

**PENGARUH PELATIHAN KEPEMIMPINAN TERHADAP
PENINGKATAN KREATIVITAS PENGURUS ORGANISASI
SISWA INTRA SEKOLAH (OSIS) DI SMP NEGERI 1
DARUSSALAM ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MUHAMMAD AKBAR NUGRAHA

NIM. 150206089

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Manajemen Pendidikan Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2019 M/1440 H**

**PENGARUH PELATIHAN KEPEMIMPINAN TERHADAP
PENINGKATAN KREATIVITAS PENGURUS ORGANISASI SISWA
INTRA SEKOLAH (OSIS) DI SMP NEGERI 1 DARUSSALAM ACEH
BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
(FTK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh:

Muhammad Akbar Nugraha

NIM. 150206089

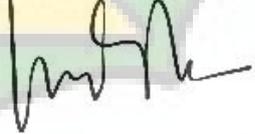
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Manajemen Pendidikan Islam

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Muhammad Faisal, S.Ag, M.Ag
NIP. 197208241998031002


Lailatussaadah, S.Ag, M.Pd
NIP. 197512272007012014

**PENGARUH PELATIHAN KEPEMIMPINAN TERHADAP
PENINGKATAN KREATIVITAS PENGURUS ORGANISASISISWA
INTRA SEKOLAH (OSIS) DI SMP NEGERI 1 DARUSSALAM
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dan
Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program
Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/ Tanggal:

Kamis,

16 Januari 2020
21 Jumadil Akhir 1441 H

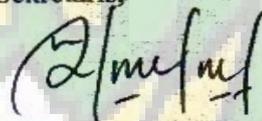
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



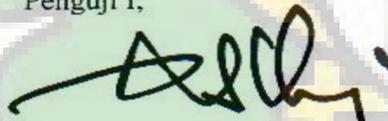
Muhammad Faisal, S.Ag, M.Ag

Sekretaris,



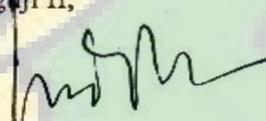
Nurussalami, S.Ag, M.Pd

Penguji I,



Dr. Mujiburrahman, M.Ag

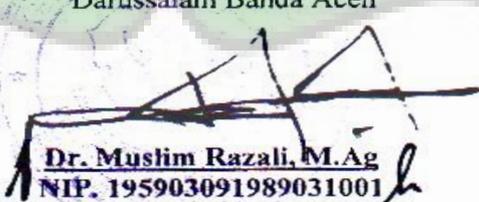
Penguji II,



Lailatussaadah, S.Ag, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, M.Ag

NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Akbar Nugraha

NIM : 150206089

Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

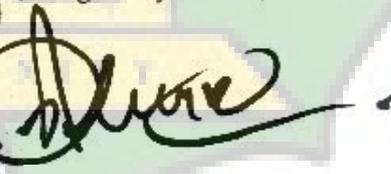
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul: **Pengaruh Pelatihan Kepemimpinan Terhadap Peningkatan Kreativitas Pengurus Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar** adalah karya asli saya, kecuali lampiran yang disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 16 Januari 2020

Yang menyatakan,



Muhammad Akbar Nugraha

ABSTRAK

Nama : Muhammad Akbar Nugaraha
NIM : 150206089
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan/ Manajemen Pendidikan Islam
Judul : Pengaruh Pelatihan Kepemimpinan Terhadap Peningkatan Kreativitas Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar
Tanggal Sidang : 16 Januari 2020
Tebal Skripsi : 100 halaman
Pembimbing I : Muhammad Faisal, S.Ag, M.Ag
Pembimbing II : Lailatussaadah, S.Ag, M.Pd
Kata Kunci : Pelatihan Kepemimpinan, Kreativitas Siswa, Organisasi Siswa Intra Sekolah

Pelatihan Kepemimpinan merupakan suatu proses dan usaha untuk meningkatkan kualitas seseorang agar mampu memberikan pengaruh terhadap suatu tindakan yang dapat menghasilkan tujuan atau produk pada proses pelaksanaan pendidikan yang berkualitas, khususnya pada pengaruh kreativitas siswa di sekolah. Namun sering kali kreativitas siswa tidak mengalami peningkatan baik pada kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan penelitian untuk mengetahui aktivitas pelatih dan siswa dalam pelaksanaan pelatihan, untuk mengetahui kreativitas siswa pada pelatihan kepemimpinan di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar, dan mengetahui respon siswa pada pelatihan kepemimpinan di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian tindakan (*action research*) dengan menggunakan observasi dan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah pengurus organisasi siswa intra sekolah (OSIS). Teknik pengumpulan data dengan lembar observasi dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil data aktivitas pelatih mendapat nilai rata-rata dari siklus I adalah 65 (cukup), dan siklus II adalah 93,1 (sangat baik). Peningkatan aktivitas pelatih pada pelatihan kepemimpinan dari siklus I ke siklus II dengan rentang nilai rata-rata 27%. Hasil dari aktivitas siswa yang diperoleh nilai rata-rata dari siklus I adalah 71,5 (cukup), dan siklus II adalah 89,7 (sangat baik). Peningkatan aktivitas siswa pada pelatihan kepemimpinan dari siklus I ke siklus II dengan rentang nilai rata-rata 18%. Hasil kreativitas siswa Pada siklus I nilai rata-rata persentase kreativitas adalah 64 (kreativitas sedang), pada siklus II nilai rata-rata persentase kreativitas siswa adalah 85,9 (kreativitas sangat tinggi). Terdapat peningkatan kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II dengan rentang nilai rata-rata 22%. Dan hasil respon siswa terhadap pelatihan kepemimpinan adalah mendapatkan hasil positif. Pelatihan kepemimpinan menggunakan simulasi atau permainan kepemimpinan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah menganugraahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada bagnda Habibullah Muhammad SAW yang telah mengantarkan umat manusia dari alam jahiliyah kea lam yang berilmu pengetahuan. Adapun judul skripsi ini yaitu: **“Pengaruh Pelatihan Kepemimpinan Terhadap Peingkatan Kreativitas Pengurus Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar”**. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi beban studi guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Suatu hal yang tidak bisa dipungkiri, bahwa dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik dari pihak akademik dan pihak non akademik. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini pennulis ingin mengucapkan kata terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muslim Razali, SH, M.Ag sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Bapak Mustafa, MA, Ph.D sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan. Bapak Masbur, S.Ag, M.Ag sebagai Wakil Dekan Bidang Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Drs. Ayyub AR, M.Ag sebagai Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Bapak Muhammad Faisal, S.Ag, M.Pd selaku dosen pembimbing Ke I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Ibu Lailatussaadah, S.Ag, M.Pd selaku penasehat akademik dan sekaligus menjadi pembimbing ke II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Mumtazul Fikri, MA selaku ketua Prodi Manajemen Pendidikan Islam, Ibu Lailatussaadah, S.Ag, M.Pd sebagai sekretaris Prodi, dan para staf dan jajarannya yang telah membantu proses akademik hingga selesai.
5. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar, pembina OSIS, dan dewan guru serta siswa yang telah membantu penelitian dan memberikan data dalam menyelesaikan skripsi.
6. Teruntuk Ibunda (Ridha Enny Rosmiaty) dan Ayahanda (Misno Pradana) yang telah mendidik kami dari kecil hingga sampai saat ini sehingga menjadi anak yang senantiasa berusaha memberikan yang terbaik kepada semua, semoga ibu dan ayah merasa bangga dengan setiap proses dan hasil prestasi yang dicapai.
7. Adik (Abbiyyu Dwi Nanda) yang selalu mendukung dan memotivasi kepada saya sehingga dapat menyelesaikan tulisan ini.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan kuliah 2015 Prodi MPI yang telah bekerjasama dalam menempuh dunia pendidikan dan saling memberikan motivasi.

Mudah-mudahan atas partisipasi dan dukunga yang sudah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan ilmu penulis. Oleh karena itu, penulis harapkan kritik dan saran dari semua pihak yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi di masa yang akan datang, dan demi berkembangnya ilmu pengetahuan kearah yang lebih baik. Dengan harapan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 16 Januari 2020
Penulis,

Muhammad Akbar Nugaraha



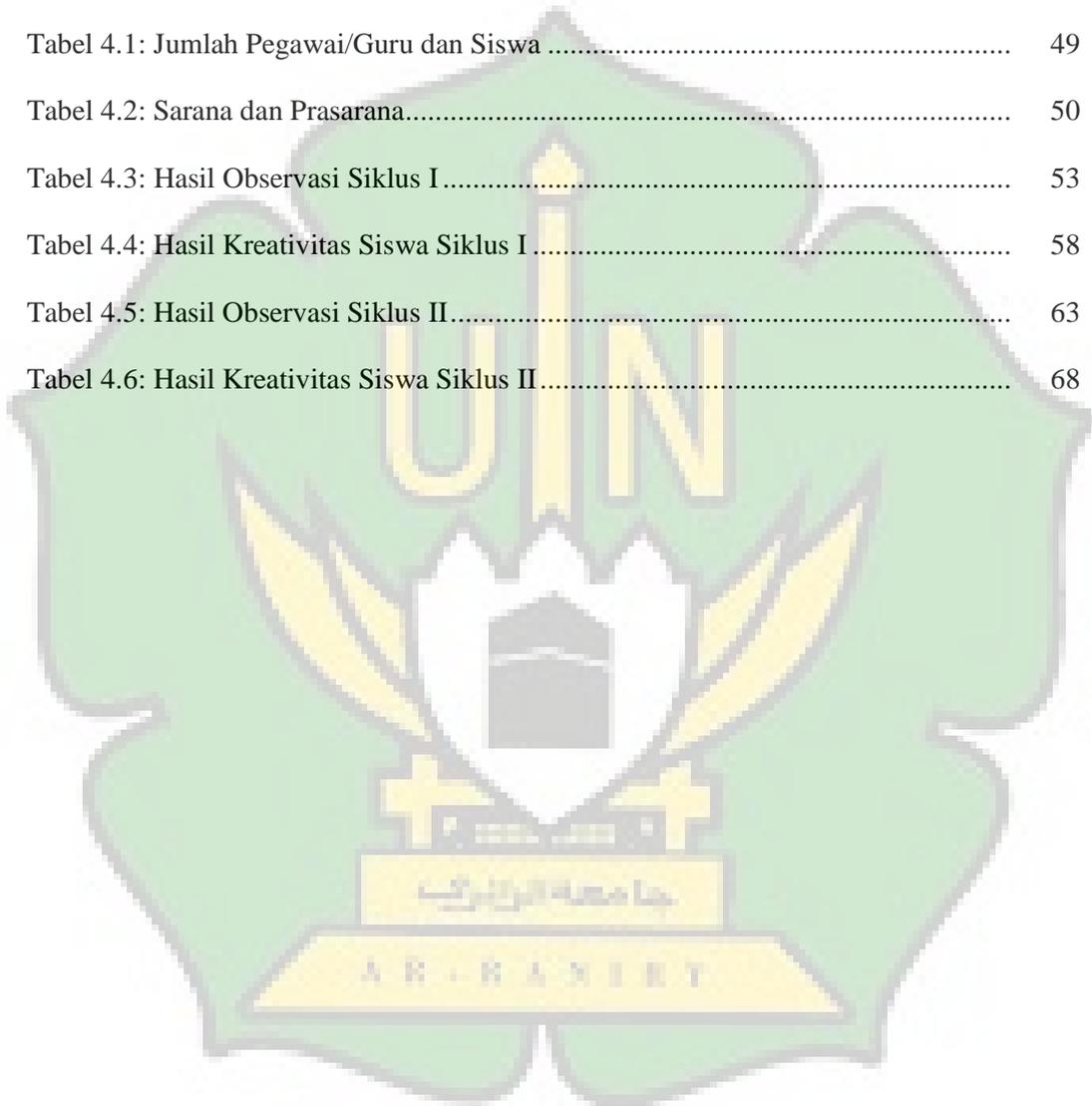
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II	9
KAJIAN TEORI.....	9
A. Pelatihan Kepemimpinan	9
1. Pengertian Pelatihan Kepemimpinan	9
2. Tujuan Pelatihan Kepemimpinan	11
3. Metode Pelatihan Kepemimpinan	12
4. Langkah-Langkah Metode Simulasi Pelatihan Kepemimpinan	16
B. Kreastivitas Siswa	18
1. Pengertian Kreativitas	18
2. Tujuan Peningkatan Kreativitas	21
3. Ciri-Ciri Kreativitas.....	22
4. Aspek-Aspek Kreativitas.....	27
5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kretivitas	29
C. Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS)	30
1. Pengertian Organisasi Siswa Intra Sekolah.....	30
2. Tujuan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS)	32
3. Fungsi Organisasi Siswa Intra Sekolah	33
4. Tugas dan Tanggung Jawab Siswa Dalam OSIS	35
5. Indikator Keberhasilan Organisasi Siswa Intra Sekolah	36

BAB III.....	38
METODE PENELITIAN	38
A. Rancangan Penelitian.....	38
B. Lokasi Penelitian.....	42
C. Subjek Penelitian.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Instrumen Penelitian.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV	48
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	48
1. Gambaran lokasi SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar.....	48
2. Keadaan Sekolah dan Sarana Prasarana	48
B. Analisis Hasil Penelitian	50
1. Siklus 1	51
2. Siklus II	61
C. Pembahasan Hasil Penelitian	72
a. Aktivitas Pelatih dalam Pelatihan Kepemimpinan	73
b. Aktivitas Siswa dalam Pelatihan Kepemimpinan.....	74
c. Kreativitas Siswa	75
d. Respon Siswa Terhadap Pelatihan Kepemimpinan.....	76
BAB V.....	77
PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	84
DOKUMENTASI PENELITIAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Siklus Penelitian Tindakan Kelas (<i>Action Reseach</i>).....	39
Tabel 3.2: Klasifikasi Penilaian Respon Siswa	47
Tabel 4.1: Jumlah Pegawai/Guru dan Siswa	49
Tabel 4.2: Sarana dan Prasarana.....	50
Tabel 4.3: Hasil Observasi Siklus I.....	53
Tabel 4.4: Hasil Kreativitas Siswa Siklus I	58
Tabel 4.5: Hasil Observasi Siklus II.....	63
Tabel 4.6: Hasil Kreativitas Siswa Siklus II.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keterangan Pembimbing Skripsi	76
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Dekan Ftk Uin Ar-Raniry	77
Lampiran 3 : Surat Penelitian Dari Dinas Pendidikan Aceh Besar	78
Lampiran 4 : Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	79
Lampiran 5 : Lembar Hasil Observasi Aktivitas Pelatih Dan Siswa Siklus I	85
Lampiran 6 : Lembar Hasil Observasi Aktivitas Pelatih Dan Siswa Siklus II ...	87
Lampiran 7 : Lembar Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I.....	89
Lampiran 8 : Lembar Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II.....	90
Lampiran 9 : Lembar Hasil Rata-Rata Pelatihan	91
Lampiran 10 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian	92
Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup Peneliti	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesuksesan dalam setiap organisasi tedapat sumber daya yang mampu memberikan kontribusi yang baik untuk mewujudkan suatu tujuan yang telah ditentukan oleh organisasi itu sendiri. Dalam memperoleh sumber daya yang baik maka perlu memiliki proses untuk menciptakan sumber daya yang dapat dimanfaatkan dan diberdayakan agar setiap tujuan tercapai sala satunya sumber daya manusia.

Organisasi itu merupakan bagian dari setiap kebutuhan dan juga untuk mencapai tujuan sehingga tidak terlepas dari kehidupan manusia. Organisasi merupakan suatu sistem interaksi antar orang yang ditujukan untuk mencapai tujuan organisasi dimana sistem tersebut memberikan arahan perilaku bagi anggota organisasi. Definisi ini menekan pada keharusannya sebuah organisasi didasarkan pada interaksi sosial diantara anggotanya dan anggota dengan lingkungannya supaya tujuan organisasi dapat dicapai secara efektif dan efisien.¹

Dalam pengelolaan organisasi tentu memiliki tujuan dan ruang lingkup yang berbeda, hal ini ditentukan karena adanya tuntutan dan kebutuhan suatu individu maupun kelompok. Salah satu contohnya ialah dari bidang pendidikan.

¹Tim Dosen Administrasi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. *Manajemen Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2017) , h. 70.

Tujuan pendidikan di Indonesia sudah disusun pada undang-undang dasar, yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.² Sudah jelas bahwa untuk menjalankan tujuan pendidikan itu perlu dengan adanya organisasi.

Penyelenggaraan pendidikan dalam sebuah organisasi menunjukkan bahwa keberadaan organisasi pendidikan tersebut ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan secara lebih efektif dan efisien. Tujuan pendidikan dan tujuan sekolah sebagai organisasi pendidikan formal tidaklah terpisah. Pendidikan ditujukan bagi orang-orang yang mengikuti proses pendidikan. Dan proses pendidikan ini berada dalam organisasi. Dengan demikian, keberlangsungan pendidikan ini menjadi dasar bagi penetapan tujuan sekolah (sebagai sebuah organisasi).³

Tujuan pendidikan sesungguhnya tidak hanya didapat pada proses belajar mengajar dikelas saja, akan tetapi tujuan pendidikan itu didapat juga melalui keterlibatan siswa di dalam sebuah organisasi. Kegiatan organisasi merupakan kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu mengembangkan siswa sesuai kebutuhan, potensi, minat, dan bakat mereka melalui kegiatan

²Undang-Undang Dasar. Tentang Sistem Pendidikan. Nomor 20 Tahun 2003

³Tim Dosen Administrasi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. *Manajemen Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 68

yang diselenggarakan sekolah. Organisasi itu biasa dikenal dengan OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah).

Organisasi siswa intra sekolah (OSIS) bertujuan untuk menembangkan potensi siswa secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat, dan kreativitas. Kemudian mengaktualisasikan potensi siswa dalam pencapaian prestasi unggulan sesuai dengan bakat dan minat. Dan juga menyiapkan siswa agar menjadi warga masyarakat yang berakhlak mulia, demokratis, menghormati hak-hak asasi manusia dalam rangka mewujudkan masyarakat yang madani (*civil society*).⁴ Dalam pencapaian tujuan organisasi siswa intra sekolah harus diberikan bimbingan, pembinaan, dan pelatihan oleh Pembina OSIS yang merupakan bagian dari kebutuhan organisasi.

