

PENGARUH KEGIATAN KELOMPOK KERJA GURU PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA TERHADAP INOVASI PEMBELAJARAN DI KABUPATEN JEPARA

Hariyanto

BuddhaWng@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh kegiatan KKG Pendidikan Agama Buddha terhadap inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di Kabupaten Jepara. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Variabel independen kegiatan KKG PAB dan variabel dependen adalah inovasi pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian populasi sebanyak 22 guru, Data penelitian dikumpulkan melalui angket. Angket sebelumnya telah diuji cobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis regresi. Sebelum diuji dengan menggunakan regresi diadakan uji normalitas dan linieritas data yang diperoleh. Berdasarkan data yang diolah hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara kegiatan kelompok kerja guru Pendidikan Agama Buddha dengan inovasi pembelajaran di Kabupaten Jepara Jawa Tengah. Inovasi pembelajaran di sekolah Kabupaten Jepara dipengaruhi oleh kegiatan KKG PAB sebesar 78.5% sedangkan 21.5% dipengaruhi faktor lainnya

Kata kunci: *Kelompok Kerja Guru, Inovasi Pembelajaran*

Pendahuluan

Guru merupakan agen perubahan karena pengetahuan, sikap, pandangan dan tindakan guru dalam mendidik anak serta berbagai metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Sebagai agen perubahan guru berfungsi untuk menjadi perantara perubahan perilaku peserta didik menjadi perilaku yang lebih baik lagi. Perkembangan pengetahuan dan teknologi menyebabkan masyarakat semakin modern dan lebih jauh mengenal berbagai kecanggihan teknologi, sedangkan sekolah masih tetap menggunakan cara-cara lama dan media yang tidak representatif untuk digunakan pada waktu sekarang ini.

Keberadaan peran serta fungsi guru merupakan salah satu faktor yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan, karena guru merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran, baik jalur pendidikan formal maupun informal. Oleh sebab itu dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari berbagai hal yang berkaitan eksistensi guru itu sendiri.

Seiring diterbitkannya Peraturan Menteri

Pendidikan Nasional RI No 16 Tahun 2007 tentang standar Akademik dan Kualifikasi guru, maka setiap guru dituntut untuk meningkatkan kompetensinya, baik kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Guru yang memiliki kompetensi diharapkan dapat merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik, menjadi teladan siswa serta mampu mengembangkan profesinya.

Terdapat beberapa upaya untuk meningkatkan profesionalisme guru diantaranya adalah melalui pendidikan, latihan, dan pengembangan profesi, forum diskusi, pembentukan gugus sekolah dan lain sebagainya. Salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah pembentukan gugus sekolah. Prinsipnya gugus sekolah adalah wadah sekelompok guru bidang studi tertentu dari wilayah tertentu, misalnya kecamatan, kabupaten, atau kota. Misalnya guru Pendidikan Agama Buddha (PAB) membentuk kelompok guru Pendidikan Agama Buddha (PAB), selanjutnya anggota kelompok diharapkan mampu melakukan pembinaan profesional di sekolah masing-masing. Di sekolah dasar gugus sekolah ini dikenal dengan Kelompok Kerja Guru (KKG), tingkat SMP/MTs dan SMA/SMK/MA

dikenal dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP).

Kegiatan yang dapat dilakukan adalah menyusun dan mengevaluasi perkembangan kemajuan belajar. Evaluasi kemampuan dilakukan secara berkala dan hasilnya digunakan untuk menyempurnakan rencana berikutnya. Kegiatan KKG PAB yang dilakukan secara intensif dapat dijadikan sebagai wahana pengembangan diri guru Pendidikan Agama Buddha. Guru yang kreatif, profesional dan menyenangkan harus memiliki berbagai konsep dan cara mendongkrak kualitas pembelajaran dengan cara mengembangkan kecerdasan emosional, mengembangkan kreatifitas dalam pembelajaran, mendisiplinkan peserta didik dengan kasih sayang, membangkitkan minat belajar, memberdayakan sumber belajar dan melibatkan masyarakat dalam pembelajaran.

Fenomena di lapangan kinerja Guru Pendidikan Agama Buddha belum maksimal, masih terdapat guru Pendidikan Agama Buddha yang menyajikan materi pembelajaran hanya terbatas pada buku teks, masih terdapat siswa terlambat masuk kelas karena tidak menyukai pembelajaran, dan kurangnya semangat belajar peserta didik. Seolah-olah tidak terjadi peningkatan profesionalisme setelah mengikuti kegiatan KKG.

Hal tersebut tentu menjadi kontra produktif dengan keberadaan KKG PAB di Kabupaten Jepara. KKG PAB sebagai wadah peningkatan profesional guru, karena guru PAB disisi lain masing kurang mampu menstimulus anggotanya untuk menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Buddha.

Berdasarkan hal tersebut dapat dirumuskan pertanyaan pengaruh kegiatan KKG Pendidikan Agama Buddha terhadap inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di Kabupaten Jepara?

Menurut Peraturan Menteri Agama No 16 Tahun 2010 Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama yang selanjutnya disingkat KKG-PA adalah organisasi pembinaan profesi Guru Pendidikan Agama pada SD dan SDLB. Landasan filosofi pembentukan KKG adalah untuk meningkatkan profesionalisme guru anggota

KKG. Menurut Peraturan Pemerintah No. 38 tahun 1992 pasal 61 (Saefudin Saud, 2010: 129) menyebutkan bahwa tenaga kependidikan dapat membentuk ikatan profesi sebagai wadah untuk meningkatkan dan/atau mengembangkan karier, kemampuan, kewenangan profesional, martabat, dan kesejahteraan tenaga kependidikan. Maka KKG dapat dimaksudkan dalam ikatan profesi yang dapat menunjang keprofesioanalan guru.

KKG adalah suatu kelompok kerja guru dalam suatu gugus yang pada pelaksanaannya dapat dibagi ke dalam kelompok kerja guru atas dasar jenjang kelas dan kelompok kerja guru atas dasar pelajaran (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 1996: 17). Menurut Mulyasa (2013: 140) Kelompok kerja guru merupakan wadah pertemuan profesional guru sekolah dasar yang bersifat aktif, kompak dan akrab dalam membahas berbagai masalah profesional kependidikan dengan prinsip dari guru, oleh guru, dan untuk guru dalam rangka pelaksanaan tugas dan fungsinya di sekolah.

