkatan kompetensi

A = konstanta sebesar 14.626 , artinya jika peningkatan kompetensi di Dinas pendidikan nilainya 0, maka nilai peningkatan kreativitas sebesar 14.626.

b = koefesien regresi sebesar 0.813, artinya jika peningkatan kompetensi yang diselenggarakan Dinas Pendidikan Kabupaten Ciamis mengalami kenaikan 1, maka peningkaan kreativitas mengalami peningkatan sebesar 0.813.

Sementara itu hasil perhitungan uji t diketahui bahwa di dalam tabel 4.44 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 14.626, sedangkan hasil t_{tabel} dengan $df = 94$ dimana kaidah menentukan $n-2$ diperoleh hasil $=94-2 = 0.6771$. dari perolehan kedua nilai tersebut di ketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($14.626 > 0.6771$). artinya signifikan

Dengan demikian maka terdapat pengaruh yang signifikan dari peningkatan kompetensi terhadap peningkatan kretivitas Tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis. Artinya Hipotesis yang di ajukan di terima.

3. Pelatihan berpengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas melalui Peningkatan Kompetensi

Hipotesis yang ketiga berbunyi Pelatihan berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas melalui peningkatan kompetensi, berdasarkan hasil perhitungan SPSS dipeoleh hasil sebagai berikut.

Koefisien Korelasi Pelatihan terhadap Peningkatan Kreativitas melalui Peningkatan Kompetensi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,944 ^a	,892	,889	1,22001

a. Predictors: (Constant), Z, X

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai koefesien korelasi antara variabel pelatihan dengan peningakatan kreativitas melalui peningkatan kompetensi sebesar 0.944 jika interpretasikan dngan tabel interpretasi di peroleh kategori sangat kuat karena berada dalam rentang 0.800-1.00. Pengaruh variabel pelatihan terhadap peningkatan kreativitas melalui peningkatan kompetensi, sebesar 89.2%, atau dalam kategori pengaruh sangat kuat, dengan nilai

determinasi positif. Artinya terdapat pengaruh positif pelatihan terhadap peningkatan kreativitas melalui peningkatan kompetensi. Untuk mengetahui taraf signifikansi, maka dilakukan perhitungan uji F dengan hasil sebagaimana dalam tabel berikut.

Nilai Signifikansi Uji F

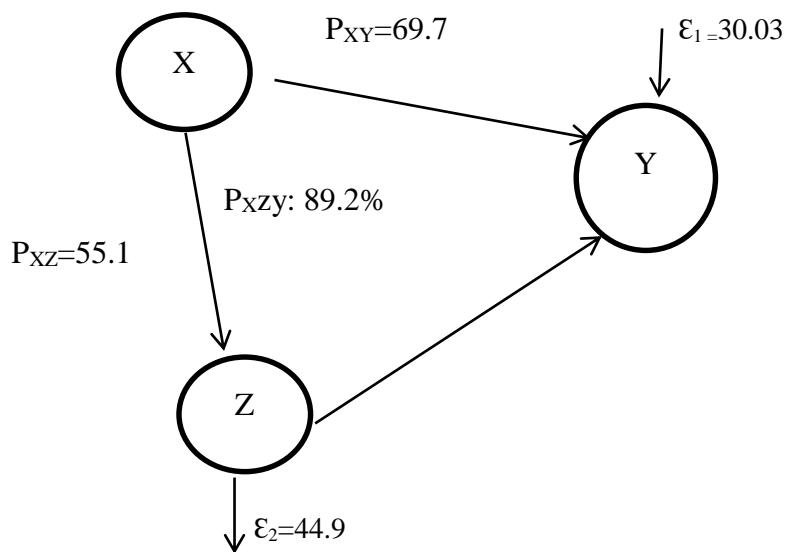
ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1116,692	2	558,346	375,127	,000 ^a
	Residual	135,446	91	1,488		
	Total	1252,138	93			

a. Predictors: (Constant), Z, X

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa perolehan nilai f hitung sebesar 375.127 dan nilai f tabel sebesar 3.945. dengan demikian maka jelas bahwa jika f hitung lebih besar dari f tabel dinyatakan signifikan. Artinya hipotesis yang diajukan di terima.