Dalam menjalankan tugas OSIS banyak hal yang harus diperhatikan salah satunya kemampuan kreativitas pengurus OSIS. Karena kreativitas adalah upaya untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam memecahkan masalah dan menemukan peluang (*thinking new think*).⁵ Maka menjadi hal penting untuk menjalankan roda organisasi dengan efektif dan efisien.

Dari penjelasan di atas pada penelitian akan menggali lagi dan berupaya untuk memberikan kontribusi terhadap peningkatan kreativitas pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar. Sebelumnya peneliti sudah melakukan observasi awal untuk mengetahui tugas dan keaktifan pengurus

⁴Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 Tentang Pembinaan Kesiswaan

⁵Iwan Kuswandi, *Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Pendidikan Sebaya (Studi Kasus Di TMI Al-Amien Prenduan Sumenep)*, LIKHITAPRAJNA Jurnal Ilmiah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Vol. 18, No. 2, h. 44

OSIS di sekolah tersebut. Ada beberapa masalah yang sering terjadi pada OSIS dalam menjalankan tugas dan biasanya terjadi karena kurangnya kreatifitas pengurus OSIS yang mengakibatkan organisasi tersebut menjadi kurang aktif. Biasanya pengurus belum memahami fungsi dan tugasnya, kurangnya motivasi dan ide-ide baru dalam membuat program, dan kurangnya dukungan dari lingkungan dan sekolah dalam menjalankan program, dan juga tidak terlaksananya pembinaan dan pelatihan kepemimpinan dalam pengurus OSIS.⁶

Berbagai cara untuk meningkatkan kreatifiatis pengurus OSIS salah satunya dengan pelatihan kepemimpinan yang didalamnya terdapat pembelejaran serta praktek untuk meningkatkan pengetahuan dan kreativitas pengurus OSIS. Pelatihan kepemimpinan merupakan suatu proses upaya memperluas kapasitas individu ataupun kelompok untuk menampilkan peran kepemimpinan dalam organisasi.⁷ Tujuan diadakannya pelatihan kepemimpinan adalah untuk meningkatkan kualitas seseorang untuk menjadi pemimpin, jika menjadi seorang pemimpin dapat lebih menguasai apa yang memang harus dikerjakannya. Mereka dapat mengatur strategi dan kebijakan yang terbaik bagi anggotanya, sekaligus bagi oraganisasi khususnya organisasi siswa intra sekolah (OSIS).⁸ Maka dari pelatihan kepemimpinan sangat

⁶Hasil Observasi Awal di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar pada 11 Maret 2019

⁷Wikipedia, *Pelatihan Kepemimpinan*, di akses dari https://id.wikipedia.org/wiki/Pelatihan_kepemimpinan, pada tanggal 10 Juli 2019 pukul 11.41.

⁸Muhammad Noer, *Pentingnya Pelatihan Kepemimpinan Atau Leadership Bagi Perusahaan*, di akses dari <https://presenta.co.id/artikel/pelatihan-kepemimpinan-perusahaan/>, pada tanggal 10 Juli 2019 pukul 11.50.

penting untuk meningkatkan kreativitas pengurus OSIS untuk meningkatkan kualitas organisasi juga meningkatkan kualitas sekolah.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ela Minchah Laila Alawiyah dkk, bahwa pelatihan kepemimpinan kenabian dapat meningkatkan komitmen mengajar guru SDIT “H”. ditunjukkan dari perbandingan komitmen mengajar guru sebelum pelatihan (*pretest*) dan setelah pelatihan (*posttest*), kemudian komitmen guru dilihat lagi hasilnya setelah satu bulan setelah pelatihan (*follow up*).⁹ Sudah jelas bahwa setiap pelatihan kepemimpinan yang dilakukan secara terstruktur dengan metode dan materi yang dibutuhkan maka dapat memberikan pengaruh lebih baik pada setiap peserta pelatihan ataupun organisasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pelatihan Kepemimpinan Terhadap Peningkatan Kreativitas Pengurus Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana aktifitas pelatih atau fasilitator pada pelatihan kepemimpinan terhadap peningkatan kreativitas pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh?

⁹Ela Minchah Laila Alawiyah, Sukarti dkk, *Pelatihan Kepemimpinan Kenabian Untuk Meningkatkan komitmen Mengajar Guru*, Jurnal Intervensi Psikologi, Vol 6, Juni 2014, h. 18.

2. Bagaimana aktivitas siswa pada pelatihan kepemimpinan terhadap peningkatan kreativitas pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar?
3. Bagaimana hasil kreativitas siswa pada pelatihan kepemimpinan terhadap peningkatan kreativitas pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar?
4. Bagaimana respon siswa pada pelatihan kepemimpinan terhadap peningkatan kreativitas pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah berikut, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas pelatih atau fasilitator pada pelatihan kepemimpinan terhadap peningkatan kreativitas pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada pelatihan kepemimpinan terhadap peningkatan kreativitas pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar.
3. Untuk mengetahui hasil kreativitas siswa pada pelatihan kepemimpinan terhadap peningkatan kreativitas pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar.

4. Untuk mengetahui respon siswa pada pelatihan kepemimpinan terhadap peningkatan kreativitas pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dalam penerapan kurikulum 2013 agar menjadi pertimbangan atau informasi bagi guru serta lembaga yang menangani masalah pendidikan, khususnya yang berhubungan dengan aktivitas kegiatan Organisasi siswa intra sekolah (OSIS).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan atau saran dalam upaya meningkatkan kualitas sekolah dan pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar.

- b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan sebagai bahan masukan bagi guru dengan menggunakan model dan metode pembelajaran dan pelatihan kepemimpinan agar dapat menciptakan kreativitas siswa khususnya pengurus organisasi siswa intra sekolah (OSIS) di SMP Negeri Darussalam Aceh Besar.

- c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengarahkan siswa dalam keaktifan serta kreativitas siswa di sekolah, juga dapat meningkatkan proses berfikir, serta meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pelatihan Kepemimpinan

1. Pengertian Pelatihan Kepemimpinan

Pelatihan adalah proses dimana orang-orang mencapai kemampuan tertentu untuk membantu mencapai tujuan organisasi.¹⁰ Pelatihan kerja adalah keseluruhan kegiatan untuk member, memperoleh, meningkatkan, serta menegmbangkan kompetensi kerja, produktivitas, disiplin, sikap, dan etos pada tingkat keterampilan dan keahlian tertentu sesuai dengan jenjang dan kualifikasi jabatan dan pekerjaan.¹¹ Pelatihan memberi para pembelajar pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk pekerjaan saat ini atau jangka pendek.¹² Pelatihan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas dan kompetensi seorang terhadap suatu tugas yang sedang dilakukan dalam jangka waktu yang pendek atau panjang.

Kepemimpinan atau *leadership* merupakan seni dan keterampilan orang dalam memanfaatkan kekuasaan untuk mempengaruhi orang lain agar melaksanakan aktivitas tertentu yang diarahkan pada tujuan yang telah ditetapkan.¹³ Menurut Sarros dan Butchatsky (1996) kepemimpinan adalah perilaku dengan tujuan tertentu untuk mempengaruhi aktivitas anggota organisasi dalam mencapai tujuan bersama yang dirancang untuk

¹⁰Sulaefi, "Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Terhadap Disiplin Kerja Dan Kinerja Karyawan", *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, Vol. 5, No. 1, 2017, h. 9.

¹¹Pasal 1 Ayat 9. Undang-Undang No. 13, 2013.

¹²Hariyati, Skripsi: "Manajemen Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di PT. Asuransi Tafakul Cabang Yogyakarta, (Yogyakarta:2016), h. 11.

¹³Saefullah, "*Manajemen Pendidikan Islam*", (Bandung: Pustaka Setia, 2012), h. 139

memberikan manfaat individu dan organisasi.¹⁴ Slamet menyebutkan kepemimpinan merupakan suatu kemampuan, proses, atau fungsi pada umumnya untuk mempengaruhi orang-orang agar berbuat sesuatu dalam rangka mencapai tujuan tertentu.¹⁵ Maka kepemimpinan itu menjadi sumber yang sangat penting untuk menjalankan roda keorganisasian khususnya pada Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) agar dapat maencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, pelatihan kepemimpinan yaitu upaya untuk mengembangkan diri dalam hal melatih kekompakan antar individu, penyaluran ide dan fikiran yang itu membangun kemajuan sebuah kelompok kerja sama, membentuk proses yang mempengaruhi aktifitas kelompok yang diatur untuk mencapai tujuan yang sama.¹⁶ Pelatihan kepemimpinan adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk melatih sehingga untuk mengetahui cara, strategi, atau prinsip dalam memimpin sebuah kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Pelaksanaan pelatihan kepemimpinan didasari pada kebutuhan organisasi, dan pada ruang lingkup lembaga pendidikan khususnya organisasi siswa intra sekolah (OSIS) pelatihan kepemimpinan yang dimaksud adalah upaya untuk meningkatkan kualitas kepemimpinan bagi

¹⁴Saefullah, "Manajemen Pendidikan Islam", h. 142

¹⁵M.Zainuddin dkk, "Peningkatan Eksistensi Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) Se Kota Pekanbaru Melalui Konsep Manajemen dan Kepemimpinan", Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 1, No. 2, 2018, h. 12.

¹⁶Rina Aprianti dan Tri Wahyuningsih, "Pelaksanaan Kegiatan Latihan dasar Kepemimpinan Sebagai Wahana Membentuk Jiwa Kepemimpinan Siswa (Studi Kasus Di SMKN 1 Yogyakarta Periode 2012-2013)", Jurnal Citizenship, Vol. 3, No. 2, Januari 2014, h. 129.

siswa dalam menjalankan tugasnya sebagai anggota atau pemimpin untuk mencapai tujuan organisasi.

2. Tujuan Pelatihan Kepemimpinan

Menurut Marwansyah Tujuan pelatihan kepemimpinan ialah untuk meningkatkan dan mengasah kemampuan individu dalam memimpin terhadap setiap anggota organisasi untuk melakukan setiap tugas dan pekerjaan secara memuaskan.¹⁷ Tujuan pelatihan kepemimpinan yaitu memberikan suatu perubahan yang sistematis seperti, *knowledge*, *skill*, *attitude*, dan *behavior* yang terus mengalami peningkatan yang dimiliki setiap anggota organisasi.

Seseorang yang berbakat atau tidak dalam memimpin bukan menjadi masalah dalam melaksanakan tugas sebagai pemimpin, karena dalam memimpin suatu organisasi atau lembaga harus memiliki ilmu dan pengetahuan tentang kepemimpinan, maka dapat dikatakan semua orang dapat menjadi pemimpin asalkan dia dibekali dengan ilmu tentang kepemimpinan.

Jadi tujuan dari pelatihan kepemimpinan adalah proses untuk meningkatkan kualitas seseorang menjadi pemimpin.¹⁸ Kualitas yang dimaksud ialah mampu memberikan integritas kepemimpinan yang menjadi pengaruh yang baik pada organisasi untuk mencapai tujuan organisasi itu sendiri.

¹⁷Nurul Khurotin dan Tri Wulida Afrianty, "Analisis Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di PT Beon Intermedia Cabang Malang", Jurnal Administrasi Bisnis (JAB), Vol. 64, No. 1, November 2018, h. 196.

¹⁸Muhammad Noer, "Pentingnya Pelatihan Kepemimpinan atau Leadership Bagi Perusahaan", Di akses dari <https://presenta.co.id>, Pada 26 Agustus 2019.

Dalam hal ini beberapa hal yang penting dalam tujuan pelatihan kepemimpinan suatu organisasi yang efektif dan efisien adalah sebagai berikut:

- a) Membangun kepemimpinan yang efektif melalui karakter dan motivasi yang sesuai dengan visi, misi, dan nilai organisasi.
- b) Membangun kepemimpinan yang autentik, yaitu membangun kepemimpinan yang berdasarkan nilai, integritas, etika, tanggung jawab moral, dan bekerja sesuai data dan informasi untuk mengambil keputusan.
- c) Membangun kepemimpinan yang unggul dalam budaya kolaborasi, di semua aspek.
- d) Terciptanya gaya kepemimpinan yang memiliki kualitas kepribadian, pengetahuan, keterampilan, dan cara-cara unik yang menjadi ciri keunggulan individu.
- e) Membangun kepemimpinan yang cerdas secara emosional dalam semua aspek dalam setiap pekerjaan.¹⁹

3. Metode Pelatihan Kepemimpinan

Metode pelatihan kepemimpinan harus sesuai dengan kebutuhan organisasi yang bertujuan untuk mencapai target. Metode pelatihan merupakan upaya yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk melaksanakan kegiatan pelatihan kepemimpinan dan bertujuan untuk

¹⁹Okky Mario Satria Pedana, Skripsi: *“Pengaruh Pendidikan Dan Pelatihan Kepemimpinan Tingkat IV Terhadap Peningkatan Produktivitas Kerja Pegawai Di Badan Pendidikan Dan Pelatihan Provinsi Banten”*. Di Akses <http://repository.fisip-untirta.ac.id>, Pada 26 Agustus 2019, h 28.

memberikan pengaruh terhadap pribadi dan organisasi. Adapun metode pelatihan kepemimpinan secara umum adalah simulasi.

Simulasi berasal dari kata *simulate* artinya “berpura-pura atau berbuat seakan-akan”.²⁰ Di dalam kamus bahasa Inggris Indonesia dinyatakan bahwa *simulate* adalah pekerjaan tiruan atau meniru, sedangkan *simulate* artinya menirukan, pura-pura atau berbuat seolah olah.²¹

Jadi sebagaimana dijelaskan secara singkat yang dimaksud pada simulasi adalah suatu metode pembelajaran dan pelatihan untuk proses pemberian pengetahuan dan dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan situasi untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan sesuatu.

Metode simulasi merupakan metode pembelajaran yang memberikan penyajian berupa pelajaran dengan menggunakan situasi maupun suatu proses yang nyata. Dalam metode ini peserta pelatihan diminta untuk terlibat aktif dalam melakukan interaksi dengan situasi yang ada di lingkungan sekitarnya, peserta menerapkan pengetahuan yang diperoleh.²²

Sri Anitah menyebutkan simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran dan pelatihan yang digunakan cenderung objeknya

²⁰Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia, 2003), h. 161.

²¹Echols dan Shadily, *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2007), h. 527.

²²Indrayana Rachmawati, “*Metode Simulasi, Pengertian Hingga Kelemahan*”, di akses dari <https://portal-ilmu.com/metode-simulasi/>, pada 13 Juli 2019, pukul 4.45.

bukan benda ataupun kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan yang mengajar yang bersifat pura-pura.²³

Berdasarkan dari pengertian di atas Ellington juga menjelaskan bahwa metode simulasi adalah penggabungan dari unsur-unsur yang terkandung dalam permainan (yaitu unsur yang menonjol adalah kompetisi dan aturan permainan) dan unsur-unsur yang terkandung dalam simulasi (penyederhanaan dan realitas). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan/ simulasi dalam bentuk tiruan dan realitas/ objek, yang dituangkan dalam bentuk permainan.²⁴

Permainan itu sudah ada pada sejak jaman prasejarah sampai jaman sekarang ini. Teknik dan polanya pun berkembang sesuai dengan peradaban manusia. Perkembangan teori permainan dan pembuktian hasil penelitian tentang permainan, membawa angin segar bagi pendidik di lapangan. Pembelajaran menjadi proses yang menyenangkan dengan teknik permainan, sehingga siswa menjadi betah dalam pembelajaran dan dapat mencapai kebutuhan.²⁵

Permainan (simulasi) ialah salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membuat anak merasa senang, menumbuhkan rasa percaya diri, dapat bertukar pikiran melalui pelatihan kepemimpinan

²³Sri Anitah, W. dkk, *Strategi Pembelajaran Di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), h. 522

²⁴Waldopo, Modul: “*Merancang Dan Memanfaatkan Permainan/ Simulasi Sebagai Media Pembelajaran*”, Universitas Terbuka, 1986, h. 3.

²⁵Eva Emania Elisa, Artikel: “*Permainan (Games) Dalam Bimbingan dan Konseling*”, Yogyakarta, November 2011, h. 1.

serta dapat mewujudkan kebutuhan yang diperlukan dalam proses mengembangkan kemampuannya.²⁶

Permainan kelompok merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat menghasilkan perkembangan serta mewujudkan apa yang dibutuhkan melalui dengan cara berkelompok. Permainan kelompok dapat juga melatih kekompakan dan kerjasama dalam sebuah permainan, melatih cara memimpin dalam suatu tim dan pengambilan keputusan.²⁷

Dalam bentuk model pembelajaran simulasi maka akan mendapatkan hal-hal yang akan terjadi sebagai berikut: (1) para peserta memegang peranan yang mewakili dunia nyata, dan juga membuat keputusan-keputusan dalam mereaksi penilaian mereka terhadap kondisi yang mereka temukan sendiri, (2) para peserta melakukan aktivitas yang berhubungan dengan keputusan-keputusan mereka dan penampilan umum mereka, (3) peserta memonitor hasil mereka masing-masing, kemudian diarahkan untuk merefleksikan terhadap hubungan dan keputusan mereka sendiri dan konsekuensi akhir yang menunjukkan gabungan dari berbagai perbuatan.²⁸

Sebagai bentuk model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan organisasi, maka tujuan dari metode simulasi adalah sebagai berikut: (a) melatih keterampilan tertentu baik yang bersifat professional maupun kehidupan sehari-hari, (b) memperoleh pemahaman suatu konsep dan prinsip organisasi, (c) melatih memecahkan masalah, (d) meningkatkan

²⁶Titi Rachmi, "Pengaruh Permainan Dan Kemampuan Menyimak Terhadap Kemampuan Bercerita", Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 9, Edisi 1, April 2015, h. 129.