Tujuan KKG menurut Mulyasa (2013: 140) adalah untuk memecahkan berbagai tugas pokok dan fungsi guru di sekolah, juga merupakan wadah kebersamaan guru dalam menentukan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Tujuan KKG menurut Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan menengah (1996: 5) adalah sebagai berikut: 1) Sebagai wadah pembinaan, pengarahan, penjelasan, diskusi penulisan kepada tenaga kependidikan, 2) Meningkatkan semangat kerja guru-guru di kelompok gugus untuk meningkatkan mutu, 3) Sebagai wahana informasi, inovasi, dan mengajak tenaga kependidikan untuk berbekal diri agar dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berhasil dan sesuai target yang diharapkan, 4) Meningkatkan rasa kebersamaan dan bertanggung jawab sebagai pendidik agama Buddha yang bertujuan menanamkan keyakinan, 5) Menumbuhkan kegairahan Guru Pendidikan Agama Buddha untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi program kegiatan belajar mengajar (KBM) Pendidikan

Agama Buddha, 6) Meningkatkan kemampuan dan kemahiran Guru Pendidikan Agama Buddha dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran termasuk penguasaan berbagai metode pembelajaran dan mampu menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menunjang usaha peningkatan pemerataan mutu pendidikan Agama Buddha, 7) Menampung segala permasalahan yang dialami oleh guru Pendidikan Agama Buddha dalam melaksanakan tugas sehari-hari dan bertukar pikiran serta mencari cara penyelesaiannya yang sesuai dengan karakteristik pelajaran Pendidikan Agama Buddha, Guru pendidikan Agama Buddha, Sekolah dan Lingkungan. 8) Memantau Guru Pendidikan Agama Buddha dalam upaya memenuhi kebutuhan dan kewajibannya yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Buddha, 9) Membantu guru pendidikan Agama Buddha memperoleh informasi teknis dan edukatif yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan Agama Buddha, kebijakan kurikuler Pendidikan Agama Buddha dan mata pelajaran lain yang bersangkutan 10) Membantu Guru pendidikan agama Buddha untuk berkerja sama dalam meningkatkan kegiatan-kegiatan intra dan ekstra kulikuler Pendidikan Agama Buddha. 11) Memperluas wawasan dan saling tukar menukar informasi dan pengalaman dalam rangka mengikuti pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pengembangan metode/teknik mengajar Pendidikan Agama Buddha. 12) Meningkatkan kemampuan profesionalisme kinerja dan prestasi dalam pelaksanaan angka kredit bagi jabatan fungsional Guru Pendidikan Agama Buddha.

Ruang lingkup yang dibahas dalam KKG menurut Mulyasa (2013: 145) adalah seperti di bawah ini: 1) Pemecahan masalah pembelajaran, 2) Pemecahan masalah yang berkaitan dengan kesulitan belajar peserta didik 3) Pemecahan masalah yang berkaitan dengan orang tua peserta didik 4) Pemecahan masalah yang berkaitan dengan komite sekolah 5) Pemecahan yang berkaitan dengan masyarakat 6) Pemecahan masalah yang dihadapi guru terutama dalam pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP),

silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) 7) Pemecahan masalah yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar proses 8) Pemecahan masalah berkaitan dengan materi simulasi 9) Pemecahan masalah Sistem Informasi Manajemen (SIM) sekolah yang berkaitan dengan penyampaian informasi penting untuk diketahui guru dan tenaga kependidikan lainnya. 10) Pemecahan masalah yang berkaitan dengan penyusunan materi pembelajaran secara rinci 11) Pemecahan masalah yang berkaitan dengan pendekatan dan metode pembelajaran yang efektif (PAIKEM) 12) Pemecahan masalah yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran.

Kegiatan KKG PAB SD bersifat tentatif dengan bentuk kegiatan terdiri dari atas hal-hal yang terkait dengan peningkatan kompetensi guru sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagai berikut:

1. Kegiatan dalam bidang peningkatan kompetensi pedagogik;
2. Kegiatan dalam bidang peningkatan kompetensi kepribadian
3. Kegiatan dalam bidang peningkatan kompetensi sosial
4. Kegiatan dalam bidang peningkatan kompetensi profesional

Dalam menilai dan mengukur suatu program yang diimplementasikan untuk memperoleh keterangan seperti halnya keefektifitasan suatu program maka dapat menggunakan beberapa model dalam penilaian program. Berikut ini merupakan model CIPP sebagai salah satu model penilaian penerapan program yang akan digunakan sebagai teknis analisis oleh peneliti.

Model CIPP merupakan suatu model penilaian program yang dapat dikatakan cukup memadai. Model ini telah dikembangkan oleh Daniel L. Stufflebeam. CIPP merupakan suatu akronim yang terdiri dari:

1. Penilaian Konteks

Penilaian konteks ini meliputi analisis masalah yang berhubungan dengan lingkungan pendidikan yang khusus. Suatu kebutuhan (a

need) dirumuskan sebagai suatu kesenjangan antara kondisi sekarang dengan kondisi yang diharapkan. Sebagai contoh: seandainya rasio antara siswa dibanding guru dikondisi sekarang adalah 1 : 25, akan tetapi di dalam persetujuan bersama telah ditetapkan bahwa rasio tersebut adalah 1 : 20, maka keadaan seperti itu menunjukkan masih terdapat kebutuhan. Pada hal ini maka evaluator harus dapat menentukan prioritas kebutuhan dan memilih tujuan yang paling menunjang kesuksesan

2. Penilaian Masukan

Penilaian masukan meliputi pertimbangan tentang sumber dan strategi yang diperlukan untuk mencapai tujuan umum dan tujuan khusus suatu program. Informasi-informasi yang terkumpul selama tahap penilaian hendaknya dapat digunakan oleh pengambil keputusan untuk menentukan sumber dan strategi di dalam keterbatasan dan hambatan yang ada. Penilaian masukan digunakan untuk menjawab lima pertanyaan sebagai berikut:

- a. Strategi yang digunakan dalam program apa sudah sesuai dengan pencapaian tujuan?
- b. Apakah strategi yang diambil merupakan strategi resmi?
- c. Strategi mana yang sudah ada sebelumnya dan cocok untuk mencapai tujuan?
- d. Prosedur dan jadwal khusus yang digunakan untuk melaksanakan strategi tersebut?
- e. Apakah yang dapat dikatakan sebagai ciri khusus dari kegiatan yang dilaksanakan dalam program dan apa pula akibat yang ditimbulkan?