PEMBAHASAN

1. Analisis Pengaruh Pelatihan terhadap Peningkatan Kreativitas Tenaga Pendidik dengan Berbasis Teknologi STEAM pada Peserta Pelatihan Tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa tanggapan responden terhadap variabel pelatihan termasuk kategori sangat baik, dan begitu juga tanggapan responden terhadap variabel peningkatan kreativitas tenaga pendidik dengan berbasis teknologi

STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis. Sementara itu hasil perhitungan koefisien korelasi menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara variabel pelatihan dengan peningkatan kreativitas tenaga pendidik. Begitu juga dengan hasil perhitungan determinasi di diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh positif dari pelatihan terhadap peningkatan kreativitas tenaga pendidik. Artinya jika pelatihan dilaksanakan secara berkesinambungan maka peningkatan kreativitas tenaga pendidik akan semakin meningkat.

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , dengan demikian maka hipotesis diterima artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan dari pelatihan terhadap peningkatan kreativitas tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis.

Hasil penelitian di atas di dukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ni Made Taganing Kurniati (2005). Dengan judul penelitian Pengaruh Pelatihan Keterampilan Kreatif Terhadap Kreativitas, menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan pelatihan Keterampilan Kreatif terhadap kreativitas. Dengan kata lain pelatihan Keterampilan Kreatif ini efektif untuk meningkatkan kreativitas.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Rika Wardi (2017), dengan judul penelitian Motivasi, Prestasi Belajar, Dan Pelatihan Kerja Kaitannya Terhadap Kreativitas Siswa. Hasil penelitian diketahui bahwa kreativitas dipengaruhi oleh motivasi, prestasi belajar, dan pelatihan kerja sebesar 44.9%, sedangkan 55.1% dipengaruhi oleh faktor lain selain motivasi, prestasi belajar dan pelatihan kerja.

2. Analisis Pengaruh Peningkatan Kompetensi terhadap Peningkatan Kreativitas Tenaga pendidik dengan Berbasis Teknologi STEAM pada Peserta Pelatihan Tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa tanggapan responden terhadap variabel peningkatan kompetensi termasuk kategori sangat baik. Artinya dinas pendidikan Kabupaten Ciamis telah melaksanakan peningkatan kompetensi pagi tenaga pendidiknya dengan sangat baik. Sedangkan tanggapan responden terhadap variabel peningkatan kerativitas tenaga pendidik juga termasuk kategori sangat baik. Artinya setelah di laksanakan peningaktan kompetensi maka tenaga pendidik mampu mengaplikasikannya di dalam kesehariannya bekerja sebagai tenaga pendidik dengan sangat baik.

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi di ketahui bahwa terdapat korelasi yang sangat kuat dari peningkatan kompetensi terhadap peningkatan kreativitas tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis. Sedangkan hasil perhitungan determinasi menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang cukup kuat dari peningkatan kompetensi terhadap peningkatan kreativitas tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis. Artinya jika peningkatan kompetensi terus dilakukan secara kontinyu, maka peningkatan kreativitas akan lebih meningkat.

Hasil perhitungan uji t, diperoleh bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan dari peningkatan kompetensi terhadap peningkatan kreativitas tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis. Artinya hipotesis di terima.

Hasil penelitian di atas, didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Rosalinda Sidabutar. 2022. Dengan judul penelitian Pengaruh Kompetensi Profesional Guru terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095196 Moho Bah Jambi, dengan hasil penelitian. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kompetensi profesional guru terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 095196 Moho Bah Jambi Tahun Pembelajaran 2022/2023.

3. Analisis Pengaruh Pelatihan Terhadap Peningkatan Kreativitas Tenaga Pendidik Melalui Peningkatan Kompetensi Dengan Berbasis Teknologi Steam Pada Peserta Pelatihan Tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis

Berdasarkan hasil analisis statistik lalui SPSS diketahui bahwa korelasi antara pelatihan dengan peningkatan kreativitas tenaga pendidik melalui peningkatan kompetensi dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis, termasuk kategori sangat kuat. Artinya terdapat hubungan yang sangat kuat antara pelatihan dengan peningkatan kreativitas tenaga pendidik melalui peningkatan kompetensi dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis. Sementara itu hasil perhitungan determinasi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari pelatihan terhadap peningkatan kreativitas tenaga pendidik melalui peningkatan kompetensi.