²⁸Benny Jonathan Sinurat, "Model Pembelajaran Simulasi". Di akses dari *Academia.ed.* pada 3 September 2019. H. 1.

keaktifan belajar, (e) memberikan motivasi belajar kepada siswa, (f) melatih kerjasama dan kreativitas, dan (g) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.²⁹

4. Langkah-Langkah Metode Simulasi Pelatihan Kepemimpinan

Dalam melaksanakan pelatihan kepemimpinan terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan agar pelatihan dapat berjalan dengan terstruktur, efektif, dan efisien serta mencapai target. Diantarnya adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan pelatihan organisasi, yaitu proses awal dalam menentukan langkah yang akan dilakukan serta metode yang tepat untuk melakukan tindakan yang sesuai pada kebutuhan organisasi agar mengalami perubahan yang baik.³⁰ Dalam menganalisis kebutuhan untuk pelatihan kepemimpinan pada organisasi siswa intra sekolah terfokus pada kebutuhan sumber daya manusia atau siswanya, yang akhirnya akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.
 - b. Menentukan sasaran dan metode pelatihan, yaitu bertujuan agar mengetahui tolak ukur peserta sesuai dengan kapasitas yang dimiliki, dan menentukan metode yang tepat sesuai dengan kebutuhan pelatihan.
- Di dalam menentukan metode pelatihan juga terdapat prinsip-prinsip pelatihan, diantaranya motivasi peserta, keterampilan, penyesuaian isi

²⁹Ade Muhajir, Artikel: *"Peningkatan Aktivitas Belajar Dengan Metode Simulasi Pembelajaran PKn Di Kelas VI MIS Nahdhotussibya Kuala Dua"*. Di akses dari <http://jurnal.untan.ac.id>. Pada 3 September 2019.

³⁰Awal Akbar Jamaluddin, Makalah: *"Beberapa Metode Melakukan Analisis Kebutuhan"*, Universitas Negeri Malang, Februari 2017, h.

materi, partisipasi aktif peserta, memberikan kesempatan tanya jawab, memberikan feedback, hemat biaya, dan lain sebagainya. Sasaran dan metode pelatihan yang dimaksud pada penelitian ini adalah terciptanya kualitas sumber daya manusia yang mampu memberikan kontribusi pada sebuah organisasi sekolah melalui usaha yang berhubungan dengan kebutuhan organisasi.

- c. Evaluasi, yaitu melihat hasil pelatihan dan mengukur kembali perubahan dan peningkatan peserta yang bertujuan melihat keefektifan setelah pelaksanaan pelatihan didalam mencapai sasaran-sasaran yang telah ditetapkan.³¹

Sedangkan menurut Joyce dan Weil. Metode pembelajaran simulasi ini memiliki tahap sebagai berikut:

- a. Tahap Orientasi

- 1) Menyajikan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi.
- 2) Menjelaskan prinsip simulasi dan permainan.
- 3) Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.

- b. Tahap Latihan Bagi Siswa

- 1) Membuat scenario yang berisi aturan peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.

³¹Novia Widya Utami, "Tujuan Dan Tahapan Melakukan Pelatihan & Pengembangan SDM", di akses dari <https://www.jurnal.id/id/blog/2017-tujuan-dan-tahapan-melakukan-pelatihan-pengembangan-sdm/>, pada 13 Juli 2019, pukul 3.25.

- 2) Menugaskan pemeran dalam simulasi.
- 3) Mencoba secara singkat suatu episode.

c. Tahap Proses Simulasi

- 1) Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan.
- 2) Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performan si pemeran.
- 3) Melanjutkan permainan/ simulasi.

d. Proses Pemantapan (*debriefing*)

- 1) Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi.
- 2) Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta.
- 3) Menganalisis proses.
- 4) Menghubungkan proses simulasi dengan isi pembelajaran.
- 5) Menilai dan menetapkan kesimpulan dan hasil.³²

B. Kreativitas Siswa

1. Pengertian Kreativitas

Menurut bahasa Indonesia kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau daya cipta.³³ Istilah kreativitas atau *creativity* di cetus oleh Alfred North Whitehed, seorang matematikawan sekaligus filsuf asal Inggris yang pernah mengagas Teori Proses. Sebagai sebuah proses,

³²Lilik Kusniansih. Skripsi: “Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Wunut, Tulung, Klaten”, Di akses dari <https://eprints.uny.ac.id>. Pada 3 September 2019, h. 36

³³Kamus Besar Bahasa Indonesia.

keaktivitas menunjukkan suatu daya di alam semesta yang memungkinkan hadirnya entitas aktual yang baru, dengan kata lain kreativitas mengandung prinsip kebaruan alias *Novelty*.³⁴

Menurut Taksonomi Bloom menjelaskan bahwa kreativitas adalah salah satu tingkatan pembelajaran pada ranah kognitif, dan kreativitas merupakan tingkatan kognitif pada level C8 yaitu *creation*, hal ini merupakan tujuan tingkat tinggi (*high order thinking*) pengembangan pembelajaran pada tingkat ini sangat diperlukan bekal untuk kehidupan dalam masyarakat, dan juga bermanfaat untuk mengatasi masalah yang terjadi.³⁵

Iwan Kuswandi menjelaskan, kreativitas merupakan kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam memecahkan masalah dan menemukan peluang (*thinking new think*). Jadi kreativitas dapat dipahami dengan kemampuan untuk memikirkan sesuatu yang baru dan berbeda.³⁶

Menurut Nana kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada. Data atau informasi yang tersedia memungkinkan suatu jawaban terhadap berbagai permasalahan yang ada dengan penekanannya pada kualitas atau mutu, tepatguna, dan keberagaman jawaban suatu masalah. Dapat

³⁴ Ahmad Muawal Hasan. "Asal-usul Kreativitas". Di akses dari <https://tirto.id/asal-usul-kreativitas-bPi8>. Pada 8 September 2019.

³⁵ Yuni Wibowo, Asri Widowati, Kurnia Rusmawati. "Peningkatan Kreatifitas dan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Outdoor Learning Activity". Jurnal BIOEDUKASI, vol. 6, No. 1, h. 51.

³⁶ Iwan Kuswandi. "Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Pendidikan Sebaya (Studi Kasus Di TMI Al-Amien Prenduan)". LIKHTAPRAJNA, Vol. 18, No. 2, h. 44.

dipahami bahwa kreatifitas akan menghasilkan kelancaran, keluwesan, dan orisinilitas seseorang dalam berfikir serta membuat seseorang mempunyai kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.³⁷

Menurut Dwijanto berpendapat dari teori dan berbagai studi tentang kreativitas, adalah sebagai berikut:

- a) setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang tidak sama sekali tidak memiliki kreativitas, dan yang diperlukan adalah bagaimana mengembangkan kreativitas tersebut.
- b) Kreativitas dinyatakan dengan produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan. Produk kreatif merupakan kriteria puncak untuk menilai tinggi rendahnya kreativitas seseorang.
- c) Aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis (internal) dengan lingkungan (eksternal). Pada setiap orang, peranan masing-masing faktor tersebut.
- d) Dalam diri seseorang dan lingkungannya terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau menghambat perkembangan kreativitas.
- e) Kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, mealinkan didahului oleh, dan merupakan pengembangan hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya.

³⁷Kenedi, "Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Siswa Di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto". Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora, Vol. 3, No. 2, Juni 2017, h. 332

- f) Kreativitas merupakan kemampuan seseorang menciptakan kombinasi-kombinasi baru dari hal-hal yang telah ada sehingga melahirkan sesuatu yang baru.³⁸

Dari beberapa uraian yang menjelaskan tentang kreativitas, maka dapat dipahami bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dapat di proses untuk memberikan suatu nilai-nilai terbaik untuk dapat menghasilkan karya atau produk yang bersumber pada diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.

2. Tujuan Peningkatan Kreativitas

Adapun tujuan peningkatan kreativitas pada siswa diantaranya sebagai berikut³⁹:

- 1) Mengenal cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- 2) Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
- 3) Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian.
- 4) Membuat anak memiliki kepuasan diri sendiri terhadap apa yang dilakukan dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- 5) Membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki:

³⁸Agus Makmur, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Metode Two Stay Two Stray Pada Siswa SMP Negeri 10 Padangsidempuan". Jurnal EduTech, Vol. 2, No. 2. September 2016, h. 3.

³⁹Fajar Kurniawan, Skripsi: "Pengaruh Keaktifan Siswa Dalam Organisasi Siswa INtra Sekolah (OSIS) Dan Kemampuan Berfikir Kreatif Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 2 Pengasih Tahun Ajaran 2013/2014". Universitas Negeri Yogyakarta: 2014, h. 42.

- a) kelancaran untuk memberikan gagasan atau pendapat.
- b) kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah.
- c) orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran.
- d) mampu mengelaborasi gagasan
- e) keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak pasti.

3. Ciri-Ciri Kreativitas

Kemampuan kreativitas yang terdapat di dalam diri seseorang tentu memiliki ciri-ciri, menurut Munandar ciri-ciri kreativitas diantaranya: 1) rasa ingin tau terhadap sesuatu hal, 2) bertanya tentang hal yang positif, 3) memberika gagasan atau usulan terhadap sesuatu masalah, 4) bebas dalam menyatakan pendapat, 5) mempunyai rasa keindahan, 6) menonjol dalam salah satu bidang seni, 7) mampu melihat masalah dari berbagai segi/ sudut pandang, 8) mempunyai rasa humor yang luas, 9) mempunyai daya imajinasi, 10) orisinil dalam gagasan dan dalam pemecahan masalah.⁴⁰

Ciri-ciri kreativitas meliputi kemampuan diantaranya sebgai berikut:

a. Keterampilan kelancaran berfikir

- (1) Menentukan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan.
- (2) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.

⁴⁰Neneng Kusmijati, "Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Di SMP Negeri 2 Purwokerto". Geodukasi, Vol. III, No. 2, Oktober 2014, h. 104.

(3) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

Perilaku terhadap keterampilan berfikir lancar sebagai berikut:

- (a) Mengajukan banyak pertanyaan.
- (b) Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan.
- (c) Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah.
- (d) Lancar mengungkap gagasan-gagasan.
- (e) Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada orang lain.
- (f) Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu obyek atau situasi.

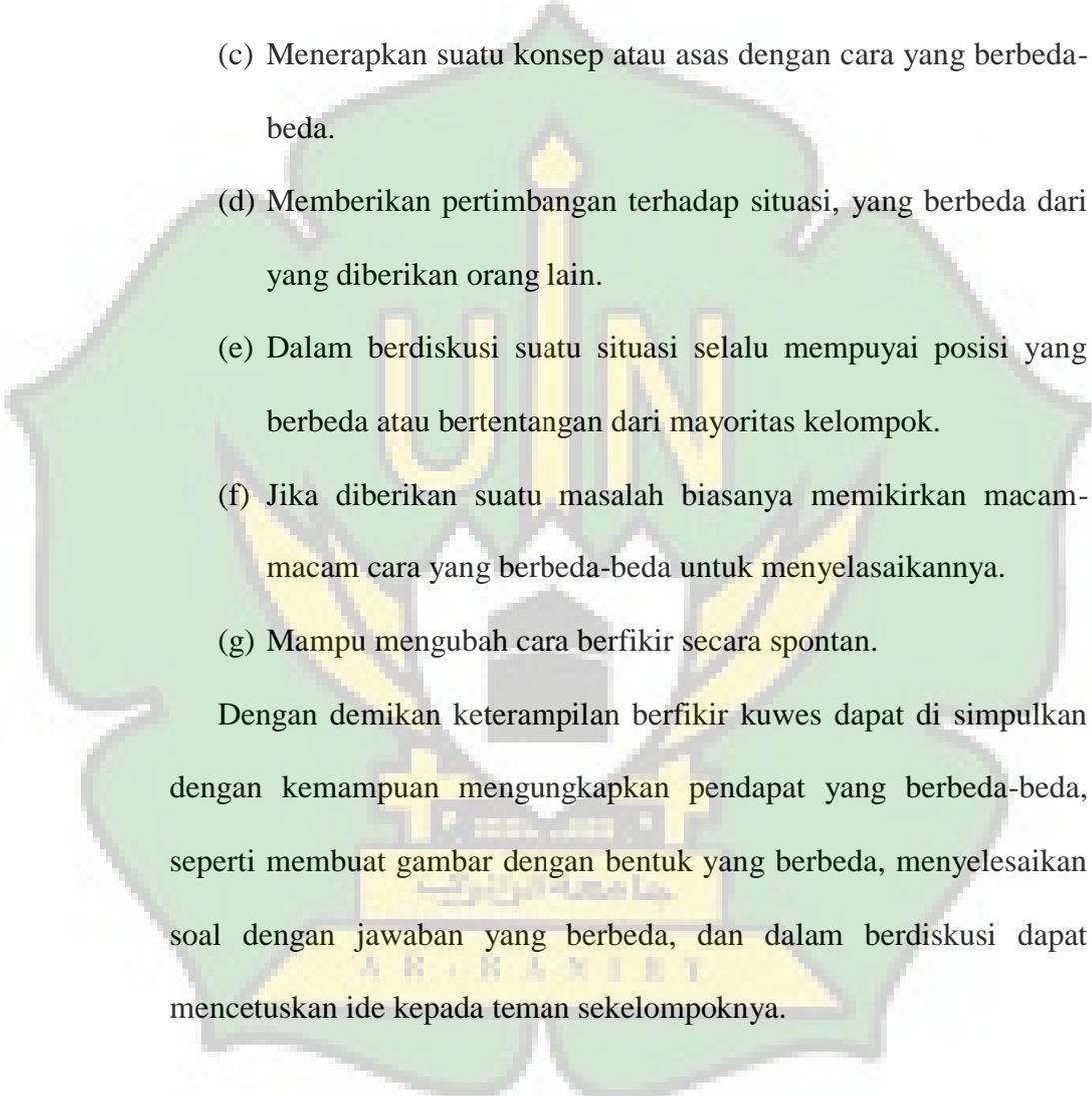
Berdasarkan dari penjelasan di atas tentang kelancaran berfikir yaitu merespon secara cepat dengan segera mungkin untuk menentukan sikap secara cepat terhadap suatu masalah, pertanyaan, atau jawaban dari pada dengan lainnya melalui kemampuan sendiri.

b. Keterampilan Keluwesan berfikir

Keterampilan kreativitas seseorang di antaranya ialah keluwesan berfikir, dan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- (1) Menghasilkan gagasan, jawaban, pertanyaan yang bervariasi.
- (2) Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- (3) Mencari banyak alternative atau arah yang berbeda-beda.
- (4) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

Perilaku siswa terhadap keterampilan berfikir luwes sebagai berikut:

- 
- (a) Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu obyek.
 - (b) Memberikan bermacam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, masalah.
 - (c) Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda.
 - (d) Memberikan pertimbangan terhadap situasi, yang berbeda dari yang diberikan orang lain.
 - (e) Dalam berdiskusi suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok.
 - (f) Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya.
 - (g) Mampu mengubah cara berfikir secara spontan.

Dengan demikian keterampilan berfikir kuwes dapat di simpulkan dengan kemampuan mengungkapkan pendapat yang berbeda-beda, seperti membuat gambar dengan bentuk yang berbeda, menyelesaikan soal dengan jawaban yang berbeda, dan dalam berdiskusi dapat mencetuskan ide kepada teman sekelompoknya.

c. Keterampilan berfikir orisinal

- (a) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik
- (b) Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.
- (c) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Perilaku siswa terhadap keterampilan berfikir orisinal sebagai berikut:

- (1) Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.
- (2) Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru.
- (3) Memilih cara berfikir dari pada yang lain.
- (4) Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian baru.
- (5) Lebih senang mensintesis daripada menganalisa situasi.

Berdasarkan penjelasan di atas tentang keterampilan berfikir orisinal yaitu kemampuan untuk memberikan suatu jawaban dan pertanyaan dengan sesuatu hal yang baru dan belum pernah ada sebelumnya, sehingga menghasilkan suatu ide-ide baru.

d. Keterampilan memperinci (mengelaborasi)

- (a) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
- (b) Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Perilaku siswa terhadap keterampilan berfikir memperinci sebagai berikut:

- (1) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.
- (2) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
- (3) Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh. Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.

Dari pernyataan di atas tentang keterampilan merincikan (mengelaborasi) maka dapat di jelaskan bahwa adalah kemampuan menggabungkan gagasan-gagasan yang lama dengan gagasan yang baru kedalam suatu kenyataan yang ada sehingga dapat meghasilkan suatu ide atau produk yang baru.

e. Keterampilan menilai (mengevaluasi)

- (a) Menentukan penilaian sendiri
- (b) Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka
- (c) Tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksakannya.

Perilaku siswa terhadap keterampilan menilai sebagai berikut:

- (1) Memberi pertimbangan atas dasar sudut pandang sendiri.
- (2) Menentukan pendapat sendiri mengenai suatu masalah.
- (3) Mengailisi masalah atau penyelesaian secara kritis.
- (4) Mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai keputusan.

(5) Merancang suatu rencana kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus.

(6) Mencari lebih banyak jawaban jika tidak mendapat jawaban dengan cara kritis.

Keterampilan menilai (evaluasi) merupakan kemampuan dalam menjawab suatu soal yang sudah dikoreksi benar ataupun salahnya, mengemukakan jawaban kepada yang lain secara kritis.⁴¹

Ciri-ciri kreativitas yang sudah dijelaskan di atas yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, elaborasi, dan evaluasi merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif. Dengan demikian ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif adalah keterampilan mengemukakan pendapat sebanyak mungkin untuk menghasilkan ungkapan yang baru dan mengelaborasi dengan ungkapan yang sudah ada sehingga dapat dinilai suatu kebenarannya.

4. Aspek-Aspek Kreativitas

Dalam upaya peningkatan kreativitas siswa terdapat aspek kreativitas di antaranya sebagai berikut⁴²:

1) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan. ungkapan kreativitas ialah mencerminkan orisinalisasi dari individu tersebut. Dari ungkapan

⁴¹Chotamah, Skripsi: "Peningkatan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Matematika Dengan Peraga Bangun Datar Pada Siswa Kelas Vc Di MIN Tempel Sleman Yogyakarta". (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2012), h.16-20

⁴²Utami Munandar, "*Kreativitas dan kebakatan*". (Jakarta: Gramedia Pustaka Utami, 1999), h. 13-15.

pribadi inilah dapat di timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif.

Orang yang memiliki kreativitas akan memberikan pengaruh terhadap lingkungannya, baik di sekolah, rumah, atau organisasi yang dapat berinteraksi dengan lingkungan yang baik.

2) Pendorong

Kreativitas siswa akan muncul jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya (motivasi eksternal), dan kemauan dan keinginan yang kuat dalam diri sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

3) Proses

Upaya dalam mengembangkan kreativitas anak perlu diberikan kesempatan untuk mencari tau sendiri secara kreatif. hal ini berdampak dengan proses pendidikan yang dapat merangsang anak untuk melibatkan kegiatan yang aktif dan kreatif dengan membantu mengusahkan sarana dan prasarana.