3. Penilaian Proses

Pada penilaian proses ini meliputi koleksi data penilaian yang telah ditentukan dan diterapkan di dalam praktek. Suatu program yang baik tentu sudah dirancang mengenai siapa yang diberikan tanggung jawab dalam pemberian kegiatan, apa bentuk kegiatannya dan bagaimana kegiatan tersebut harus sudah selesai. Evaluator program

dalam hal ini berperan dalam memberikan informasi sejauh mana proses kegiatan tersebut telah terlaksana. Tujuannya adalah membantu penanggung jawaban pemantauan agar lebih mudah mengetahui kelemahan-kelemahan program dari berbagai aspek untuk kemudian dapat dengan mudah melakukan perbaikan. Empat buah pertanyaan sehubungan dengan penilaian proses ini, yaitu:

- a. Apakah kegiatan program sudah sesuai dengan jadwal yang ditentukan?
- b. Perlukah pelaksana diberi orientasi mengenai mekanisme kegiatan program?
- c. Apa fasilitas dan bahan penunjang lain telah digunakan?
- d. Hambatan penting yang dijumpai selama melaksanakan program berlangsung dan perlu diatasi?

4. Penilaian Hasil

Penilaian hasil merupakan penilaian yang dilakukan oleh penilai di dalam mengukur keberhasilan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Pengukuran tujuan tersebut dikembangkan dan diadministrasikan. Data yang dihasilkan akan sangat berguna bagi administrator dalam menentukan apakah program akan diteruskan, dimodifikasi, ataupun dihentikan. Penilaian hasil ini merupakan tahapan akhir di dalam model CIPP. Terkait dengan penilaian hasil ada empat pertanyaan sebagai berikut:

- a. Tujuan manakah yang telah dicapai?
- b. Pernyataan seperti apakah yang dapat dibuat yang menunjukkan hubungan antara spesifikasi prosedur dengan hasil nyata dari kegiatan program?
- c. Kebutuhan individu manakah yang telah terpenuhi sebagai akibat dari kegiatan program?
- d. Hasil jangka panjang apakah yang nampak sebagai akibat dari kegiatan program?

Apabila tujuan yang ditetapkan program telah tercapai, maka ukurannya tergantung dari kriteria yang telah ditetapkan. Ada kriteria yang menggunakan 100%, adapula yang hanya 80%.

Menurut Saud (2008, 3) Inovasi (innovation) adalah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa invention maupun diskoveri. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan masalah tertentu. Dapat juga dikatakan bahwa inovasi pembelajaran merupakan sebuah upaya pembaharuan terhadap berbagai komponen yang diperlukan dalam penyampaian materi pelajaran berupa ilmu pengetahuan dari guru kepada para peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang berlangsung.

Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan mesti dilakukan oleh guru. Dengan adanya inovasi pembelajaran maka sebagai guru sebaiknya dapat belajar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menggairahkan, dinamis, penuh semangat, dan penuh tantangan. Suasana pembelajaran seperti itu dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh ilmu dan guru juga dapat menanamkan nilai-nilai luhur yang hakiki pada peserta didik untuk menuju tercapainya tujuan pembelajaran.

Mendidik tidak hanya sekedar mentransfer ilmu kepada peserta didik, tetapi juga membuka pola pikir bahwa ilmu yang dipelajari memiliki kebermaknaan untuk hidup sehingga dari ilmu tersebut, mampu merubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik menjadi lebih baik. Penguasaan terhadap materi yang dikelola dan ditampilkan secara profesional, dari hati dan tanpa paksaan, logis, dan menyenangkan, serta dipadukan dengan pendekatan personal-emosional terhadap peserta didik akan menjadikan proses pembelajaran yang ingin dicapai terwujud. Selain itu, pembelajaran juga harus dibuat bervariasi dengan menciptakan suatu metode pembelajaran yang baru atau dengan kata lain inovasi.

Faktor-Faktor yang mesti diperhatikan dalam Inovasi pembelajaran antara lain:

1. Guru

Guru adalah orang yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Oleh karena

itu, guru harus betul-betul membawa peserta didiknya kepada tujuan yang ingin dicapai. Guru harus mampu mempengaruhi peserta didiknya. Guru harus berpandangan luas dan kriteria bagi seorang guru ialah harus memiliki kewibawaan karena dapat memberikan suatu kekuatan yang dapat memberikan kesan dan pengaruh.

2. Peserta didik

Peserta didik merupakan objek utama dalam proses belajar mengajar. Peserta didik dididik oleh pengalaman belajar, dan kualitas pendidikannya bergantung pada pengalamannya, kualitas pengalaman-pengalaman, sikap-sikap, termasuk sikap-sikapnya pada pendidikan. Dan belajar dipengaruhi oleh orang yang dikaguminya. Oleh karena itu, dalam mengadakan pembaharuan pendidikan, harus memperhatikan dari segi murid karena murid merupakan objek yang akan diarahkan.

3. Materi ajar

Materi ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Materi yang dimaksud bisa berupa materi tertulis, maupun materi tidak tertulis. Materi ajar disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Isi materi ajar pada hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari peserta didik agar memiliki kompetensi yang diharapkan. Dengan materi ajar memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis, sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Materi ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

4. Lingkungan

Proses pembelajaran berlangsung dalam banyak lingkungan berbeda. Lingkungan belajar merupakan lingkungan atau situasi fisik yang ada di dalamnya pembelajaran diharapkan berlangsung. Selain ruang kelas, pembelajaran juga berlangsung dalam laboratorium (lab komputer, lab sains

atau lab bahasa), perpustakaan, pusat media, taman bermain, kunjungan lapangan, teater, aula belajar dan di rumah. Agar suasana belajar tidak membosankan, guru dapat menyelenggarakan proses belajar tidak hanya di ruang kelas tetapi guru bisa mengadakannya di luar.

Secara umum banyak sekali peranan guru yang mesti dilakukan dalam melaksanakan inovasi pembelajaran, namun secara profesional meliputi tugas:

1. Sebagai pengajar

Mengajar berarti memberikan pengajaran dalam bentuk penyampaian pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) pada diri peserta didik agar dapat menguasai dan mengembangkan ilmu dan teknologi.