Hasil perhitungan uji f menunjukkan bahwa f hitung lebih besar dari f tabel, dengan dinyatakan bahwa pengaruh yang terjadi adalah signifikan. Dengan demikian

maka hipotesis yang berbunyi pelatihan berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas melalui peningkatan kompetensi diterima.

Hasil di atas sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nina Novita, - (2020). Dengan judul penelitian Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Guru Mengajar Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. Kreativitas mengajar guru pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar masih rendah, hal tersebut dipengaruhi oleh adanya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdapat kurangnya guru mencari informasi untuk mencari ide-ide baru sedangkan dari faktor eksternal meliputi kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang serta kurangnya dorongan dari lingkungan sekitar. Selain itu terdapat beberapa upaya yang mempengaruhi kreativitas guru mengajar salah satunya adalah memilih metode pembelajaran yang berkualitas serta upaya untuk selalu menciptakan lingkungan yang positif. Dan dapat disimpulkan bahwa faktor terbanyak yang menyebabkan rendahnya kreativitas guru dalam mengajar yaitu faktor dari sarana dan prasarana yang belum memadai serta kurangnya motivasi dari dalam diri guru tersebut.

Hasil penelitian lain di lakukan oleh Lilis Suganda, Sri Nugroho Jati, Yuniarti (2018) dengan judul penelitian Pengaruh Pelatihan Menggambar Dengan Teknik Grafitto Terhadap Kreativitas Guru Di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan Kantor Wilayah Kementerian Agama Kalimantan Barat, diperoleh hasil bahwa kreativitas guru setelah mendapatkan pelatihan menggambar dengan teknik grafitto menunjukkan hasil persentase berkembang sangat baik dikarenakan guru tidak menyalin gambar yang sudah ada di ruangan, guru sudah mampu menghasilkan karya berbeda dari sebelumnya, guru sudah mampu menggambar berbeda dengan lainnya, guru sudah mampu berkreasi memanfaatkan media dalam kegiatan menggambar, dan guru sudah mampu menggambar dengan keadaan situasi sebenarnya. Jadi, berdasarkan hasil post-test kelima indikator mengalami peningkatan dikarenakan teknik yang digunakan dalam kegiatan menggambar unik, berbeda dari yang lain, dan bisa meningkatkan ide-ide yang kreatif dalam kegiatan menggambar. Terdapat pengaruh pelatihan menggambar dengan teknik grafitto terhadap kreativitas guru RA Dharma Wanita Persatuan Kementerian Agama Kantor Wilayah Kalimantan Barat. Karena teknik yang digunakan unik sehingga guru bisa menuangkan ide yang kreatif dan juga guru bisa bereksplorasi dalam kegiatan menggambar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelatihan berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis, artinya jika pelatihan dilakukan secara berkesinambungan, maka peningkatan kreativitas tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis akan mengalami peningkatan.
2. Peningkatan kompetensi berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis, artinya jika Peningkatan kompetensi dilakukan secara berkesinambungan, maka peningkatan kreativitas tenaga pendidik dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis akan mengalami peningkatan.
3. Pelatihan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Peningkatan kreativitas tenaga pendidik melalui peningkatan kompetensi dengan berbasis teknologi STEAM pada peserta pelatihan tahun 2021-2022 Kabupaten Ciamis. Artinya jika pelatihan dilaksanakan dengan peningkatan kompetensinya, maka kreativitas tenaga pendidik akan mengalami peningkatan pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- L Suganda, SN Jati. 2018. Pengaruh Pelatihan Menggambar Dengan Teknik Grafitto Terhadap Kreativitas Guru Di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan Kantor Wilayah Kementerian Agama Kalimantan Barat.
- Novita, Nina. 2020. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Guru Mengajar Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasa.
- Sidabutar, Rosalinda. 2022. Pengaruh Kompetensi Profesional Guru terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095196 Moho Bah Jambi.
- Wardi, R. (2017). Motivasi, Prestasi Belajar, Dan Pelatihan Kerja Kaitannya Terhadap Kreativitas Siswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan* Vol. 1, No. 2.
- NMT Kurniati. 2005. Pengaruh Pelatihan Ketrampilan Kreatif Terhadap Kreativitas.

Sugiyono. 2015. Metode penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D. Bandung : Alfabeta