Dalam hal ini upaya orang tua untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mencari usahanya sendiri dalam menemukan yang di cari, tentu tidak dalam hal yang kurang bermanfaat dan merugikan lingkungan. seperti memberikan tugas dan tanggung jawab dengan sesuatu yang baru baginya dengan begitu pula yang dimaksud dengan proses untuk mencapai kreativitas.

4) Produk

Kondisi yang memungkinkan seorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.

Dengan demikian aspek-aspek kreativitas merupakan ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan, sehingga bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya dan mengekspresikan diri secara kreatif dan kondisi tersebut memungkinkan seseorang menciptakan produk kreativitas.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Dalam mewujudkan kreativitas siswa yang berkualitas, pada dasarnya memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses tersebut. menurut Clark dalam Mohammad dan Mohammad Asrori (2012). mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas terdapat dua kelompok yaitu⁴³:

- 1) Faktor Pendukung;
 - a) Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta ketidakterbukaan.
 - b) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
 - c) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
 - d) Situasi yang mendorong kewajiban dan keberhasilan.

⁴³Mohammad Ali & Mohammad Asrori, "*Psikologi Remaja*". (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 54.

- e) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklarifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil, dan mengkomunikasikan.
 - f) kedwibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas.
 - g) Perhatian orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.
- 2) Faktor Penghambat
- a) Adanya kebutuhan dan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
 - b) konfomitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
 - c) kurang berani dalam eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.
 - d) Stereotip peran seks atau jenis kelamin.
 - e) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
 - f) Otoritarianisme.
 - g) Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.

C. Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS)

1. Pengertian Organisasi Siswa Intra Sekolah

Organisasi siswa intra sekolah merupakan suatu organisasi kesiswaan yang terdapat di sekolah pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA), juga berbagai macam bentuk organisasi siswa baik di luar maupun di dalam sekolah.

Organisasi siswa intra sekolah (OSIS) merupakan wadah bagi siswa untuk mengaktualisasikan potensi siswa dalam mencapai prestasi yang unggul sesuai bakat dan minat serta mencapai tujuan pendidikan, sehingga tercipta sumber daya manusia yang kreatif, produktif, dan inovatif.⁴⁴

⁴⁴Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, No. 39, Tahun 2008. Tentang Pembinaan Kesiswaan.

Dalam proses pelaksanaan pendidikan di sekolah tentu memiliki jalur atau cara melalui pembinaan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa dalam meningkatkan kualitas individu, dan biasanya disebut dengan jalur pembinaan kesiswaan. Jalur tersebut dikenal dengan nama “Empat Jalur Pembinaan”⁴⁵. Di antaranya sebagai berikut:

1. Organisasi kesiswaan
2. Latihan kepemimpinan
3. Kegiatan ekstrakurikuler
4. Kegiatan wawasan Wiyatanmandala

Secara fungsional organisasi siswa intra sekolah dapat dipandang dalam rangka pelaksanaan kebijaksanaan pendidikan, penjelasan secara lebih luas dalam pengertian OSIS adalah sebagai salah satu dari empat jalur pembinaan, ekstrakurikuler, dan wawasan wiyatanmandala.

Secara sistemik OSIS dipandang sebagai suatu sistem, berarti OSIS sebagai tempat kehidupan berkelompok siswa yang bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Dimana OSIS melakukan koordinasi dalam setiap upaya dalam mencapai tujuan.

Menurut Wahjosumidjo mengatakan OSIS merupakan salah satunya wadah organisasi siswa di sekolah untuk mencapai atau sebagai salah satu jalur tercapainya tujuan pembinaan kesiswaan. OSIS bersifat intra sekolah, artinya OSIS sebagai organisasi pada suatu sekolah yang tidak ada hubungan organisatoris dengan OSIS di sekolah lain, tidak menjadi bagian

⁴⁵Organisasi Siswa Intra Sekolah, Di akses dari https://id.wikipedia.org/wiki/Organisasi_Siswa_Intra_Sekolah. Pada 13 Oktober 2019.

dari organisasi lain yang ada di luar sekolah⁴⁶. Maka dapat dikatakan OSIS adalah wadah bagi siswa untuk belajar dan meningkatkan kualitas individu dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Tujuan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS)

Dalam pengembangan dan pembinaan siswa, maka tujuan dari adanya OSIS menurut Piet Suhertian ialah⁴⁷:

- a. Mempersiapkan generasi muda untuk meneruskan perjuangan dan cita-cita bangsa dan Negara dengan memberikan bekal ilmu pengetahuan, keterampilan, kepemimpinan, keseragaman jasmani, daya kreasi, patriotism, nasionalisme, kepribadian, dan budi luhur.
- b. Melibatkan siswa dalam proses kehidupan berbangsa dan bernegara serta pelaksanaan pembangunan dan kemajuan nasional.
- c. Membina siswa untuk memahami dan mempelajari kehidupan dalam berorganisasi untuk pengembangan kepemimpinan.

Tujuan pembinaan kesiswaan juga tercantum dalam Pasal 1 Permendiknas RI nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan yaitu:

Tujuan pembinaan kesiswaan yaitu: a) mengembangkan potensi siswa secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat, dan kreatifitas; b) memantapkan kepribadian siswa untuk mewujudkan ketahanan sekolah sebagai lingkungan pendidikan sehingga terhindar dari usaha pengaruh negatif dan bertentangan dengan tujuan pendidikan; c) mengaktualisasikan potensi siswa dalam mencapai presentasi unggulan sesuai dengan bakat dan minat; d) menyiapkan siswa agar menjadi warga masyarakat yang berakhlak mulia,

⁴⁶Wahjosumidjo, "*Kepemimpinan Kepala Sekolah (Teoritik Dan Permasalahan)*". (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2005), h. 244.

⁴⁷Piet Suherti, "*Dimensi-Dimensi Administrasi Di Sekolah*". (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), h. 131

demokratis, menghormati hak-hak asasi manusia dalam rangka mewujudkan masyarakat madani (*civil society*).

Dari uraian di atas yang menjelaskan tentang tujuan pembinaan organisasi siswa intra sekolah (OSIS), maka perlu dan wajib bagi setiap lembaga pendidikan khususnya pada tingkat menengah harus memberikan pembinaan yang secara sistematis. Dan pembinaan untuk OSIS harus lebih baik agar setiap tujuan pendidikan dapat tercapai dan mampu memberikan kedudukan yang baik di lingkungan sekitarnya.

3. Fungsi Organisasi Siswa Intra Sekolah

Fungsi pelaksanaan OSIS di sekolah dalam buku Petunjuk Pelaksanaan Organisasi Siswa Intra Sekolah Depdikbud Dirjen Pendasmen 1996⁴⁸, diantaranya ialah:

1) Sebagai wadah

OSIS merupakan satu-satunya wadah kegiatan para siswa di sekolah bersama dengan jalur pembinaan yang lain untuk mendukung tercapainya tujuan pembinaan kesiswaan. Oleh karena itu OSIS dalam mewujudkan fungsinya sebagai wadah dan wahana harus berjalan bersama-sama dengan jalur lain, latihan pelatihan kepemimpinan, ekstrakurikuler, dan wawasan wiyatanmandala.

2) Sebagai motivator

Motivator adalah perangsang yang menyebabkan lahirnya keinginan dan semangat para siswa untuk berbuat dan melakukan kegiatan bersama dalam mencapai tujuan. Dengan bahasa manajemen OSIS mampu

⁴⁸Permendiknas Nomor 39 Tahun 2008

memainkan fungsi inteleksnya, yaitu kemampuan para Pembina, pengurus, dalam mempertahankan, meningkatkan keberadaan OSIS baik secara internal maupun eksternal. Dan OSIS mampu memberikan kontribusi yang dapat memberikan pengaruh yang positif bagi lingkungan sekolah dan masyarakat.

3) Sebagai preventif

fungsi yang bersifat intelek maka tentu dapat memberikan pengaruh yang seimbang, secara internal OSIS dapat menggerakkan sumber daya yang mampu mengadaptasikan persoalan perilaku yang tidak sesuai pada peraturan sekolah, dan fungsi preventif OSIS berhasil ikut serta memberikan keamanan dari segala ancaman dari dalam dan luar sekolah. secara eksternal OSIS mampu mengadaptasi dengan lingkungan.

Dari penjelasan tentang fungsi dari OSIS maka dapat dipahami bahwa akan memberikan manfaat yang sangat berpengaruh terhadap siswa itu sendiri dan sekolah. diantara manfaatnya sebagai berikut: (1) meningkatkan nilai-nilai ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) meningkatkan kesadaran kebangsaan, bernegara, dan cinta tanah air, (3) meningkatkan kepribadian unggul, wawasan kebangsaan, dan bela Negara, (4) meningkatkan budi pekerti luhur atau akhlak mulia, (5) meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani, (6) menghargai dan menjiwai nilai-nilai seni.

4. Tugas dan Tanggung Jawab Siswa Dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah

Setiap organisasi tentu memiliki tugas dan tanggung jawab yang diberikan kepada setiap anggotanya, begitu juga dengan organisasi siswa intra sekolah. Tugas dan tanggung jawab OSIS adalah membantu dalam usaha melancarkan pelaksanaan program pengajaran dan pembinaan siswa untuk menjadi generasi muda yang siap dalam perubahan. Dan usaha yang dilakukan melalui kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler atau ekstra kelas. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008, materi pembinaan tersebut diwujudkan dalam kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- 1) Pembinaan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha esa.
- 2) Pembinaan kepibadian unggul, wawasan kebangsaan, dan bela Negara.
- 3) Pembinaan budi pekerti yang luhur atau akhlak mulia.
- 4) Pembinaan prestasi akademik, seni, dan olahraga sesuai bakat dan minat.
- 5) Pembinaan demokrasi, hak asasi manusia, pendidikan politik, lingkungan hidup, kepekaan dan toleransi sosial dalam konteks masyarakat plural.
- 6) Pembinaan kreativitas, keterampilan, dan kewirausahaan.
- 7) Pembinaan kualitas jasmani, kesehatan, dan gizi berbasis sumber gizi yang terdiversifikasi.
- 8) Pembinaan sastra dan budaya
- 9) Pembinaan teknologi, informasi, dan komunikasi..

Dalam terlaksananya suatu organisasi yang unggul dan dengan adanya upaya untuk meningkatkan kualitas siswa tentu diharapkan melalui pembinaan yang baik maka tugas dan tanggung jawab siswa dalam berorganisasi akan semakin lebih baik dan tercapai tujuan.

5. Indikator Keberhasilan Organisasi Siswa Intra Sekolah

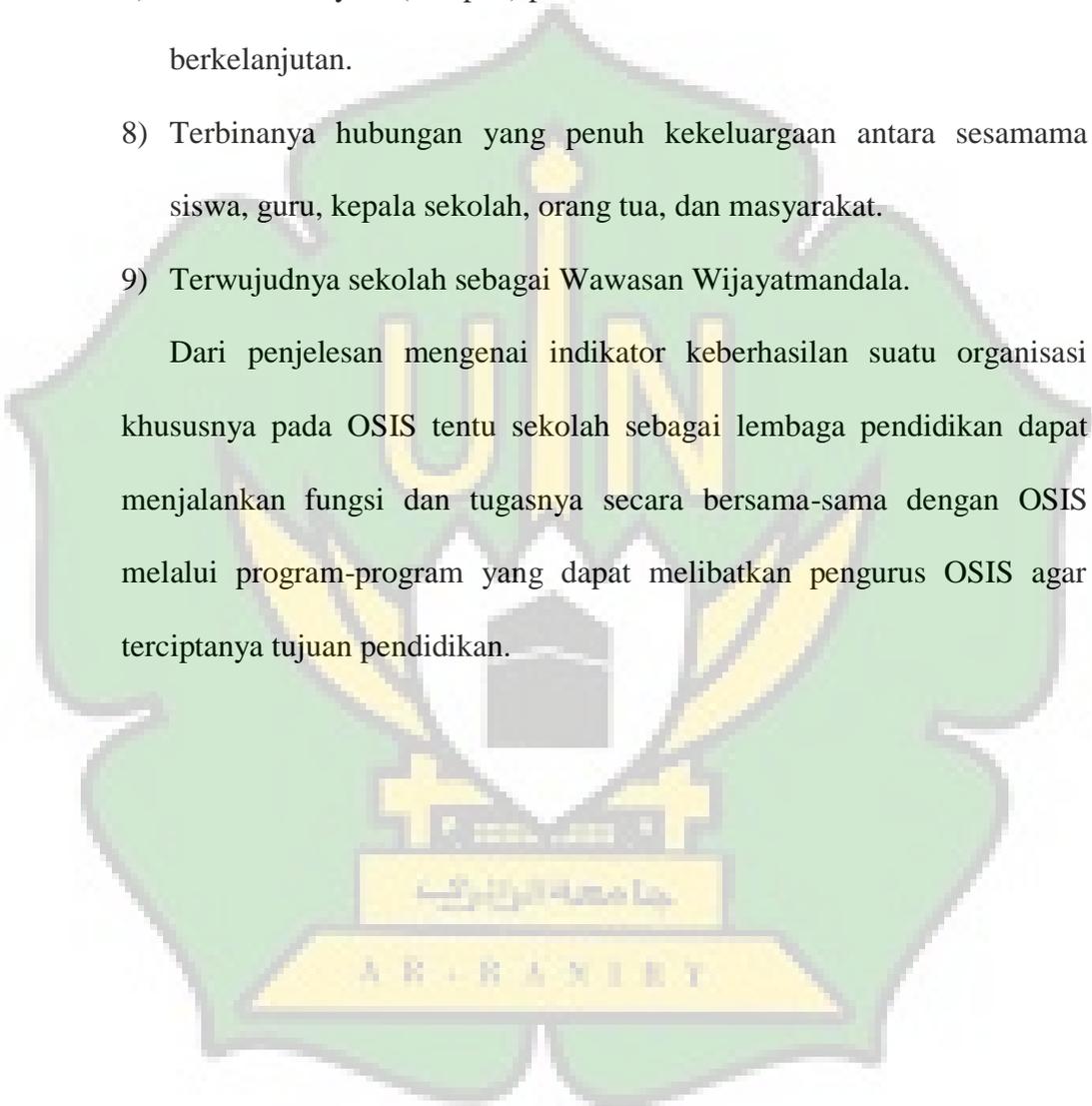
Dalam sebuah organisasi organisasi seperti OSIS ada beberapa indikator yang dapat menilai kesuksesan keberhasilan OSIS sebagai berikut⁴⁹:

- 1) Sarana dan prasana seperti terdapat ruang OSIS. Di dalamnya terdapat struktur organisasi dan kepengurusan OSIS, program kerja, dan berbagai piagam penghargaan yang diperoleh sebagai hasil prestasi yang dicapai.
- 2) Keterlibatan pengurus dan anggota OSIS dan siswa lainnya dalam berbagai kegiatan sekolah dan masyarakat, seperti memperingati hari besar nasional, berbagai macam kegiatan lomba, kegiatan seni budaya, dan sebagainya.
- 3) Diselenggarakan pelatihan kepemimpinan bagi para pengurus dan anggota baik di lingkungan sekolah maupun kabupaten dan provinsi, untuk meningkatkan kualitas siswa.
- 4) Terselenggaranya kerjasama antara sekolah dalam berbagai kegiatan pada OSIS seperti olahraga, seni, budaya, dan lain sebagainya.

⁴⁹Adang Rukhiyat, Solihin, *“Manajemen Pembinaan Ekstrakurikuler”*. (Jakarta: Pemerintah Provinsi DKI Jakarta DISORDA, 2004), h. 38.

- 5) Terbentuknya kelompok-kelompok belajar, forum membaca, atau komunitas tingkat sekolah maupun antar sekolah.
- 6) Terbinanya dengan baik pelatihan upacara bendera di sekolah.
- 7) Terlaksananya 8 (delapan) pembinaan kesiswaan secara terencana dan berkelanjutan.
- 8) Terbinanya hubungan yang penuh kekeluargaan antara sesama siswa, guru, kepala sekolah, orang tua, dan masyarakat.
- 9) Terwujudnya sekolah sebagai Wawasan Wijayatmandala.

Dari penjelesan mengenai indikator keberhasilan suatu organisasi khususnya pada OSIS tentu sekolah sebagai lembaga pendidikan dapat menjalankan fungsi dan tugasnya secara bersama-sama dengan OSIS melalui program-program yang dapat melibatkan pengurus OSIS agar terciptanya tujuan pendidikan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru atau pelatih (*trainer*) sekaligus meneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain melalui proses perencanaan kegiatan atau pembelajaran, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.⁵⁰

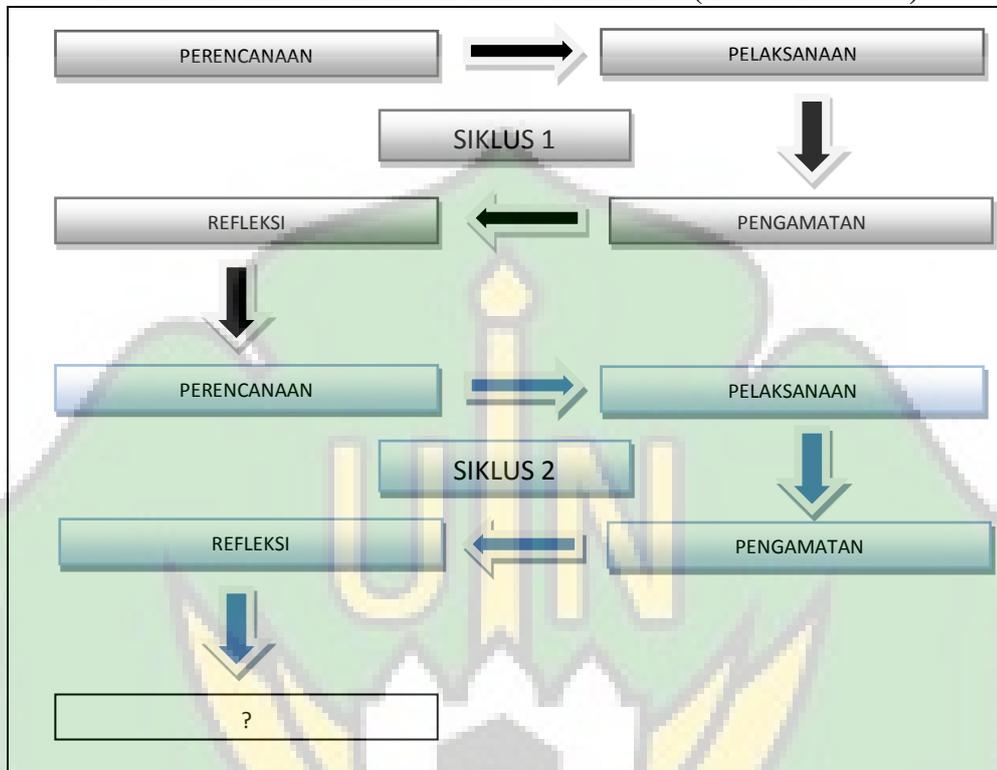
Salah satu keutamaan penelitian tindakan kelas adalah siswa diaktifkan dalam melaksanakan proses tindakan pembelajaran atau pelatihan yang dibuat dalam tindakan kelas. Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas merupakan suatu rangkaian siklus yang berkelanjutan. Proses tersebut merupakan suatu proses dinamis yang meliputi empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan, tindakan, observasi, dan refleksi.⁵¹

Tahapan-tahapan penelitian dalam setiap tindakan ini terjadi secara berulang-ulang sehingga akhirnya menghasilkan suatu ketuntasan nilai yang telah ditetapkan menurut kriteria penilaiannya. Siklus rancangan penelitian tindakan kelas, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

⁵⁰ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2008), h. 44.