2. Sebagai pendidik

Mendidik berarti pemberian bimbingan kepada peserta didik (anak didik) agar potensi yang dimilikinya berkembang seoptimal mungkin dan dapat meneruskan serta mengembangkan nilai-nilai kehidupan.

3. Sebagai pengembang bahan ajar

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi: (a) prinsip relevansi, (b) konsistensi, dan (c) kecukupan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya. Secara garis besar

langkah-langkah pemilihan bahan ajar meliputi: (a) mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar, (b) mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar, (c) memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standarkompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi tadi, dan (d) memilih sumber bahan ajar. Dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran harus diperhatikan apakah jenis materinya berupa aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur) aspek afektif, ataukah aspek psikomotorik.

Seorang guru sebagai pengembang bahan ajar harus tahu bahan ajar dan kegiatan seperti yang dapat digunakan dalam untuk mendukung inovasi program pembelajaran antara lain:

1. Bahan ajar yang harus dibeli untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran
2. Bahan ajar yang harus dipersiapkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang unik dan spesifik
3. Bahan ajar yang perlu dibeli dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

Sebagai pengembang metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan proses atau prosedur yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan atau kompetensi. Beberapa metode yang dilakukan oleh guru di ruang kelas antara lain:

1. Presentasi

Dalam sebuah persentasi, guru menyajikan, mendramatisis atau menyebarkan informasi kepada peserta didik. Komunikasi dikendalikan oleh guru dengan interaksi dengan pembelajar. Guru dapat menyelipkan pertanyaan dan peserta didik dapat langsung menjawabnya. Sumber informasi bisa berupa buku ajar, situs internet, audio, video.

2. Demonstrasi

Dalam sebuah demonstrasi para peserta didik melihat contoh nyata atau aktual dari sebuah keterampilan atau prosedur untuk dipelajari. Demonstrasi mungkin direkam dan diputar ulang melalui sarana media seperti video. Jika ingin interaksi dua arah atau praktik peserta didik dengan umpan balik diperlukan instruktur atau tutor yang hadir secara langsung. Belajar langsung di tempat sering kali menggunakan demonstrasi satu-persatu dimana peserta didik yang berpengalaman memperlihatkan kepada peserta didik lainnya bagaimana menjalankan sebuah prosedur.

3. Latihan dan Praktek

Dalam latihan dan praktek para pembelajar di bimbing melewati serangkaian latihan dan praktek yang dirancang untuk menyegarkan kembali atau meningkatkan penguasaan pengetahuan konten spesifik atau sebuah keterampilan baru. Agar efektif latihan dan praktek harus menyertakan umpan balik untuk memperkuat respon yang benar dan memperbaiki kesalahan yang mungkin dibuat oleh peserta didik.

4. Tutorial

Dalam tutorial, guru menyajikan konten, mengajukan pertanyaan atau persoalan, meminta respon para peserta didik, menganalisis tepat dan menyediakan praktik hingga para peserta didik menunjukkan level dasar kompeten. Pemberian tutorial paling sering dilakukan satu lawan satu dan sering digunakan untuk mengajarkan keterampilan dasar, seperti membaca, dan matematika. Perbedaan antara tutorial dan latihan dan praktik adalah tutorial memperkenalkan dan mengajarkan materi baru sementara latihan dan praktik fokus pada konten yang diajarkan dalam format lainnya.

5. Diskusi

Diskusi adalah pertukaran gagasan dan opini di antara para peserta didik dan guru. Strategi ini digunakan dalam tahap

pengajaran dan pembelajaran apa pun dan dalam kelompok kecil atau besar. Diskusi merupakan cara yang bermanfaat dalam menakar pengetahuan, keterampilan dan sikap dari kelompok peserta didik sebelum mengakhiri tujuan pengajaran. Diskusi bisa dipimpin oleh guru dengan mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan respon dari peserta didik dimana pertanyaannya harus membuat peserta didik memikirkan topik atau masalah yang mereka ketahui dan menerapkan pengetahuan tersebut. Pertanyaannya dimulai dengan bagaimana atau kenapa.

6. Penemuan

Strategi penemuan menggunakan pendekatan induktif atau penyelidikan, untuk belajar. Strategi ini menyajikan masalah untuk diselesaikan melalui percobaan dan kesalahan (trial and error). Tujuan strategi penemuan adalah untuk memacu pemahaman konten yang lebih mendalam melalui keterlibatan dengan konten tersebut. Aturan atau prosedur yang ditemukan para peserta didik mungkin berasal dari percobaan sebelumnya, berdasarkan informasi dari buku referensi atau dari situs internet.

7. Belajar Kooperatif

Belajar kooperatif merupakan strategi pengelompokan di mana para peserta didik bekerja sama untuk saling mendapatkan keuntungan dari potensi belajar dari anggota peserta didik lainnya. Guru bisa menciptakan kelompok kooperatif formal yang dirancang untuk memastikan bahwa tujuan belajar spesifik akan tercapai. Kelompok formal ini sebaiknya tidak berlangsung lebih lama dari tugas belajar. Pengalaman belajar kooperatif bisa bersifat informal pula. Para peserta didik mungkin dapat menentukan kebutuhan belajar mereka sendiri dan bekerja sama dengan peserta didik lain untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka.

8. Permainan

Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang di dalamnya para peserta didik mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang. Ini merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama untuk konten yang membosankan dan repetitif. Permainan mungkin melibatkan satu peserta didik atau satu kelompok peserta didik. Dengan melakukan permainan, para peserta didik mulai mengenali pola yang ada dalam situasi tertentu. Permainan bisa menantang dan menyenangkan untuk dimainkan. Permainan bisa memberikan pengalaman belajar yang beraneka ragam.

9. Simulasi

Simulasi melibatkan para peserta didik menghadapi situasi kehidupan nyata dalam versi di perkecil. Simulasi memungkinkan praktik realistik tanpa mengeluarkan biaya dan resiko. Simulasi mungkin melibatkan dialog peserta, manipulasi materi dan perlengkapan atau interaksi dengan komputer. Simulasi dapat digunakan untuk seluruh kelas atau kelompok kecil yang bekerja sama.

Sebagai pengembang strategi-strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yaitu cara-cara spesifik yang dapat dilakukan oleh individu untuk membuat peserta didik mencapai tujuan pembelajaran atau standar kompetensi. Guru perlu melakukan upaya kreatif dalam menggunakan strategi pembelajaran. Sebagai pengembang strategi-strategi pembelajaran, guru harus tahu upaya atau strategi yang harus dilakukan untuk menarik dan memelihara minat peserta didik agar tetap mampu memusatkan perhatian terhadap penyampaian materi atau substansi pembelajaran yang disampaikan. Ketika mengidentifikasi strategi pembelajaran, guru harus memilih dua jenis:

1. Strategi yang berpusat pada guru dan strategi yang berpusat pada peserta didik. Strategi guru adalah kegiatan pembelajaran, misal menyajikan sebuah konsep dengan

menampilkan sebuah video atau membaca atau menunjukkan bagaimana menkonjugasi sebuah kata kerja.

2. Strategi yang berpusat pada peserta didik merupakan kegiatan yang melibatkan peserta didik dalam belajar aktif, seperti membahas kelebihan dan kekurangan sebuah topik, melaksanakan pencarian internet, membaca sebuah artikel koran. Pertimbangan utama ketika memilih strategi pembelajaran adalah bahwa strategi tersebut sebaiknya menyebabkan peserta didik mencapai standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu, pertimbangkan pula gaya belajar dan motivasi peserta didik saat guru dalam memilih strategi untuk memastikan dengan lebih baik, bahwa seorang guru dapat memenuhi kebutuhan yang beragam dari pada peserta didik.

Sebagai pengembang media pembelajaran.

Media adalah sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi aktivitas belajar. Ragam media yang dapat digunakan dapat diklasifikasi sebagai teks, audio, video, komputer dan jaringan internet. Pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan secara cermat. Setiap jenis media pembelajaran memiliki kekuatan dan juga kelemahan yang perlu dipertimbangkan sebelum dipilih dan diimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran. Guru sebagai pengembang media pembelajaran harus tahu mengombinasikan media yang diperlukan dalam menyelenggarakan program pembelajaran (kombinasi media yang dipilih tentunya harus dapat menunjang efektifitas pada sekolah tempat aktivitas pembelajaran berlangsung.

Sebagai penilai pembelajaran atau evaluasi. Evaluasi adalah proses yang dilakukan oleh seorang untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu. Evaluasi ada dua yaitu evaluasi hasil belajar dan evaluasi program. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dapat dinilai dengan menggunakan tes dan penilaian. Ada dua kategori tes yang dapat digunakan yaitu tes objektif dan esai. Tes Evaluasi program adalah

sebagai proses pengumpulan dan analisis data yang hasilnya dapat digunakan untuk membuat sebuah keputusan. Evaluasi program ada 2 yaitu evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai efisiensi dan daya tarik program setelah program tersebut diimplementasikan dalam situasi yang telah ditentukan serta evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengembangkan program pembelajaran agar dapat digunakan secara efektif dan efisien untuk menunjang atau memfasilitasi berlangsungnya proses pembelajaran. Seorang guru sebagai pengembang evaluasi, melakukan evaluasi program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal yaitu:

1. Sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan
2. Peningkatan kompetensi dalam diri peserta didik yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran
3. Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti program pembelajaran.

Pada tahap evaluasi seorang guru memperbaiki program pembelajaran berdasarkan kesimpulan data yang diperoleh sewaktu uji coba. Istilah lain merevisi program pembelajaran. Dalam hal ini evaluasi dilakukan secara terus-menerus selama proses pengembangan berlangsung demi kesempurnaan hasil yang diharapkan

Hipotesis kebenaran bisa diterima apabila hasil uji data yang dikumpulkan memberikan kesimpulan mendukung hipotesis dan sebaliknya hipotesis tidak diterima apabila hipotesis tidak teruji dengan data yang terkumpul dalam penelitian ini. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- H_1 : ada pengaruh antara pelaksanaan kegiatan Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Buddha (KKG PAB) terhadap inovasi pembelajaran di Kabupaten Jepara.
- H_0 : tidak ada pengaruh antara pelaksanaan kegiatan Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Buddha (KKG

PAB) terhadap inovasi pembelajaran di Kabupaten Jepara.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (field research) yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan seperti lingkungan masyarakat. Metode ini disebut metode kuantitatif korelasi karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik dan mencari hubungan antar variabel.” Desain penelitian korelasional pada dasarnya adalah terdapat dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Kegiatan KKG, sedangkan variabel terikat (Y) adalah inovasi pembelajaran Guru Pendidikan Agama Buddha. Koefisien korelasi yang dihasilkan mengindikasikan tingkatan/derajat hubungan kegiatan KKG dengan inovasi pembelajaran Agama Buddha.

Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel:

1. Variabel Bebas (Independent variable)
Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kegiatan Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Buddha di Kabupaten Jepara.
2. Variabel tergantung (dependent variable)
Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah inovasi pembelajaran pendidikan Agama Buddha di Kabupaten Jepara.

Tempat dan Waktu Penelitian

1. Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. Tempat penelitian ini dipilih karena berawal dari studi pendahuluan, peneliti menemukan permasalahan mengenai kegiatan KKG dengan inovasi pembelajaran Guru Pendidikan Agama Buddha.
2. Waktu penelitian menunjukkan rentang waktu penelitian dilaksanakan yaitu pada September – Oktober 2017

Populasi dan Sampel

1. Populasi adalah keseluruhan subjek

penelitian. Keseluruhan subjek penelitian dalam penelitian ini berjumlah 22 guru Pendidikan Agama Buddha yang merupakan anggota kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Buddha Kabupaten Jepara.

2. Sampel adalah sebagian individual yang menjadi wakil dalam populasi. Untuk menentukan sampel yang dipandang representatif terhadap populasi ini bertolak pada pendapat yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2010: 174), bahwa untuk sekedar batasan, amak apabila subjeknya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua. Sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau lebih. Dalam penelitian ini populasinya berjumlah 16 maka diambil semua. Maka penelitian dapat disebut penelitian populasi.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data maka digunakan teknik sebagai berikut:

1. Angket

Menurut Sugiyono (2013: 199), kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini digunakan alat pengumpul data berupa angket karena digunakan untuk mengungkap data mengenai bagaimana pengaruh kegiatan KKG terhadap inovasi pembelajaran.