⁵¹ Suharjono, *Penelitian Tindakan Kelas dan Tindakan Sekolah*, (Malang: Cakrawala Indonesia dan IPJUM, 2009), h. 24.

Tabel 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (*Action Reseach*)



Secara umum kegiatan penelitian ini dapat dibedakan dalam dua tahap, yaitu tahap pendahuluan dan tahap pelaksanaan tindakan.

1. Tahap Pendahuluan/Refleksi Awal

Penelitian ini dimulai dengan tindakan, pendahuluan atau refleksi awal. Pada refleksi awal kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan dialog dengan Kepala Madrasah tentang penelitian yang akan dilakukan.
- b. Melakukan dialog dengan pembina OSIS SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar tentang penerapan pelatihan kepemimpinan untuk OSIS pada penelitian yang akan dilakukan.

- c. Menentukan sumber data.
- d. Menentukan subjek penelitian
- e. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan mengikuti alur tindakan yang meliputi kegiatan :

i. Tahap Perencanaan (Plan)

- (1) Membuat Rencana Pelatihan.
- (2) Menyiapkan materi pelatihan yang akan disajikan.
- (3) Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan pada saat pelaksanaan tindakan di kelas.
- (4) Menentukan tujuan pelatihan.
- (5) Menyiapkan perangkat tes akhir terhadap hasil pelatihan.

ii. Tahap Pelaksanaan (Action)

Melaksanakan kegiatan pelatihan melalui metode simulasi sesuai dengan rencana pelatihan yang telah dipersiapkan sebelumnya sebagaimana terlampir, serta memeriksa tes akhir pada akhir tindakan untuk mengetahui tingkat pemahaman pengurus OSIS.

Adapun rencana tindakan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- (1) Melaksanakan pelatihan sesuai dengan rencana pelatihan.
- (2) Pada akhir pelatihan dilakukan evaluasi.

iii. Tahap Observasi (Observe)

Kegiatan observasi adalah pengumpulan data dengan mengamati semua aktivitas siswa selama proses pelatihan berlangsung dengan menggunakan format observasi atau penilaian yang telah disusun. Juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario pelatihan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses hasil belajar siswa. Instrument yang dipakai adalah : (1) soal tes, (2) lembar observasi, (3) catatan lapangan yang dipakai untuk : memperoleh data secara objektif yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi, seperti kreativitas siswa selama tindakan berlangsung, reaksi siswa, atau petunjuk-petunjuk lain yang dapat dipakai sebagai bahan dalam analisis dan untuk keperluan refleksi.

iv. Tahap Refleksi (Reflection)

Pada kegiatan refleksi, peneliti melakukan diskusi dengan pengamat untuk menjuring hal-hal yang terjadi sebelum dan selama tindakan berlangsung berdasarkan hasil pengamatan, catatan lapangan, wawancara, agar dapat diambil kesimpulan. Kegiatan refleksi dilakukan dengan cara menganalisis, memahami, menjelaskan, dan menyimpulkan data-data tersebut. Dalam penelitian ini, keempat tahap di atas dipandang sebagai suatu siklus tindakan. Penelitian ini akan dilakukan beberapa bentuk siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus diakhiri dengan tahap refleksi yaitu sebagai pertimbangan di dalam

memutuskan dan merencanakan tindakan yang lebih efektif pada siklus berikutnya. Apabila pada siklus I belum dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka dilanjutkan pada siklus II dan seterusnya sampai tujuan yang diinginkan tercapai. Penelitian tindakan harus dilakukan sekurang-kurangnya dalam 2 siklus tindakan yang berkaitan.⁵² Informasi dan siklus yang terdahulu sangat menentukan pelaksanaan siklus berikutnya.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan sasaran dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut:

- (1) Dalam melaksanakan pembinaan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) belum pernah melaksanakan pelatihan OSIS.
- (2) Pihak sekolah utamanya guru pembina OSIS mendukung penuh dalam penelitian ini untuk meningkatkan kualitas kreativitas pengurus OSIS.
- (3) Pengurus OSIS belum mengetahui secara benar fungsi dan tujuannya dalam OSIS.
- (4) Keadaan pengurus OSIS cenderung pasif dalam program kegiatan di sekolah maupun di OSIS itu sendiri.

⁵² Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*,..., hal. 23

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang diambil adalah pengurus Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar yang berjumlah 20 orang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dilakukan berdasarkan bentuk data yang diperoleh yaitu meliputi tes, wawancara, observasi, dan catatan lapangan.

1. Observasi, dilakukan untuk mengamati kegiatan kegiatan di kelas selama kegiatan pelatihan, mengenai kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dan perencanaan yang telah disusun, serta untuk mengamati partisipasi siswa khususnya subjek penelitian yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan oleh seorang guru dan seorang teman sejawat.
2. Angket, dilakukan untuk melengkapi data. Angket ini akan berisi tentang respon siswa secara objektif yang berkaitan dengan pelatihan yang dilakukan oleh pelatih dan siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan dalam mencari sebuah jawaban pada suatu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni: pedoman pengamatan aktivitas guru, pedoman pengamatan aktivitas siswa catatan lapangan, dan dokumentasi lapangan.

1. Lembar Pedoman pengamatan (observasi) aktivitas pelatih

Pedoman pengamatan (observasi) aktivitas pelatih digunakan untuk mencatat data tentang proses kegiatan pembelajaran atau pelatihan seperti

sikap dan tingkah laku pelatih, metode penyampaian materi, dan sebagainya.

Lampiran

2. Lembar Pedoman pengamatan (observasi) aktivitas siswa

Pedoman pengamatan (observasi) aktivitas siswa dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pelatihan seperti, keaktifan siswa, semangat belajar, dan sebagainya. ***Lampiran***

3. Lembar observasi kreativitas siswa

Lembar observasi kreativitas siswa digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa terhadap proses pelatihan. Lembar observasi akan diisi oleh peneliti dan seorang pengamat yang merupakan teman sejawat untuk di nilai sesuai dengan keadaan di lapangan. Adapun kreativitas yang diamati yaitu: kelancaran berfikir, berfikir luwes, berfikir orisinal, mengelaborasi, dan mengevaluasi dengan skor 1, 2, 3, dan 4 sesuai dengan pedoman observasi.

Lampiran

4. Lembar respon siswa

Lembar respon siswa terhadap pelatihan kepemimpinan untuk melihat tanggapan siswa terhadap kegiatan, baik positif maupun negative. Dan berfungsi untuk bahan evaluasi pelatih dalam pelaksanaan kegiatan. ***Lampiran***

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam suatu proses. Proses dalam hal ini berarti bahwa pelaksanaan sudah dilakukan sejak pengumpulan data. Setiap akhir pemberian tindakan, data yang diperoleh dikumpulkan dan direfleksi. Dalam merefleksi untuk menganalisa hasil

tindakan yang kemudian sebagai acuan langkah berikutnya. Dari hasil analisis data yang dilakukan pada tahap siklus 1 sebagai acuan yang mengarah pada tindakan berikutnya yaitu tahap siklus II, yang tujuannya untuk melihat ada tidaknya perubahan dan peningkatan, pada proses dan hasil belajar.

Moleong mengatakan bahwa proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari wawancara, pengamatan yang sudah ditulis dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya.⁵³

Data yang telah diperoleh/ terkumpul selama penelitian akan dianalisis berdasarkan rumusan masalah penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Aktivitas Pelatih

Data aktivitas pelatih diperoleh dari lembaran pengamatan yang diisi oleh pengamat selama pelatihan berlangsung. Rumus persentase untuk melihat kecendrungan yang terjadi dalam proses pelatihan adalah sebagai berikut:

Perhitungan persentase aktivitas guru:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas guru

F = Banyaknya aktivitas guru yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

2. Analisis Aktivitas Siswa

Perhitungan persentase aktivitas siswa:

⁵³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2002), cet. 16, hal. 190

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas guru

f = Banyaknya aktivitas guru yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Keterangan:

1. 00 - 55 = Tidak Baik

2. 56 - 75 = Cukup

3. 76 - 85 = Baik

4. 86 - 100 = Sangat Baik

3. Analisis Kreativitas Siswa

Perhitungan persentase aktivitas siswa:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas guru

f = Banyaknya aktivitas guru yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Keterangan:

00 – 55% = Kreativitas rendah

56- 75% = Kreativitas Sedang

76 – 85% = Kreativitas Tinggi

86 - 100% = Kreativitas Sangat Tinggi

4. Analisis Respon Siswa Terhadap Pelatihan Kepemimpinan

$$P = \frac{K}{I \cdot m} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor hasil angket

K = Skor keseluruhan yang diperoleh siswa

I = Jumlah siswa

m = Skor maksimal

Tabel 3.2 Klasifikasi Penilaian Respon Siswa

No.	Nilai %	Kategori Penilaian
1	0 – 55	Sangat Rendah
2	56 – 75	Sedang
3	76 – 85	Baik
4	86 – 100	Sangat Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Gambaran lokasi SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar

Lokasi penelitian ini adalah SMPN 1 Darussalam Aceh Besar. Sekolah ini terletak di Jalan Lambaro Angan Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. Sekolah ini sudah berdiri sejak tahun 1979 dengan nomor dan tanggal 0190/0/1979.08 September 1979. Meskipun sekolah ini memiliki akreditasi B, namun sekolah ini sudah banyak mencetak lulusan-lulusan terbaik yang berada di setiap lembaga di pemerintahan seperti pegawai negeri sipil, politikus handal, aparat keamanan negara (polisi) dan berbagai profesi lainnya.

Sekolah ini terletak di samping jalan raya, dengan masjid kemukiman Lambaro Angan dan puskesmas kecamatan Darussalam sebagai perbatasan sebelah barat, bengkel dan warung nasi sebagai perbatasan sebelah timur, pasar kemukiman Lambaro Angan sebagai perbatasan sebelah selatan dan SDN Lambaro Angan sebagai perbatasan sebelah utara. Ini merupakan lokasi yang strategis karena mudah diketahui oleh banyak orang, terletak dekat dengan pemukiman serta dekat dengan fasilitas umum lainnya.

2. Keadaan Sekolah dan Sarana Prasarana

Berikut jumlah pegawai/guru serta siswa yang ada di SMPN 1 Darussalam Aceh Besar.

Tabel 4.1 Jumlah Pegawai/Guru dan Siswa

Jumlah pegawai/ guru			Jumlah siswa			Jumlah
Guru PNS	Pegawai	Honorer	Pr	Lk		
38	3	2	VII	53	61	114
			VIII	45	43	88
			IX	25	37	62
Jumlah				123	141	264

Dari tabel di atas terlihat bahwa jumlah murid di SMPN 1 Darussalam Aceh besar berjumlah 264 siswa dari 3 kelas yaitu kelas VII, VIII, dan IX. Sedangkan jumlah guru yang sudah PNS adalah 38 orang, honorer 2 orang dan pegawai lainnya berjumlah 3 orang.

Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan proses belajar mengajar, dengan adanya sarana prasarana yang lengkap maka hasil yang dicapai akan lebih baik. Sarana prasarana di SMPN 1 Darussalam Aceh Besar untuk lebih jelasnya dapat dilihat di tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana

No.	Jenis Barang	Kondisi	Jumlah
1	Ruang kepala sekolah	Baik	1
2	Ruang guru	Baik	1
3	Ruang belajar	Baik	11
4	Ruang tata usaha	Baik	1
5	Toilet	Baik	4
6	Kantin	Baik	1
7	Pos satpam	Baik	1
8	Meja	Baik	-
9	Kursi	Baik	-
10	Papan tulis	Baik	-
11	Halaman parkir	Baik	1
12	Perpustakaan	Baik	1

Sumber: Dokumen dari TU SMP Negeri 1 Aceh Besar

Berdasarkan tabel yang disajikan diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa sarana dan prasarana disekolah ini sudah memadai. Hal ini sesuai dengan wawancara penulis dengan kepala sekolah. Namun demikian, sarana prasarana belum dapat dikatakan sepenuhnya cukup, karena sarana prasarana memiliki masa pakai sendiri⁵⁴.

B. Analisis Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar, peneliti mendapatkan beberapa informasi dari data yang diperoleh. Data yang di kumpulkan

⁵⁴ Wawancara dengan kepala sekolah pada tanggal 14 Desember 2019

dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas pelatih dan siswa, lembar observasi kreativitas siswa, dan respon siswa. Berikut uraian dan beberapa siklus:

1. Siklus 1

Siklus I terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun modul pelatihan kepemimpinan, lembar observasi aktivitas pelatih dan siswa, lembar kreativitas siswa pada pelatihan permainan kepemimpinan. Kemudian pada tahap pelaksanaan terdapat tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dan pada tahap pengamatan, pengamat atau observer mengamati aktivitas pelatih pada proses pelatihan berlangsung. Tahap refleksi yaitu kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada siklus yang telah dilakukan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada penjelasan berikutnya:

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus ini peneliti mempersiapkan beberapa hal, yaitu modul pelatihan kepemimpinan pada simulasi atau permainan Ayo berimajinasi. Selain itu peneliti juga menyiapkan alat dan bahan pelatihan yang dibutuhkan dalam pelatihan. Seperti media, modul, lembar aktivitas pelatih dan siswa, dan lembar kreativitas siswa pada simulasi atau permainan dapat dilihat pada lampiran.

b. Tahap Pelaksanaan (Tindakan)

Tahap pelaksanaan (tindakan) dari modul pelatihan yang telah disusun, Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai pelatih/ *trainer* dalam pelatihan kepemimpinan menggunakan simulasi atau permainan. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan awal yang dilakukan pelatih yaitu mengkondisikan tempat, membuka pelatihan dengan mengucapkan salam dan berdoa, mempresensi siswa, membahas tata tertib dan kontrak pelatihan, membagi kelompok, menjelaskan tujuan pelatihan, dan memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Kemudian tahap selanjutnya kegiatan inti. Pada tahap ini siswa memberikan apersepsi berkaitan tentang kepemimpinan dengan melihat gambar-gambar pahlawan, selanjutnya siswa di bagi kelompok menjadi 4 kelompok, serta menyajikan materi pelatihan. Siswa saling bertanya jawab tentang materi kepemimpinan dan kreativitas. Kemudian siswa melihat video dan tanya jawab tentang video yang ditampilkan, kemudian pelatih mengarahkan kelompok untuk memilih ketua kelompok, selanjutnya pelatih memberikan simulasi atau permainan yang akan diselesaikan setiap kelompok, setelah itu kelompok menyajikan hasil tugas yang diberikan pelatih. Pelatih membantu kelompok yang kesulitan dalam melakukan simulasi atau permainan.

Tahap selanjutnya adalah kegiatan penutup. Pada tahap ini pelatih menanyakan kepada siswa apakah ada yang paham dan meminta kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang pelatihan dan simulasi/permainan yang diberikan. Selanjutnya pelatih membuat kesimpulan pada pelatihan tersebut. Kemudian pelatih memberikan evaluasi kepada siswa serta mengakhiri pelatihan dengan salam.

c. Tahap Pengamatan (observasi)

Pada tahap ini pelatih dan siswa di nilai oleh observer untuk mengamati aktivitas pelatih dan siswa, mengamati kreativitas siswa pada pelatihan dengan menggunakan simulasi atau permainan yang pelatih berikan.

a. Observai aktivitas pelatih dan siswa

Pada tahap ini, pengamat (observer) mengamati kemampuan pelatih dan siswa dengan menggunakan instrument yang telah peneliti berikan. Data hasil observasi aktivitas pelatih dan siswa dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3: Hasil Observasi Aktivitas Pelatih dan Siswa pada Pelatihan Kepemimpinan Siklus I

Lembar Observasi Aktivitas Pelatih dan Siswa												
No	Aspek Kegiatan	Aktivitas Pelatih	Kriteria				Aktivitas Siswa	Kriteria				
			1	2	3	4		1	2	3	4	
1	Pendahuluan	Pelatih mengkondisikan ruangan secara fisik dan mental agar siswa siap mengikuti pelatihan			√		Siswa merespon atau membantu mempersiapkan pelatihan				√	
		Pelatih memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama pada awal pelatihan		√			Siswa menjawab salam dan membaca doa		√			
		Pelatih mempresensi siswa			√		Siswa merespon presensi pelatih				√	
		Pelatih membahas tata tertib dan kontrak pelatihan selama berlangsung	√				Siswa memahami atau menanggapi tata tertib atau kontrak pelatihan dan menyetujuinya	√				
		Pelatih membagi kelompok secara acak				√	Siswa membentuk kelompok					√

		Pelatih memotivasi siswa agar siap mengikuti pelatihan			√	Siswa termotivasi dan memberikan respon kepada pelatih			√
		Pelatih menjelaskan tujuan pelaksanaan pelatihan kepemimpinan			√	Siswa memahami tujuan pelatihan			√
2	Inti	Pelatih memberikan apersepsi untuk mengarahkan siswa memasuki pelatihan kepemimpinan			√	siswa menikmati dan merespon apersepsi pelatih			√
		Pelatih menyampaikan materi tentang kepemimpinan kepada siswa dengan metode partisipatif			√	Siswa menanggapi dan memahami materi kepemimpinan dari pelatih		√	
		Pelatih menayangkan video tentang Pemimpin yang kreatif			√	Siswa melihat video secara baik dan menanggapinya			√
		Pelatih menanyakan kepada siswa tanggapan video tersebut			√	Siswa menjawab pertanyaan tentang video yang di tampilkan			√
		Pelatih mengarahkan siswa untuk memilih ketua setiap kelompok			√	Siswa membentuk kelompok dan memilih ketua kelompok			√
		Pelatih memberikan <i>Ice Breaking</i> kepada siswa			√	Siswa menikmati <i>ice breaking</i>		√	
		Pelatih memberikan simulasi/ permainan tentang kreativitas pemimpin melalui media			√	Siswa memahami dan menanggapi simulasi/ permainan yang diberikan pelatih			√

		Pelatih menintruksikan ketua kelompok untuk membuat karya setiap kelompok dengan bahan yang diberikan		√	Ketua kelompok menintruksikan anggotanya untuk memuat karya dari bahan yang diberikan pelatih		√	
		Pelatih memberikan mengarahkan siswa untuk bekerja dan belajar secara berkelompok dan berdiskusi		√	Siswa merespon arahan pelatih		√	
3	Penutup	Pelatih memberikan waktu kepada siswa untuk presentasi hasil diskusi		√	Siswa memanfaatkan waktu dan berdiskusi dengan baik		√	
		Pelatih memberikan pertanyaan tentang kepemimpinan kepada siswa		√	Siswa menjawab pertanyaan dengan baik tentang kepemimpinan			√
		pelatih menanyakan kesulitan yang terjadi pada saat berdiskusi		√	Siswa menyampaikan kesulitan selama berdiskusi		√	
		Pelatih membuat kesimpulan		√	Siswa memahami kesimpulan pelatih			√
		Pelatih membuat <i>ice breaking</i> penutup		√	Siswa menikmati <i>ice breaking</i>		√	
		Pelatih menutup dengan doa dan salam		√	Siswa menjawab salam dan berdoa			√
		Jumlah	65			63		
		Rata-rata	73,8			71,5		
		Nilai %	74%			72%		
		Kategori	Cukup			Cukup		

Sumber: Hasil Observasi di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar, (2020)

1) Perhitungan persentase aktivitas pelatih:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas pelatih

F = Banyaknya aktivitas pelatih yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Dik:

$$F = 65$$

$$N = 88$$

$$P = \frac{65}{88} \times 100\%$$

$$P = 74\%$$

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan kepemimpinan melalui pada simulasi atau permainan kepemimpinan, untuk nilai aktivitas pelatih mendapatkan nilai rata-rata 73,8 yang berada pada kategori cukup. Data di atas juga menjelaskan bahwa masih ada beberapa kemampuan pelatih yang masih rendah dan perlu diingatkan yaitu diantaranya: pertama, pelatih masih kurang dalam membuka pelatihan dengan salam dan doa. Kedua, pelatih belum dapat membahas kontrak dan tata tertib dalam pelatihan. Ketiga, pelatih belum mampu memberikan apersepsi kepada siswa. Keempat, pelatih belum mampu menyampaikan materi dengan jelas.

2) Perhitungan presentasi aktivitas siswa

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas pelatih

F = Banyaknya aktivitas pelatih yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Dik:

$$F = 63$$

$$N = 88$$

$$P = \frac{63}{88} \times 100\%$$

$$P = 72\%$$

Keterangan:

a) 00 - 55 = Tidak Baik

b) 56 - 75 = Cukup

c) 76 - 85 = Baik

d) 86 - 100 = Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat di ketahui bahwa aktivias siswa selama proses pelatihan melalui simulasi atau permainan kepemimpinan pada siklus 1 memperoleh hasil cukup. Namun masih ada kekurangan yang harus diperbaiki, diantaranya: Pertama, siswa tidak menjawab salam dan doa secara baik. Kedua, siswa tidak memahami kontrak dan tata tertib pelatihan. Ketiga, siswa kurang menanggapi dan memahami materi yang disampaikan. Keempat, ketua kelompok kurang peduli dengan kelompoknya. Kelima, siswa tidak menyampaikan kesulitan yang di alami.

Tabel 4.4: Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I

Penelitian Tindakan Siklus I							
Penilaian Kreativitas pada Simulasi/ Permainan Kepemimpinan							
No	Simulasi/ Permainan Kepemimpinan	Indikator	Deskriptor	Kriteria Penilaian			
				1	2	3	4
1	Ayo Berimajinasi	Kelancaran Berfikir	Sering bertanya dan menjawab pertanyaan		√		
			Mempunyai banyak ide dan mampu mengungkapkan dengan baik			√	
			Mampu menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat		√		
			Cepat mengerti dan mengidentifikasi kesalahan pada objek		√		
		Berpikir Luwes	Memiliki interpretasi yang berbeda dengan yang lain secara tepat dan benar				√
			Mampu memberikan pertimbangan berbeda saat diskusi		√		
			Memberikan sudut pandang yang berbeda saat diskusi		√		
			Mampu mengubah arah pikiran secara spontan		√		
		Berpikir Original	Memikirkan cara baru dalam menyelesaikan masalah		√		
			Menggunakan cara berfikir sendiri tanpa terpengaruh orang lain		√		
			Memahami dan berusaha menemukan cara baru dalam menyelesaikan masalah				√
			Senang dalam menganalisa masalah dan tidak terburu-buru menjawab		√		
		Berpikir Elaborasi	Mampu menyatakan pengarahannya ide secara terperinci dan mewujudkan ide menjadi kenyataan		√		
			Mampu menyelesaikan pekerjaan tanpa bantuan orang lain	√			

		Mampu menemukan cara yang berbeda untuk menyelesaikan pekerjaan sendiri		√
		Mampu menceritakan hasil pekerjaan secara terperinci kepada orang lain		√
		Jumlah	41	
		Rata-rata	64	
		Nilai %	64%	
		Kategori	Cukup	

Sumber: Hasil Observasi di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar, (2019)

b. Penilaian Kreativitas Siswa pada Simulasi atau Permainan Kepemimpinan.

Kreativitas siswa dilihat dari aktifitas ketua kelompok terdapat 4 kelompok dan berjumlah 20 siswa dalam melaksanakan proses simulasi atau permainan kepemimpinan. Kreativitas di nilai berdasarkan nilai dan kriteria yang telah di tetapkan pada instrumen penilaian kreativitas.

1) Perhitungan kreativitas siswa

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kreativitas siswa

f = Banyaknya nilai siswa yang muncul

N = Jumlah kreativitas keseluruhan

$$P = \frac{41}{64} \times 100\%$$

$$P = 64\%$$

Keterangan:

a) 00 – 55% = Kreativitas sangat rendah

b) 56- 75% = Kreativitas Sedang

c) 76 – 85% = Kreativitas Tinggi

d) 86 - 100% = Kreativitas Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.4 hasil lembar observasi kreativitas siswa pada pelaksanaan pelatihan kepemimpinan melalui simulasi atau permainan kepemimpinan terlihat bahwa, nilai rata-rata persentase kreativitas siswa pada siklus I adalah 64% dengan hasil kategori kreativitas sedang terhadap pelatihan kepemimpinan melalui simulasi atau permainan kepemimpinan. Data ini disimpulkan bahwa melalui pelatihan kepemimpinan dengan menggunakan metode simulasi atau permainan kepemimpinan peneliti berharap agar siswa dapat meningkatkan kreativitas kepemimpinan pada siklus II.

d. Refleksi Siklus I

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada kegiatan siklus pelatihan kepemimpinan yang telah dilakukan, untuk menyempurnakan siklus berikutnya.

1) Aktivitas pelatih

Aktivitas pelatih pada siklus I memiliki kekurangan diantaranya adalah: pertama, pelatih masih kurang dalam membuka pelatihan dengan salam dan doa. Kedua, pelatih belum dapat membahas kontrak dan tata tertib dalam pelatihan. Ketiga, pelatih belum mampu memberikan apersepsi kepada siswa. Keempat, pelatih belum mampu menyampaikan materi dengan jelas.

2) Aktivitas siswa

Aktivitas siswa selama kegiatan pelatihan kepemimpinan pada siklus I terdapat kekurangan diantaranya adalah: Pertama, siswa tidak menjawab salam dan doa secara baik. Kedua, siswa tidak memahami kontrak dan tata tertib pelatihan. Ketiga, siswa kurang menanggapi dan memahami materi yang disampaikan. Keempat, ketua kelompok kurang peduli dengan kelompoknya. Kelima, siswa tidak menyampaikan kesulitan yang dialami.

3) Kreativitas siswa

Berdasarkan hasil pengamatan kreativitas siswa pada siklus I bahwa terdapat siswa yang belum mencapai nilai keberhasilan yang ditetapkan peneliti. Jumlah nilai kreativitas yang didapat pada siklus I adalah 64%. Oleh karena itu peneliti harus melanjutkan proses pelatihan pada siklus ke II untuk memperbaiki kekurangan dan mencapai nilai keberhasilan.

2. Siklus II

Siklus II terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun modul pelatihan kepemimpinan, lembar observasi aktivitas pelatih dan siswa, lembar kreativitas siswa pada pelatihan simulasi/ permainan kepemimpinan. Kemudian pada tahap pelaksanaan terdapat tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dan pada tahap pengamatan, pengamat atau observer mengamati aktivitas pelatih dan siswa pada proses pelatihan berlangsung. Tahap refleksi yaitu kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada siklus yang telah dilakukan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada penjelasan berikutnya:

a. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan siklus I indikator penelitian yang telah ditetapkan belum tercapai, maka peneliti melanjutkan siklus II. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa hal, yaitu modul pelatihan kepemimpinan pada simulasi atau permainan menyusun gambar dan kata. Selain itu peneliti juga menyiapkan alat dan bahan pelatihan yang dibutuhkan dalam pelatihan. Seperti media, modul, lembar aktivitas pelatih dan siswa siklus II, dan lembar kreativitas siswa siklus II pada simulasi atau permainan dapat dilihat pada lampiran.

b. Tahap tindakan

Tahap pelaksanaan (tindakan) dari modul pelatihan yang telah disusun. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai pelatih/ *trainer* dalam pelatihan kepemimpinan menggunakan simulasi atau permainan. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan yang dilakukan pelatih yaitu mengkondisikan tempat, membuka pelatihan dengan mengucapkan salam dan berdoa, mempresensi siswa, membahas tata tertib dan kontrak pelatihan, membagi kelompok, menjelaskan tujuan pelatihan, dan memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Kemudian tahap selanjutnya kegiatan inti. Pada tahap ini siswa memberikan apersepsi berkaitan tentang kepemimpinan dengan melihat gambar-gambar pahlawan, selanjutnya siswa di bagi kelompok menjadi 4 kelompok, serta menyajikan materi pelatihan. Siswa saling bertanya jawab tentang materi kepemimpinan dan kreativitas. Kemudian siswa melihat video dan tanya jawab tentang video yang ditampilkan, kemudian pelatih mengarahkan kelompok untuk memilih ketua kelompok, selanjutnya pelatih memberikan simulasi atau permainan yang akan diselesaikan setiap kelompok, setelah itu kelompok menyajikan hasil tugas yang diberikan pelatih. Pelatih membantu kelompok yang kesulitan dalam melakukan simulasi atau permainan.

Tahap selanjutnya adalah kegiatan penutup. Pada tahap ini pelatih menanyakan kepada siswa apakah ada yang paham dan meminta kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang pelatihan dan simulasi/ permainan yang diberikan.

Selanjutnya pelatih membuat kesimpulan pada pelatihan tersebut. Kemudian pelatih memberikan evaluasi kepada siswa serta mengakhiri pelatihan dengan salam.

c. Tahap Pengamatan (Obervasi)

Pada tahap ini pelatih dan siswa di nilai oleh observer untuk mengamati aktivitas pelatih dan siswa, pada pengamatan di sklus II pengamat mengamati kreativitas siswa pada pelatihan dengan menggunakan simulasi atau permainan menyusun gambar dan kata yang pelatih berikan.

Tabel 4.3: Lembar Observasi Aktivitas Pelaih dan Siswa pada Pelatihan Kepemimpinan Siklus II

Lembar Observasi Aktivitas Pelatih dan Siswa											
No	Aspek Kegiatan	Aktivitas Pelatih	Kriteria				Aktivitas Siswa	Kriteria			
			1	2	3	4		1	2	3	4
1	Pendahuluan	Pelatih mengkondisikan ruangan secara fisik dan mental agar siswa siap mengikuti pelatihan			√		Siswa merespon atau membantu mempersiapkan pelatihan				√
		Pelatih memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama pada awal pelatihan		√			Siswa menjawab salam dan membaca doa				√
		Pelatih mempresensi siswa			√		Siswa merespon presensi pelatih				√
		Pelatih membahas tata tertib dan kontrak pelatihan selama berlangsung				√	Siswa memahami atau menanggapi tata tertib atau kontrak pelatihan dan menyetujuinya			√	
		Pelatih membagi kelompok secara acak				√	Siswa membentuk kelompok				√

		Pelatih memotivasi siswa agar siap mengikuti pelatihan				√	Siswa termotivasi dan memberikan respon kepada pelatih					√
		Pelatih menjelaskan tujuan pelaksanaan pelatihan kepemimpinan				√	Siswa memahami tujuan pelatihan					√
2	Inti	Pelatih memberikan apersepsi untuk mengarahkan siswa memasuki pelatihan kepemimpinan				√	siswa menikmati dan merespon apersepsi pelatih					√
		Pelatih menyampaikan materi tentang kepemimpinan kepada siswa dengan metode partisipatif				√	Siswa menanggapi dan memahami materi kepemimpinan dari pelatih					√
		Pelatih menayangkan video tentang Pemimpin yang kreatif				√	Siswa melihat video secara baik dan menanggapinya					√
		Pelatih menanyakan kepada siswa tanggapan video tersebut				√	Siswa menjawab pertanyaan tentang video yang di tampilkan					√
		Pelatih mengarahkan siswa untuk memilih ketua setiap kelompok				√	Siswa membentuk kelompok dan memilih ketua kelompok					√
		Pelatih memberikan <i>Ice Breaking</i> kepada siswa				√	Siswa menikmati <i>ice breaking</i>				√	
		Pelatih memberikan simulasi/ permainan tentang kreativitas pemimpin melalui media				√	Siswa memahami dan menanggapi simulasi/ permainan yang diberikan pelatih					√

		Pelatih menintruksikan ketua kelompok untuk membuat karya setiap kelompok dengan bahan yang diberikan			√	Ketua kelompok menintruksikan anggotanya untuk memuat karya dari bahan yang diberikan pelatih			√
		Pelatih memberikan mengarahkan siswa untuk bekerja dan belajar secara berkelompok dan berdiskusi			√	Siswa merespon arahan pelatih			√
3	Penutup	Pelatih memberikan waktu kepada siswa untuk presentasi hasil diskusi			√	Siswa memanfaatkan waktu dan berdiskusi dengan baik			√
		Pelatih memberikan pertanyaan tentang kepemimpinan kepada siswa			√	Siswa menjawab pertanyaan dengan baik tentang kepemimpinan			√
		pelatih menanyakan kesulitan yang terjadi pada saat berdiskusi			√	Siswa menyampaikan kesulitan selama berdiskusi			√
		Pelatih membuat kesimpulan			√	Siswa memahami kesimpulan pelatih			√
		Pelatih membuat <i>ice breaking</i> penutup			√	Siswa menikmati <i>ice breaking</i>			√
		Pelatih menutup dengan doa dan salam			√	Siswa menjawab salam dan berdoa			√
		Jumlah			82				79
		Rata-rata			93,1				89,7
		Kategori			Sangat Baik				Sangat Baik

Sumber: Hasil Observasi di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar, (2020)

1) Observasi aktivitas pelatih dan siswa siklus II

Pada tahap ini, pengamat (observer) mengamati kemampuan pelatih dan siswa dengan menggunakan instrument yang telah peneliti berikan. Data hasil observasi aktivitas pelatih dan siswa pada siklus II dapat dilihat table 4.5.

a. Perhitungan Persentase Aktivitas Pelatih Siklus II:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas pelatih

F = Banyaknya aktivitas pelatih yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Dik:

$$F = 82$$

$$N = 88$$

$$P = \frac{82}{88} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Berdasarkan Tabel 4.5 menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan kepemimpinan melalui pada simulasi atau permainan kepemimpinan, untuk nilai aktivitas pelatih pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 93,1 yang berada pada kategori sangat baik. Data di atas juga menjelaskan bahwa pada kegiatan pelatihan kepemimpinan terdapat peningkatan kreativitas siswa dari siklus I.

b. Perhitungan Presentasi Aktivitas Siswa Siklus II

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas pelatih

F = Banyaknya aktivitas pelatih yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Dik:

$$F = 63$$

$$N = 88$$

$$P = \frac{79}{88} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Keterangan:

- 2) 00 - 55 = Tidak Baik
- 3) 56 - 75 = Cukup
- 4) 76 - 85 = Baik
- 5) 86 - 100 = Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat di ketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pelatihan melalui simulasi atau permainan kepemimpinan pada siklus II memperoleh hasil rata-rata 89,7 dengan kategori sangat baik. Hal ini menjadi setelah melakukan pelatihan kepemimpinan pada siklus II terdapat peningkatan dari siklus I.

2) Penilaian Kreativitas Siswa pada Siklus II

Kreativitas siswa dilihat dari aktifitas ketua kelompok terdapat 4 kelompok dan berjumlah 20 siswa dalam melaksanakan proses simulasi atau permainan kepemimpinan. Kreativitas di nilai berdasarkan nilai dan kriteria yang telah ditetapkan pada instrumen penilaian kreativitas.