2. Dokumentasi

Teknik ini peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang catatan-catatan atau arsip yang berhubungan dengan penelitian ini.

Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan

dipermudah olehnya. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap atau tingkah laku seseorang yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden (Sugiyono, 2013: 134).

Setiap jawaban dari butir-butir instrumen menggunakan skala likert mempunyai bobot penilaian bertingkat dari pernyataan positif maupun negatif yang diajukan kepada responden. Untuk menskor skala Likert dengan empat pilihan jawaban, diberi bobot nilai 4, 3, 2, 1 untuk pernyataan positif, dan 1, 2, 3, 4 untuk pernyataan yang bersifat negatif. Pilihan respon skala empat mempunyai variabilitas respon lebih baik atau lengkap dibandingkan skala lainnya sehingga mampu mengungkapkan lebih maksimal sikap responden. Selain itu juga tidak ada peluang bagi responden untuk bersikap netral (ragu-ragu). Angket penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data variabel X (kegiatan KKG PAB) dan variabel Y (Inovasi Pembelajaran PAB) adapun kisi-kisi angket tersebut sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1
Kisi-kisi Angket Pelaksanaan Kegiatan KKG PAB

No	Indikator	No Item Soal	Jumlah
1	Context evaluation	9, 14, 15*, 19, 3	5
2	Input evaluation	5, 8*, 13, 16, 18	5
3	Process evaluation	1, 2, 4*, 7, 17	5
4	Product evaluation	6, 10, 11, 12, 20*	5
Jumlah			20

**Pernyataan atau kalimat negatif*

Tabel 2
Kisi-kisi Angket Pelaksanaan Inovasi Pembelajaran

No	Indikator	No Item Soal	Jumlah
1	Pemahaman Inovasi	1, 4*, 5, 15	4
2	Etos inovasi	2*, 3, 11*, 14, 18, 19	6
3	Pembelajaran inovatif	6, 7*, 10, 13, 17	5
4	Guru Inovatif	8, 9, 12*, 16, 20	5
Jumlah			20

**Pernyataan atau kalimat negatif*

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan pada instrumen penelitian yang telah dibuat sebelumnya yaitu berupa kuesioner atau angket mengenai pengaruh kegiatan Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Buddha terhadap inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di Kabupaten Jepara.

Validitas Konstrak

Pengujian validitas konstruk dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *Judgment Experts* yaitu meminta pertimbangan para ahli untuk memeriksa dan mengevaluasi instrumen yang ada sehingga instrumen yang dibuat dapat digunakan untuk melakukan pengukuran sesuai dengan kajian teori yang ada sebelumnya. Para ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dosen-dosen STAB Negeri Raden Wijaya yang ahli di bidang penelitian terkait. Dengan demikian instrumen dapat digunakan untuk pengukuran secara efektif.

Validitas Empiris

Pengujian validitas empiris dilakukan melalui analisis menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dari Karl Pearson (Suharsimi Arikunto, 2010: 213). Berikut ini merupakan rumus *product moment* dari Karl Pearson, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

R_{xy} : koefisien korelasi antara x dan y

n : jumlah responden

$\sum X$: jumlah skor butir

$\sum y$: total dari jumlah skor yang diperoleh tiap responden

$\sum X^2$: jumlah dari kuadrat butir

$\sum Y^2$: total dari kuadrat jumlah skor yang diperoleh tiap responden

$\sum XY$: jumlah hasil perkalian antara skor butir angket dengan jumlah skor yang diperoleh tiap responden

Kriteria butir soal dikatakan valid apabila r_{xy} yang diperoleh dari perhitungan lebih besar atau sama dengan r_{tabel} pada taraf signifikan α : 5%, jika hasilnya lebih kecil dari r_{tabel} maka butir item dinyatakan tidak valid atau gugur.

Perhitungan validitas menggunakan program SPSS untuk menentukan instrumen dikatakan valid yaitu apabila diperoleh r_{hitung} (*corrected item-total correlation*) $> r_{tabel}$, pada taraf signifikansi 5% dan jika koefisien lebih kecil dari harga r_{tabel} 5% maka korelasi dikatakan tidak valid. Dari 20 soal angket yang diuji cobakan, diperoleh 20 soal yang valid dan dapat digunakan sehingga soal yang digunakan dalam penelitian nantinya berjumlah 20 soal dan digunakan untuk mengetahui kegiatan KKG PAB. Pengujian validitas pada penelitian ini diolah dengan menggunakan software SPSS versi 23,0 for windows. Hasil perhitungan uji validitas angket kegiatan KKG PAB dapat disimak dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil ujicoba validitas Instrumen Kegiatan KKG PAB

No Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket
1	0,818	0,4259	Valid
2	0,708	0,4259	Valid
3	0,867	0,4259	Valid
4	0,690	0,4259	Valid
5	0,682	0,4259	Valid
6	0,850	0,4259	Valid
7	0,570	0,4259	Valid
8	0,629	0,4259	Valid
9	0,691	0,4259	Valid
10	0,855	0,4259	Valid
11	0,754	0,4259	Valid
12	0,768	0,4259	Valid
13	0,629	0,4259	Valid
14	0,784	0,4259	Valid
15	0,749	0,4259	Valid
16	0,648	0,4259	Valid
17	0,694	0,4259	Valid
18	0,638	0,4259	Valid
19	0,556	0,4259	Valid
20	0,746	0,4259	Valid

Sedangkan hasil perhitungan uji validitas angket inovasi pembelajaran dapat disimak dalam

tabel sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil ujicoba validitas Instrumen Kegiatan KKG PAB

No Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket
1	0,506	0,4259	Valid
2	0,733	0,4259	Valid
3	0,700	0,4259	Valid
4	0,619	0,4259	Valid
5	0,744	0,4259	Valid
6	0,668	0,4259	Valid
7	0,772	0,4259	Valid
8	0,772	0,4259	Valid
9	0,833	0,4259	Valid
10	0,672	0,4259	Valid
11	0,592	0,4259	Valid
12	0,808	0,4259	Valid
13	0,555	0,4259	Valid
14	0,521	0,4259	Valid
15	0,762	0,4259	Valid
16	0,829	0,4259	Valid
17	0,746	0,4259	Valid
18	0,830	0,4259	Valid
19	0,697	0,4259	Valid
20	0,847	0,4259	Valid

Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama maka akan menghasilkan data yang sama atau konsisten (Hamid, 2011: 122). Reliabilitas instrumen dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik atau rumus *Alpha Cronbach*. Teknik ini digunakan untuk pengujian reliabilitas instrumen karena penelitian ini menggunakan instrumen dengan skala *Likert*, dengan bobot nilai antara 1 – 4. Adapun rumus dari koefisien *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right]$$

r_{11} : reliabilitas instrument

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varian butir/item

V_t^2 : varian total

Untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen, harga yang diperoleh dari perhitungan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r yang bersumber dari pendapat Suharsimi Arikunto (2010: 319) sebagai berikut :

Tabel 5
Interpretasi Nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
0.800 sampai 1.000	Sangat tinggi
0.600 sampai 0.800	Tinggi
0.400 sampai 0.600	Cukup
0.200 sampai 0.400	Rendah
0.000 sampai 0.200	Sangat rendah

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan program *SPSS 18.0 for windows*, instrumen penelitian memiliki koefisien alpha sebesar 0.969 dengan interpretasi koefisien sangat tinggi. Dengan demikian, disimpulkan bahwa instrumen penelitian sangat reliabel/tingkat kepercayaan sangat tinggi untuk digunakan dalam penelitian.

Pengujian reliabilitas instrumen diolah dengan menggunakan software *SPSS* versi 23,0 for windows. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan menggunakan *SPSS*, instrumen kegiatan KKG PAB diperoleh reliabilitas sebesar 0,945 yang berarti sangat tinggi. Maka dengan demikian instrumen dinyatakan reliabel untuk penelitian karena 0,945. Sedangkan instrumen inovasi pembelajaran diperoleh reliabilitas sebesar 0,940 yang berarti sangat tinggi. Maka dengan demikian instrumen dinyatakan reliabel untuk penelitian karena 0,940.

Analisis Data

Dalam penelitian ini, metode analisis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh Kegiatan KKG PAB terhadap inovasi pembelajaran guru Pendidikan Agama Buddha menggunakan statistik inferensial dengan menggunakan uji regresi linier sederhana. Untuk melakukan uji regresi peneliti melakukan uji korelasi dengan menggunakan uji korelasi *Product Moment* untuk mengetahui hubungan antara variabel X (kegiatan KKG PAB)

dean variabel Y (Inovasi Pembelajaran PAB). Setelah diketahui hubungan antara X dengan Y maka analisis dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya. Analisis regresi digunakan untuk memprediksi variabel dependen melalui variabel independen. Asumsi yang mendasari analisis regresi linier adalah distribusi data adalah normal dan hubungan antara variabel dependen dengan independent adalah linier sehingga diperlukan uji normalitas dan uji linieritas terlebih dahulu.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji linieritas kemudian melakukan uji regresi. Persamaan umum regresi sederhana adalah:

$$Y = \alpha + bX$$

Keterangan:

Y : subjek dalam variabel dependen yang diprediksi

A : harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b : angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik, dan bila (-) maka terjadi penurunan.

X : subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

Untuk mengolah data menggunakan program SPSS versi 23

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Dari data hasil tes kecerdasan visual-spasial dan hasil tes kreativitas berpikir diuji normalitas dengan bantuan SPSS 23.0 menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 6
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KEGIATAN	INOVASI
N		22	22
Normal	Mean	65,23	64,86
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	8,217	7,918
Most Extreme	Absolute	,238	,187
Differences	Positive	,238	,187
	Negative	,622	,544
Test Statistic		,438	,387
Asymp. Sig. (2-tailed)		,522 ^c	,334 ^c

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.

Dari tabel *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh angka probabilitas atau *Asymp. Sig (2-tailed)*. Nilai ini dibandingkan dengan dengan 0,05 (karena menggunakan taraf signifikan 5%) untuk pengambilan keputusan dengan menggunakan kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika *Asymp. Sig (2-tailed)* < 0,05 maka distribusi data adalah tidak normal
- Jika *Asymp. Sig (2-tailed)* > 0,05 maka distribusi data adalah normal

Tabel 7
Keputusan uji normalitas data

No	Nam Variabel	Nilai Sig (2-tailed)	Taraf Signifikan	Keputusan
1	Kegiatan KKG PAB	0,522	0,05	Normal
2	Inovasi Pembelajaran	0,334	0,05	Normal

Dari hasil keputusan diatas diperoleh semua data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji linieritas.

Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui hubungan dari data kecerdasan visual-spasial dengan kreativitas berpikir siswa linier atau tidak. Jika terdapat hubungan linier maka digunakan analisis regresi linier. Sedangkan jika tidak terdapat hubungan linier antara dua variabel tersebut maka digunakan analisis regresi non-linier. Hipotesis untuk uji linieritas adalah:

H_0 = tidak ada hubungan yang linier antara kegiatan KKG PAB dengan inovasi pembelajaran

H_a = Ada hubungan yang linier antara kegiatan KKG PAB dengan inovasi pembelajaran

Uji linier dengan bantuan SPSS 23.0 didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 8
Output uji linieritas

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1030,361	1	1030,361	71,995	,000 ^b
Residual	286,230	20	14,311		
Total	1316,591	21			

a. Dependent Variable: INOVASI

b. Predictors: (Constant), KEGIATAN

Dari tabel di atas diperoleh nilai $F = 71,995$ dengan tingkat signifikansi 0,000. Tingkat signifikansi akan dibandingkan dengan 0,05 (karena menggunakan taraf signifikansi atau $\alpha = 5\%$), untuk mengambil keputusan maka menggunakan kriteria pengujian sebagai berikut:

1. Jika nilai $\text{sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak
2. Jika nilai $\text{sig} > \alpha$ maka H_0 diterima

$0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak artinya ada hubungan yang linier antara kegiatan KKG PAB terhadap Inovasi Pembelajaran. Karena nilai sig. 0,000 jauh lebih kecil dari 0,05 maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi tingkat inovasi pembelajaran.