Tabel 4.6: Lembar Observasi Kreativitas Siswa Siklus II

Penelitian Tindakan Siklus II							
Penilaian Kreativitas pada Simulasi/ Permainan Kepemimpinan							
No	Simulasi/ Permainan Kepemimpinan	Indikator	Deskriptor	Kriteria Penilaian			
				1	2	3	4
1	Menyusun Gambar dan Kata	Kelancaran Berfikir	Sering bertanya dan menjawab pertanyaan			√	
			Mempunyai banyak ide dan mampu mengungkapkan dengan baik				√
			Mampu menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat			√	
			Cepat mengerti dan mengidentifikasi kesalahan pada objek			√	
		Berpikir Luwes	Memiliki interpretasi yang berbeda dengan yang lain secara tepat dan benar			√	
			Mampu memberikan pertimbangan berbeda saat diskusi				√
			Memberikan sudut pandang yang berbeda saat diskusi				√
			Mampu mengubah arah pikiran secara spontan			√	
		Berpikir Original	Memikirkan cara baru dalam menyelesaikan masalah			√	
			Menggunakan cara berfikir sendiri tanpa terpengaruh orang lain			√	
			Memahami dan berusaha menemukan cara baru dalam menyelesaikan masalah				√
			Senang dalam menganalisa masalah dan tidak terburu-buru menjawab				√
		Berpikir Elaborasi	Mampu menyatakan pengarah ide secara terperinci dan mewujudkan ide menjadi kenyataan			√	

		Mampu menyelesaikan pekerjaan tanpa bantuan orang lain			√
		Mampu menemukan cara yang berbeda untuk menyelesaikan pekerjaan sendiri			√
		Mampu menceritakan hasil pekerjaan secara terperinci kepada orang lain			√
		Jumlah	55		
		Rata-rata	85,9		
		Nilai %	86%		
		Kategori	Sangat Tinggi		

Sumber: Hasil Observasi di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar, (2020)

Perhitungan kreativitas siswa siklus II

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kreativitas siswa

f = Banyaknya nilai siswa yang muncul

N = Jumlah kreativitas keseluruhan

$$P = \frac{55}{64} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Keterangan:

3. 00 – 55% = Kreativitas sangat rendah

4. 56- 75% = Kreativitas Sedang

5. 76 – 85% = Kreativitas Tinggi

6. 86 - 100% = Kreativitas Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil lembar observasi kreativitas siswa pada pelaksanaan pelatihan kepemimpinan melalui simulasi atau permainan kepemimpinan pada

siklus II terlihat bahwa, nilai rata-rata persentase kreativitas siswa pada siklus I adalah 86% dengan hasil kategori kreativitas sangat tinggi, Data ini disimpulkan bahwa melalui pelatihan kepemimpinan dengan menggunakan metode simulasi atau permainan kepemimpinan pada siklus II terdapat peningkatan kreativitas siswa yang semulanya dari nilai siklus I.

c. Refleksi Siklus II

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada kegiatan siklus pelatihan kepemimpinan yang telah dilakukan termasuk kegiatan pada siklus sebelumnya, untuk menyempurnakan siklus berikutnya.

1. Aktivitas pelatih

Aktivitas pelatih pada siklus II pada proses pelatihan kepemimpinan sudah mulai memiliki peningkatan hasil yang maksimal, yaitu telah mencapai nilai rata-rata 93 dan termasuk kategori sangat baik.

2. Aktivitas siswa

Aktivitas siswa selama kegiatan pelatihan kepemimpinan pada siklus II terdapat peningkatan yang sangat baik, siswa semakin aktif dan semangat mengikuti pelatihan. Hasil yang didapat pada siklus II mendapat nilai rata-rata 89,7 dan mendapat kategori sangat baik.

3. Kreativitas siswa

Berdasarkan hasil pengamatan kreativitas siswa pada siklus II bahwa terdapat peningkatan terhadap kreativitas siswa dengan nilai yang di hasilkan mencapai rata-rata 85,9 atau 56% dengan kategori kreativitas sangat tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan melalui pelatihan kepemimpinan untuk meningkatkan kreativitas pengurus OSIS di SMP Negeri 1

Darussalam Aceh Besar telah mencapai hasil maksimal dengan melalui siklus I dan siklus II.

d. Penilaian Respon Siswa pada Pelatihan Kepmimpinan

Pada penilai respon siswa diberikan di akhir pelatihan pada saat setelah siklus II dilakukan. Berikut hasil penilaian respon siswa menurut persentase item Tabel

Tabel 4.7: Hasil Respon Siswa terhadap Pelatihan Kepmimpinan

No.	Item	Deskripsi	Nilai %	Kategori
1	1	Bagi saya pelatihan ini sangat bermanfaat	76.20	Tinggi
2	2	Materi-materi yang diberikan dalam pelatihan sangat bermanfaat	83.70	Tinggi
3	3	Pelatih sangat jelas menyampaikan setiap materi	87.50	Sangat Tinggi
4	4	setiap sesi dalam pelatihan sangat menarik	83.70	Tinggi
5	5	Pelatih menjelaskan tujuan setiap permainan yang diberikan sangat jelas	78.70	Tinggi
6	6	Menurut saya setiap sesi dengan sesi yang lain saling berhubungan dengan sangat baik	72.50	Sedang
7	7	Menurut saya, fasilitas yang diberikan sangat baik	70	Sedang
8	8	Menurut saya, pelayanan yang diberikan sangat baik	73.7	Sedang
9	9	Setelah mengikuti pelatihan, saya mengerti tentang pemimpin yang kreatif	66.2	Sedang
10	10	Setelah mengikuti pelatihan, saya memiliki cara pandang berbeda saat diskusi	66.2	Sedang
11	11	Saat mengikuti pelatihan, saya mempunyai ide dalam berdiskusi	68.7	Sedang

12	12	Saat mengikuti pelatihan, saya mulai berani bertanya dan menjawab pertanyaan.	63.7	Sedang
13	13	Saat mengikuti pelatihan, saya mampu memprediksi suatu masalah	68.7	Sedang
14	14	Saat mengikuti pelatihan, saya mampu berbicara dengan baik dengan teman-teman	73.7	Sedang
15	15	Saat mengikuti pelatihan, saya mampu menyelesaikan masalah	70	Sedang
16	16	Saat pelatihan saya merasa senang dalam berdiskusi	85	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.7 terdapat perbedaan antara setiap item yang diberikan, respon ini diberikan untuk melihat tingkat kepuasan dengan penilaian sangat rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menikmati atau memperhatikan segala kegiatan secara penuh dan memberikan respon sesuai dengan apa yang dilakukan dan dirasakan. Maka terdapat beberapa item yang mendapatkan nilai rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam proses penelitian dengan penerapan pelatihan kepemimpinan terhadap kreativitas siswa pada model simulasi atau permainan kepemimpinan, dari siklus I ke siklus berikutnya terjadi perubahan dalam proses pelatihan kepemimpinan kearah lebih baik. Maka pada bab pembahasan hasil penelitian yang akan dijelaskan diantaranya adalah aktivitas pelatih, aktivitas siswa, kreativitas siswa, dan respon siswa terhadap pelatihan kepemimpinan.

Hasil observasi terhadap pelatih dan siswa, serta kreativitas siswa melalui simulasi atau permainan kepemimpinan masih memiliki kekurangan pada siklus I,

sedangkan pada proses pelatihan kepemimpinan berikutnya pada siklus II terdapat peningkatan. Peningkatan ini diukur berdasarkan nilai data yang diperoleh dari masing-masing siklus.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penerapan pelatihan kepemimpinan dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan model simulasi atau permainan kepemimpinan, karena kreativitas siswa merupakan unsur dasar yang sangat penting dimiliki oleh siswa untuk mencapai suatu keberhasilan. Dalam penelitian dengan penerapan pelatihan kepemimpinan ini peneliti mendapatkan para siswa yang aktif dalam kegiatan pelatihan yang terlihat dari aktivitas siswa dan adanya interaksi sesama antar sesama dalam mengikuti pelatihan kepemimpinan.

Untuk mencapai kreativitas siswa terhadap keberhasilan memimpin organisasi yang diharapkan, tentunya kemampuan pelatih dalam mengelola pelatihan sangat dibutuhkan. Oleh sebab itu dalam penelitian ini kemampuan pelatih terukur dan mampu mengelola kegiatan pelatihan dengan baik. Pembahasan dari semua hasil analisis penelitian adalah sebagai berikut.

a. Aktivitas Pelatih dalam Pelatihan Kepemimpinan

Penelitian aktivitas pelatih dalam proses pelatihan kepemimpinan dengan model simulasi atau permainan kepemimpinan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar.

Berdasarkan data yang telah disimpulkan menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan. Sesuai dengan data aktivitas pelatih yang diperoleh dari pengamat dengan nilai rata-rata dari siklus I adalah 65 (cukup), dan siklus II adalah 93,1 (sangat baik). Peningkatan aktivitas pelatih pada pelatihan kepemimpinan dari siklus I ke siklus II mengalami perubahan yang sangat

signifikan dengan rentang nilai rata-rata 27%. Perlu diketahui bahwa pelatihan kepemimpinan dengan menggunakan model simulasi atau permainan kepemimpinan itu menjadi penting bagi setiap individu dan kelompok.

Pelatihan kepemimpinan penting diterapkan karena mampu memberikan integritas seseorang yang menjadi pengaruh yang baik pada organisasi, jadi ketika para pemimpin yang efektif ingin menerapkan perubahan-perubahan yang signifikan, akan mengandalkan pembangkitan, pembangunan, dan mobilisasi emosi. hal ini berhubungan dengan kreativitas. Orang yang mengikuti pelatihan kepemimpinan cenderung mendapatkan suasana yang lebih baik, termasuk emosional positif. Karena dapat menghasilkan lebih banyak ide, berfikir bahwa ide mereka adalah orisinal, dan mereka cenderung dapat mengidentifikasi lebih banyak pilihan kreatif terhadap masalah.

Hasil analisis menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap aktivitas pelatih dalam proses pelatihan kepemimpinan, hal ini menunjukkan bahwa pelatih mengatasi masalah yang dihadapi dengan menggunakan model simulasi atau permainan kepemimpinan.

b. Aktivitas Siswa dalam Pelatihan Kepemimpinan

Penelitian terhadap aktivitas siswa dalam proses pelatihan kepemimpinan untuk meningkatkan kreativitas pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar dilaksanakan dalam dua siklus.

Berdasarkan data yang disimpulkan menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan. Sesuai dengan data aktivitas siswa yang diperoleh dari pengamat dengan nilai rata-rata dari siklus I adalah 71,5 (cukup), dan siklus II adalah 89,7 (sangat baik). Peningkatan aktivitas siswa pada pelatihan kepemimpinan dari siklus I ke siklus II mengalami perubahan yang sangat

signifikan dengan rentang nilai rata-rata 18%. Maka dari itu pelatihan kepemimpinan pada organisasi siswa itu penting, karena dapat meningkatkan energy positif dan kreativitas siswa.

Sesorang yang pada kondisi suasana hati dan emosi yang positif cenderung menghasilkan hal-hal yang kreatif, seperti menghasilkan ide, orisinil dalam berfikir, dan dapat mengidentifikasi masalah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa dalam proses pelatihan kepemimpinan, hal ini menunjukkan bahwa pelatih dan siswa dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan penerapan pelatihan kepemimpinan melalui model simulasi atau permainan kepemimpinan.

c. Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi kreativitas siswa pada kegiatan pelatihan kepemimpinan untuk setiap siklusnya mengalami peningkatan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata persentase kreativitas adalah 64 (kreativitas sedang), pada siklus II nilai rata-rata persentase kreativitas siswa adalah 85,9 (kreativitas sangat tinggi). Terdapat peningkatan kreativitas siswa pada pelatihan kepemimpinan menggunakan model simulasi atau permainan dari siklus I ke siklus II dengan rentang nilai rata-rata 22%. Ini menunjukkan pentingnya pelatihan kepemimpinan untuk meningkatkan kreativitas.

Orang yang mengikuti pelatihan kepemimpinan cenderung mendapatkan suasana yang lebih baik, termasuk emosional positif. Karena dapat menghasilkan lebih banyak ide, berfikir bahwa ide mereka adalah orisinil, dan mereka cenderung dapat mengidentifikasi lebih banyak pilihan kreatif terhadap masalah.

Hal tersebut menunjukkan bahwa kategori kreativitas siswa sangat tinggi terhadap proses pelatihan kepemimpinan. Data ini dapat disimpulkan bahwa

dengan penerapan pelatihan kepemimpinan melalui simulasi atau permainan kepemimpinan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

d. Respon Siswa Terhadap Pelatihan Kepemimpinan

Berdasarkan hasil respon yang telah diberikan oleh siswa, maka terdapat perbedaan nilai pada setiap item , diantaranya pada nilai Sedang terdapat pada item 9, 10, 11, 12 , 13, 14, 15. Nilai Tinggi terdapat pada item 1, 2, 7, 8, 16. Dan Nilai Sangat tinggi terdapat pada item 3. Hal ini menunjukkan bahwa respon yang diberikan oleh siswa termasuk positif terhadap penerapan pelatihan kepemimpinan menggunakan model simulasi atau permainan kepemimpinan.

Setiap pelatih kepemimpinan harus menghasilkan hasil yang positif, agar proses kemampuan seseorang akan meningkat dan menghasilkan ide kreatif dan mampu menghadapi setiap tantangan yang dihadapi.

Respon menunjukkan bahwa pelatihan kepemimpinan menggunakan simulasi atau permainan kepemimpinan untuk membantu meningkatkan kreativitas siswa di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar ialah mampu memberikan respon positif terhadap siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti laksanakan tentang penerapan pelatihan kepemimpinan organisasi siswa intra sekolah (OSIS) di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Aktivitas pelatih dalam pelatihan kepemimpinan OSIS pada siklus I diperoleh nilai 65 dengan kategori cukup, dalam tahap siklus I pelatih dalam mengelola pelatihan kepemimpinan masih banyak kekurangan dan harus diperbaiki yaitu: pelatih masih kurang dalam membuka pelatihan dengan salam dan doa, pelatih belum dapat membahas kontrak dan tata tertib dalam pelatihan, pelatih belum mampu memberikan apersepsi kepada siswa, pelatih belum mampu menyampaikan materi dengan jelas. Kemudian dilakukan pada siklus II, pada siklus II aktivitas pelatih mengalami peningkatan dan menunjukkan hasil yang maksimal. Sehingga mendapatkan nilai 93,1 dengan kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas pelatih pada pelatihan kepemimpinan dari siklus I ke siklus II mengalami perubahan yang sangat signifikan dengan rentang nilai rata-rata 27%.
2. Aktivitas siswa dalam pelatihan kepemimpinan pengurus OSIS pada siklus I terdapat kekurangan dan harus di tingkatkan, dalam siklus I mendapat nilai 63 kategori cukup. Dalam proses ini aktivitas siswa masih ada kekurangan yaitu: siswa tidak menjawab salam dan doa secara baik, siswa tidak memahami kontrak dan tata tertib pelatihan, siswa kurang menanggapi dan memahami materi yang disampaikan, ketua kelompok kurang peduli dengan

kelompoknya, siswa tidak menyampaikan kesulitan yang di alami. Sehingga aktivitas siswa di tingkatkan pada siklus II. Pada siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan pada proses pelatihan kepemimpinan, siswa semakin aktif dan semangat dalam menjalankan proses pelatihan kepemimpinan. Pada siklus II mendapat nilai 85,9 dengan kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas siswa pada pelatihan kepemimpinan dari siklus I ke siklus II mengalami perubahan yang sangat signifikan dengan rentang nilai rata-rata 18%.

3. Kreativitas siswa dalam pelaksanaan pelatihan kepemimpinan pada siklus I mendapat persentase nilai rata-rata 64 dengan kategori kreativitas sedang, dengan ini siswa masih memiliki kekurangan terkait kreativitas melalui simulasi atau permainan kepemimpinan. Kemudian dilakukan pada siklus II melalui penerapan pelatihan kepemimpinan dengan simulasi atau permainan kepemimpinan yang berbeda. Dengan penerapan pelatihan kepemimpinan pada siklus II terdapat peningkatan kreativitas siswa dengan nilai 85,9 dengan kategori kreativitas sangat tinggi. Terdapat peningkatan kreativitas siswa pada pelatihan kepemimpinan menggunakan model simulasi atau permainan dari siklus I ke siklus II dengan rentang nilai rata-rata 22%.
4. Respon yang telah diberikan oleh siswa, maka terdapat perbedaan nilai pada setiap item , diantaranya pada nilai Sedang terdapat pada item 9, 10, 11, 12 , 13, 14, 15. Nilai Tinggi terdapat pada item 1, 2, 7, 8, 16. Dan Nilai Sangat tinggi terdapat pada item 3. Hal ini menunjukkan bahwa respon yang diberikan oleh siswa termasuk positif terhadap penerapan pelatihan kepemimpinan menggunakan model simulasi atau permainan kepemimpinan.

B. Saran

Dari hasil kesimpulan peneliti, maka dapat diajukan beberapa saran dalam pencapaian tujuan pelatihan khususnya pada pelatihan kepemimpinan untuk meningkatkan kreativitas siswa diantaranya sebagai berikut:

1. Diajukan kepada pembina OSIS untuk mencoba menerapkan pelatihan kepemimpinan melalui beberapa simulasi atau permainan kepemimpinan untuk meningkatkan kreativitas pengurus OSIS dalam berorganisasi dan belajar.
2. Pelatihan kepemimpinan dengan menerapkan beberapa model simulasi atau permainan kepemimpinan mudah, tetapi membutuhkan waktu lebih lama, oleh karena itu pembina OSIS yang menerapkan pelatihan kepemimpinan diharapkan dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin.
3. Disarankan untuk pihak lain atau peneliti yang lain yang ingin melakukan penelitian yang sama pada materi pelatihan kepemimpinan dengan simulasi atau permainan kepemimpinan, maka dapat menjadi bahan perbandingan dengan hasil penelitian.