Pengujian Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kegiatan KKG PAB dengan inovasi pembelajaran

H_a = Ada pengaruh yang signifikan antara kegiatan KKG PAB dengan inovasi pembelajaran

Untuk mencari persamaan regresinya

dengan bantuan SPSS 23.0 didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 9
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	9,260	6,603		2,402	,017
KEGIATAN	,852	,100	,885	8,485	,000

Output keempat dari uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Berdasarkan hasil di atas diperoleh nilai konstanta pada kolom B. Sehingga dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 9,260 + 0,852X \text{ atau}$$

$$\text{Tingkat kegiatan KKG PAB} = 9,260 + 0,852 (\text{inovasi pembelajaran})$$

Untuk mengetahui apakah persamaan regresi di atas dapat digunakan untuk memprediksi atau meramalkan besarnya variabel kriterium (Y) berdasarkan variabel prediktor (X) dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui signifikansi antara dua variabel. Untuk pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana, dibawah ini merupakan hasil analisis regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS 23.0:

Tabel 10
Output ketiga dari uji analisis Regresi Linier sederhana

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1030,361	1	1030,361	71,995	,000 ^b
Residual	286,230	20	14,311		
Total	1316,591	21			

a. Dependent Variable: INOVASI

b. Predictors: (Constant), KEGIATAN

Pada tabel ANOVA di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 71,995$, nilai F_{hitung} akan dibandingkan dengan F_{tabel} . Nilai F_{hitung} dengan $df_{reg} = 1$ dan $df_{res} = 20$, adalah 4,35 pada taraf 5% dan 8,10 pada taraf 1%. Untuk mengambil keputusan didasarkan pada kriteria pengujian dibawah ini:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Pada output didapat F_{tabel} pada db 1 dan 20 adalah 4,35 pada taraf 5% dan 8,10 pada taraf 1%. Berdasarkan penjelasan di atas maka $71,995 > 4,35$ pada taraf 5% dan $71,995 > 8,10$ pada taraf 1% sehingga H_0 ditolak artinya Ada pengaruh yang signifikan antara kegiatan KKG PAB dengan inovasi pembelajaran.

Kemudian untuk mencari besarnya pengaruh kecerdasan visual-spasial terhadap kreativitas berpikir siswa, dengan menghitung nilai koefisien determinasinya (KD) atau *R Square* kemudian dikalikan 100%. Dengan bantuan SPSS 16.0 didapatkan *R Square* sebagai berikut:

Tabel 11
Output kedua dari Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,885 ^a	,783	,772	3,783

a. Predictors: (Constant), KEGIATAN

b. Dependent Variable: INOVASI

Dari output di atas diperoleh nilai koefisien Determinasi atau *R Square* (r^2) adalah 0,783. Jadi besar pengaruh kegiatan KKG PAB terhadap inovasi pembelajaran adalah 78,5%. Sisanya $100\% - 78,5\% = 21,5\%$ dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang belum dimasukkan dalam model. Menurut Sugiyono (2010: 257) pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

0,00 - 0,199 = sangat rendah

0,20 - 0,399 = rendah

0,40 - 0,599 = sedang

0,60 - 0,799 = kuat

0,80 - 1,00 = sangat kuat

Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi di atas maka nilai $r^2 = 0,785$ berada pada hubungan kuat sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan KKG PAB dengan inovasi pembelajaran mempunyai hubungan yang kuat.

A. Pembahasan

Dari hasil analisis di atas diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 9,260 + 0,852 X$. Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh nilai $F_{hitung} = 71,995$ dan Nilai F_{tabel} adalah 4,35, diambil keputusan bahwa H_0 karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ 71,995 artinya ada pengaruh yang signifikan antara kegiatan KKG PAB dengan inovasi pembelajaran. Jadi persamaan regresi tersebut dapat digunakan untuk meramalkan besarnya variabel kriterium (Y) berdasarkan variabel prediktor (X).

Dari hasil analisis di atas, dapat dikemukakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu “ada pengaruh antara kegiatan KKG PAB terhadap inovasi pembelajaran” dapat diterima secara signifikan. Hal ini terlihat pada korelasi atau nilai $R = 0,885$ ($R \neq 0$). Besarnya nilai korelasi $R^2 = 0,785$ atau $0,785 \times 100\% = 78,5\%$ menunjukkan derajat hubungan yang kuat. Ini menunjukkan bahwa variabel inovasi pembelajaran dipengaruhi oleh variabel kegiatan KKG PAB sebesar 78,5%. Untuk sisanya $100\% - 21,5\% = 69,5\%$ dipengaruhi variabel lain seperti kecerdasan musik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan linguistik, dan lain-lain.

KKG sebagai wahana atau tempat pembinaan guru merupakan strategi yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang selama ini menjadi penghambat tercapainya mutu pembelajaran. Melalui kegiatan KKG dapat dicarikan alternatif jalan keluarnya, karena KKG merupakan pertemuan ilmiah dimana para guru berdiskusi saling tukar pikiran dan bekerja sama memberikan bantuan terhadap peningkatan kinerja mengajarnya. Peran dan fungsi KKG diharapkan dapat membawa perubahan bagi guru, menjadikan guru cakap dan terampil serta berkemampuan profesional.

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh positif antara kegiatan kelompok kerja guru Pendidikan Agama Buddha dengan inovasi pembelajaran di Kabupaten Jepara Jawa Tengah. Inovasi pembelajaran di sekolah Kabupaten Jepara dipengaruhi oleh kegiatan KKG PAB sebesar 78.5% sedangkan 21.5% dipengaruhi faktor lainnya.

B. Saran

Pihak pengurus KKG PAB Kabupaten Jepara diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif anggotanya dalam mengikuti kegiatan KKG. Karena sebaik apapun program-program yang disusun jika partisipasi dari anggota minim, maka hasil yang dicapai juga minim. Selain itu yang penting juga adalah menambah materi tentang pentingnya inovasi pembelajaran dalam setiap pertemuan KKG. Akan lebih baik jika pemateri yang diundang adalah yang berkompeten dibidangnya misalnya dosen dari perguruan tinggi.

Daftar Pustaka

- Depdikbud. (1995/1996). *Pedoman Pengelolaan Gugus Sekolah*. Jakarta: Depdikbud.
- Edi Suprijanto & Suharsimi Arikunto. (2016). *Efektivitas Pengelolaan Kegiatan Kelompok Kerja Guru (Kkg) Di Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, Volume 9, Nomor 2, Hlm. 141-153.
- Euis Puspitasari. (2014). *Inovasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal Edueksos Vol III No 1, Hlm. 25-40.
- Hamid Darmadi. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saud, Udin Saefudin (2008). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian (pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*

Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Kementerian Agama. (2010). *Pengelolaan Pendidikan Agama pada Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Agama.