Pada saat melakukan pelatihan kepemimpinan diharapkan memberikan angket berupa respon siswa terhadap pelatihan tersebut, guna melihat tingkat respon tinggi rendahnya pengaruh yang dirasakan oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Rukhiyat, Solihin, *“Manajemen Pembinaan Ekstrakurikuler”*. (Jakarta: Pemerintah Provinsi DKI Jakarta DISORDA, 2004).
- Agus Makmur, *“Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Metode Two Stay Two Stray Pada Siswa SMP Negeri 10 Padangsidempuan”*. Jurnal EduTech, Vol. 2, No. 2. September 2016.
- Ahmad Muawal Hasan. *“Asal-usul Kreativitas”*. Di akses dari <https://tirto.id/asal-usul-kreativitas-bPi8>. Pada 8 September 2019.
- Anwar, Desi. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia, 2003).
- Awal Akbar Jamaluddin, Makalah: *“Beberapa Metode Melakukan Analisis Kebutuhan”*, Universitas Negeri Malang, Februari 2017.
- Chotamah, Skripsi: *“Peningkatan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Matematika Dengan Peraga Bangun Datar Pada Siswa Kelas Vc Di MIN Tempel Sleman Yogyakarta”*. (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2012).
- E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2006).
- Echols dan Shadily, *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2007).
- Elisa, Eva Emania. Artikel: *“Permainan (Games) Dalam Bimbingan dan Konseling”*, Yogyakarta, November 2011.
- Fajar Kurniawan, Skripsi: *“Pengaruh Keaktifan Siswa Dalam Organisasi Siswa INtra Sekolah (OSIS) Dan Kemampuan Berfikir Kreatif Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 2 Pengasih Tahun Ajaran 2013/2014”*. Universitas Negeri Yogyakarta: 2014.
- Hariyati, Skripsi: *“Manajemen Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di PT. Asuransi Tafakul Cabang Yogyakarta, (Yogyakarta:2016.*
- Hasil Observasi Awal di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar pada 11 Maret 2019
- Iwan Kuswandi. *“Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Pendidikan Sebaya (Studi Kasus Di TMI Al-Amien Prenduan)”*. LIKHTAPRAJNA, Vol. 18, No. 2.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.

- Kenedi, "Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Siswa Di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto". *Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, Vol. 3, No. 2, Juni 2017.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2008).
- Kusnianingsih, Lilik. Skripsi: "Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Wunut, Tulung, Klaten", Di akses dari <https://eprints.uny.ac.id>. Pada 3 September 2019.
- Kuswandi, Iwan. *Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Pendidikan Sebaya (Studi Kasus Di TMI Al-Amien Prenduan Sumenep)*, LIKHITAPRAJNA Jurnal Ilmiah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Vol. 18, No. 2
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2002)
- M.Zainuddin dkk, "Peningkatan Eksistensi Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) Se Kota Pekanbaru Melalui Konsep Manajemen dan Kepemimpinan", *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 1, No. 2.
- Miles, M. B. dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi, (Jakarta. UI Press, 1992)
- Muhajir, Ade. Artikel: "Peningkatan Aktivitas Belajar Dengan Metode Simulasi Pembelajaran PKn Di Kelas VI MIS Nahdhotussibya Kuala Dua". Di akses dari <http://jurnal.untan.ac.id>. Pada 3 September 2019.
- Muhammad Noer, "Pentingnya Pelatihan Kepemimpinan atau Leadership Bagi Perusahaan", Di akses dari <https://presenta.co.id>, Pada 26 Agustus 2019.
- Munandar, Utami. "Kreativitas dan kebakatan". (Jakarta: Gramedia Pustaka Utami, 1999). Mohammad Ali & Mohammad Asrori, "Psikologi Remaja". (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).
- Neneng Kusmijati, "Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Di SMP Negeri 2 Purwokerto". *Geoedukasi*, Vol. III, No. 2, Oktober 2014.
- Noer, Muhammad. *Pentingnya Pelatihan Kepemimpinan Atau Leadership Bagi Perusahaan*, di akses dari <https://presenta.co.id/artikel/pelatihan-kepemimpinan-perusahaan/>, pada tanggal 10 Juli 2019.
- Nurul Khurotin dan Tri Wulida Afrianty, "Analisis Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di PT Beon Intermedia Cabang Malang", *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, Vol. 64, No. 1, November 2018.

Okky Mario Satria Pedana, Skripsi: "*Pengaruh Pendidikan Dan Pelatihan Kepemimpinan Tingkat IV Terhadap Peningkatan Produktivitas Kerja Pegawai Di Badan Pendidikan Dan Pelatihan Provinsi Banten*". Di Akses <http://repository.fisip-untirta.ac.id>, Pada 26 Agustus 2019.

Organisasi Siswa Intra Sekolah, Di akses dari https://id.wikipedia.org/wiki/Organisasi_Siswa_Intra_Sekolah. Pada 13 Oktober 2019.

Pasal 1 Ayat 9. Undang-Undang No. 13, 2013. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 Tentang Pembinaan Kesiswaan

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, No. 39, Tahun 2008. Tentang Pembinaan Kesiswaan.

Permendiknas Nomor 39 Tahun 2008

Piet Suherti, "*Dimensi-Dimensi Administrasi Di Sekolah*". (Surabaya: Usaha Nasional, 1994).

Rachmawati, Indrayana. "*Metode Simulasi, Pengertian Hingga Kelemahan*", di akses dari <https://portal-ilmu.com/metode-simulasi/>, pada 13 Juli 2019.

Rina Aprianti dan Tri Wahyuningsih, "*Pelaksanaan Kegiatan Latihan dasar Kepemimpinan Sebagai Wahana Membentuk Jiwa Kepemimpinan Siswa (Studi Kasus Di SMKN 1 Yogyakarta Periode 2012-2013)*", Jurnal Citizenship, Vol. 3, No. 2, Januari 2014.

Saefullah, "*Manajemen Pendidikan Islam*", (Bandung: Pustaka Setia, 2012).

Sinurat, Benny Jonathan. "Model Pembelajaran Simulasi". Di akses dari *Academia.ed.* pada 3 September 2019.

Sri Anitah, W. dkk, *Strategi Pembelajaran Di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004).

Suharjono, *Penelitian Tindakan Kelas dan Tindakan Sekolah*, (Malang: Cakrawala Indonesia dan IPJUM, 2009).

Sukarti dkk, Ela Minchah Laila Alawiyah. *Pelatihan Kepemimpinan Kenabian Untuk Meningkatkan komitmen Mengajar Guru*, Jurnal Intervensi Psikologi, Vol 6, Juni 2014.

Sulaefi, "Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Terhadap Disiplin Kerja Dan Kinerja Karyawan", *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, Vol. 5, No. 1.

Tim Dosen Administrasi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. *Manajemen Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2017)

Titi Rachmi, *“Pengaruh Permainan Dan Kemampuan Menyimak Terhadap Kemampuan Bercerita”*, Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 9, Edisi 1, April 2015.

Undang-Undang Dasar. Tentang Sistem Pendidikan. Nomor 20 Tahun 2003

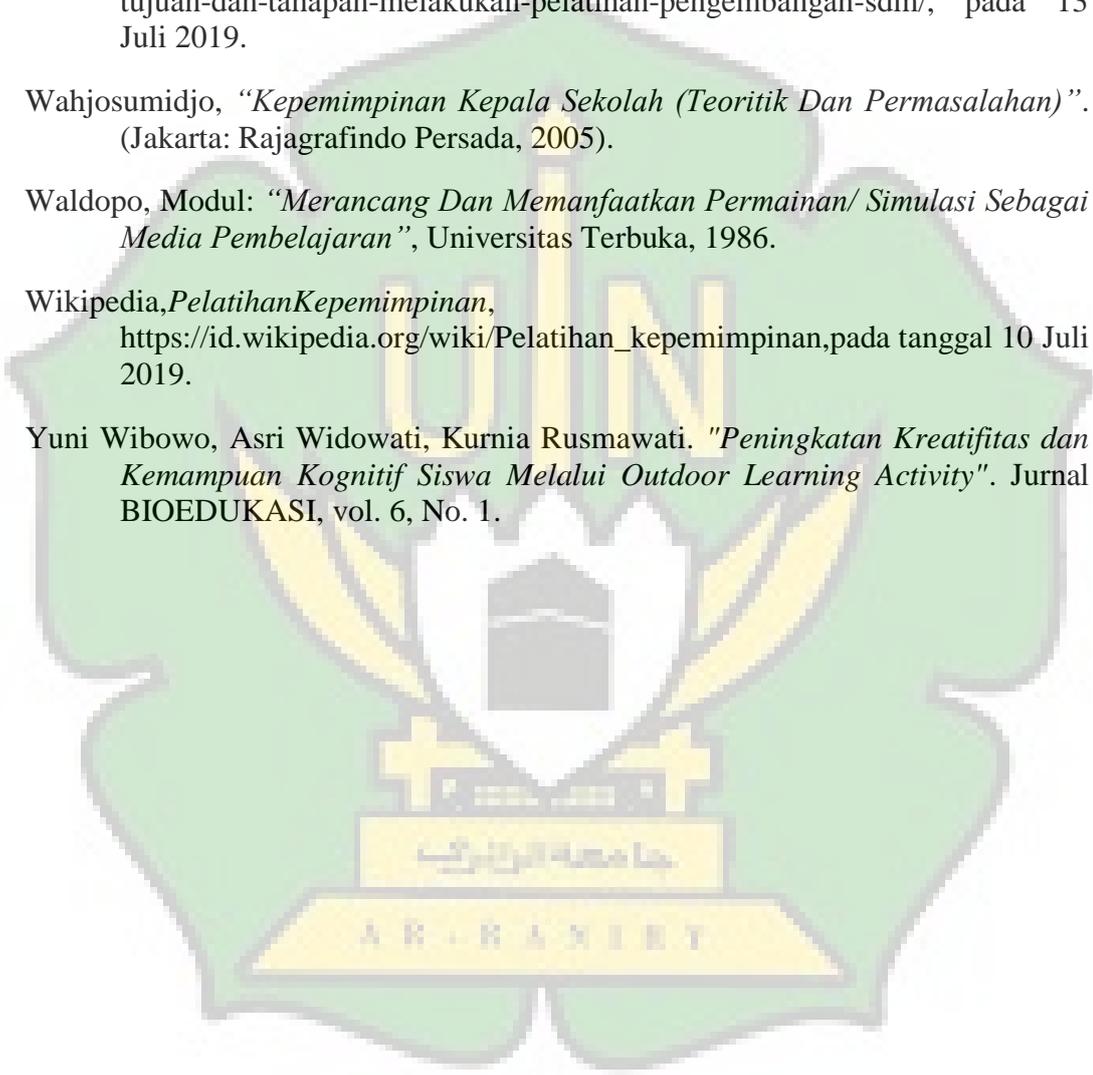
Utami, Novia Widya. *“Tujuan Dan Tahapan Melakukan Pelatihan & Pengembangan SDM”*, di akses dari <https://www.jurnal.id/id/blog/2017-tujuan-dan-tahapan-melakukan-pelatihan-pengembangan-sdm/>, pada 13 Juli 2019.

Wahjosumidjo, *“Kepemimpinan Kepala Sekolah (Teoritik Dan Permasalahan)”*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2005).

Waldopo, Modul: *“Merancang Dan Memanfaatkan Permainan/ Simulasi Sebagai Media Pembelajaran”*, Universitas Terbuka, 1986.

Wikipedia, *PelatihanKepemimpinan*, https://id.wikipedia.org/wiki/Pelatihan_kepemimpinan, pada tanggal 10 Juli 2019.

Yuni Wibowo, Asri Widowati, Kurnia Rusmawati. *“Peningkatan Kreatifitas dan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Outdoor Learning Activity”*. Jurnal BIOEDUKASI, vol. 6, No. 1.





LAMPIRAN

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-5079/Un.08/FTK/KP.07.6/05/2019

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk Pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai Pembimbing Skripsi
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institusi Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, Tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, Tentang Statuta UIN Ar-Raniry; Banda Aceh
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang penetapan Institusi Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor. 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Manajemen Pendidikan Islam FTK UIN AR-Raniry Banda Aceh tanggal 28 Desember 2018

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
- | | |
|--------------------|----------------------------|
| 1. Muhammad Faisal | sebagai Pembimbing Pertama |
| 2. Lailatussaadah | sebagai Pembimbing Kedua |
- untuk membimbing Skripsi:
- Nama : Muhammad Akbar Nugraha
NIM : 150 206 089
Prodi : Manajemen Pendidikan Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Pelatihan Kepemimpinan Terhadap Peningkatan Kreativitas Pengurus OSIS di SMPN 1 Darussalam Aceh Besar.
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil tahun Akademik 2019/2020
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan : Banda Aceh

Pada tanggal : 2 Mei 2019

Rektor

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry (sebagai laporan),
2. Ketua Prodi MPI FTK,
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan
4. Mahasiswa yang bersangkutan,





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh, 23111
Telpon : (0651)7551423. Fax : (0651)7553020
E-mail: fk.uin-ar-raniry.ac.id T laman: fk.uin-ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2020

2 Januari 2020

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

**KEPALA SEKOLAH
SMP NEGERI 1 DARUSSALAM ACEH BESAR**

Di -

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : MUHAMMAD AKBAR NUGRAHA
N I M : 150206089
Prodi / Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
A l a m a t : Jln. Tgk Gle Iniem Gampong Lamduro

Untuk mengumpulkan data pada:

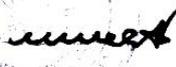
SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Pengaruh Kepemimpinan terhadap Peningkatan Kreativitas Pengurus Organisasi Siswa

Intra Sekolah (Osis) di SMPN 1 Darussalam Aceh Besar

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,

Mustafa





PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jalan T. Bachtiar Panglima Polem, SH. Kota Jantho (23918) Telepon. (0651)92156 Fax. (0651) 92389
Email : dinaspendidikanacehbesar@gmail.com Website : www.disdikacehbesar.org

Nomor : 070/ 530/2020
Lamp : -
Hal : **Izin Pengumpulan Data**

Kota Jantho, 09 Januari 2020
Kepada Yth,
Kepala SMPN 1 Darussalam
Kabupaten Aceh Besar
di -
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-12/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2020 tanggal 02 Januari 2020, Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Besar memberi izin kepada :

Nama : **Muhammad Akbar Nugraha**
NPM : **150206089**
Prodi / Jurusan : **Manajemen Pendidikan Islam**
Jenjang : **S-1**

Untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data di SMPN Darussalam Aceh Besar Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar untuk keperluan penyusunan Skripsi yang berjudul :

"Pengaruh Kepemimpinan Terhadap Peningkatan Kreativitas Pengurus Organisasi Siswa Intra Sekolah (Osisi) di SMPN 1 Darussalam Aceh Besar"

Setelah mengadakan penelitian 1 (satu) eks laporan dikirim ke SMPN 1 Darussalam Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

an Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kabupaten Aceh Besar
Kasi Kelembagaan Sarana dan Prasarana
Bidang Pendidikan Dasar

Sanusi
NIP. 19731116 200112 1 004

- Tembusan :
1. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
 2. Arsip.



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 DARUSSALAM**

Jln.Lambaro Angan Kode Pos 23373 Telp. (0651) Email : smpnegeri1_darussalam@mail.com

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 422/ 036 /2020**

Sehubungan dengan Surat Dinas Pendidikan Kabupaten Aceh Besar Nomor : 070 / 538 / 2020 tanggal 09 Januari 2020, telah datang pada SMP Negeri 1 Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

Nama : MUHAMMAD AKBAR NUGRAHA
NIM : 150206089
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam

Untuk Mengumpulkan Data Penelitian yang berjudul :

" PENGARUH KEPEMIMPINAN TERHADAP PENINGKATAN KREATIFITAS PENGURUS ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH (OSIS) DI SMP NEGERI 1 DARUSSALAM ACEH BESAR "

Telah melakukan Penelitian pada tanggal 14 Desember 2019 dan 11 Januari 2020

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Lambaro Angan, 14 Januari 2020

Kepala Sekolah

ASNAWATI S.Pd.

Nip. 19620119 198403 1 011

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Pelatih dan Siswa

Lembar Observasi Aktivitas Pelatih dan Siswa											
No	Aspek Kegiatan	Aktivitas Pelatih	Kriteria				Aktivitas Siswa	Kriteria			
			1	2	3	4		1	2	3	4
1	Pendahuluan	Pelatih mengkondisikan ruangan secara fisik dan mental agar siswa siap mengikuti pelatihan					Siswa merespon atau membantu mempersiapkan pelatihan				
		Pelatih memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama pada awal pelatihan					Siswa menjawab salam dan membaca doa				
		Pelatih mempresensi siswa					Siswa merespon presensi pelatih				
		Pelatih membahas tata tertib dan kontrak pelatihan selama berlangsung					Siswa memahami atau menanggapi tata tertib atau kontrak pelatihan dan menyetujuinya				
		Pelatih membagi kelompok secara acak					Siswa membentuk kelompok				
		Pelatih memotivasi siswa agar siap mengikuti pelatihan					Siswa termotivasi dan memberikan respon kepada pelatih				
		Pelatih menjelaskan tujuan pelaksanaan pelatihan kepemimpinan					Siswa memahami tujuan pelatihan				
2	Inti	Pelatih memberikan apersepsi untuk mengarahkan siswa memasuki pelatihan kepemimpinan					siswa menikmati dan merespon apersepsi pelatih				
		Pelatih menyampaikan materi tentang kepemimpinan kepada siswa dengan metode partisipatif					Siswa menanggapi dan memahami materi kepemimpinan dari pelatih				
		Pelatih menayangkan video tentang Pemimpin yang kreatif					Siswa melihat video secara baik dan menanggapi				

		Pelatih menanyakan kepada siswa tanggapan vidio tersebut				Siswa menjawab pertanyaan tentang vidio yang di tampilkan				
		Pelatih mengarahkan siswa untuk memilih ketua setiap kelompok				Siswa membentuk kelompok dan memilih ketua kelompok				
		Pelatih memberikan <i>Ice Breaking</i> kepada siswa				Siswa menikmati <i>ice breaking</i>				
		Pelatih memberikan simulasi/ permainan tentang kreativitas pemimpin melalui media				Siswa memahami dan menanggapi simulasi/ permainan yang diberikan pelatih				
		Pelatih menintruksikan ketua kelompok untuk membuat karya setiap kelompok dengan bahan yang diberikan				Ketua kelompok menintruksikan anggotanya untuk memuat karya dari bahan yang diberikan pelatih				
		Pelatih memberikan mengarahkan siswa untuk bekerja dan belajar secara berkelompok dan berdiskusi				Siswa merespon arahan pelatih untuk bekerja sama dan belajar secara kelompok dan berdiskusi				
3	Penutup	Pelatih memberikan waktu kepada siswa untuk presentasi hasil diskusi				Siswa memanfaatkan waktu da berdiskusi dengan baik				
		Pelatih memberikan pertanyaan tentang kepemimpinan kepada siswa				Siswa menjawab pertanyaan dengan baik tentang kepemimpinan				
		pelatih menanyakan kesulitan yang terjadi pada saat berdiskusi				Siswa menyampaikan kesulitan selama berdiskusi				
		Pelatih membuat kesimpulan				Siswa memahami kesimpulan pelatih				
		Pelatih membuat <i>ice breaking</i> penutup				Siswa menikmati <i>ice breaking</i>				
		Pelatih menutup dengan doa dan salam				Siswa menjawab salam dan berdoa				

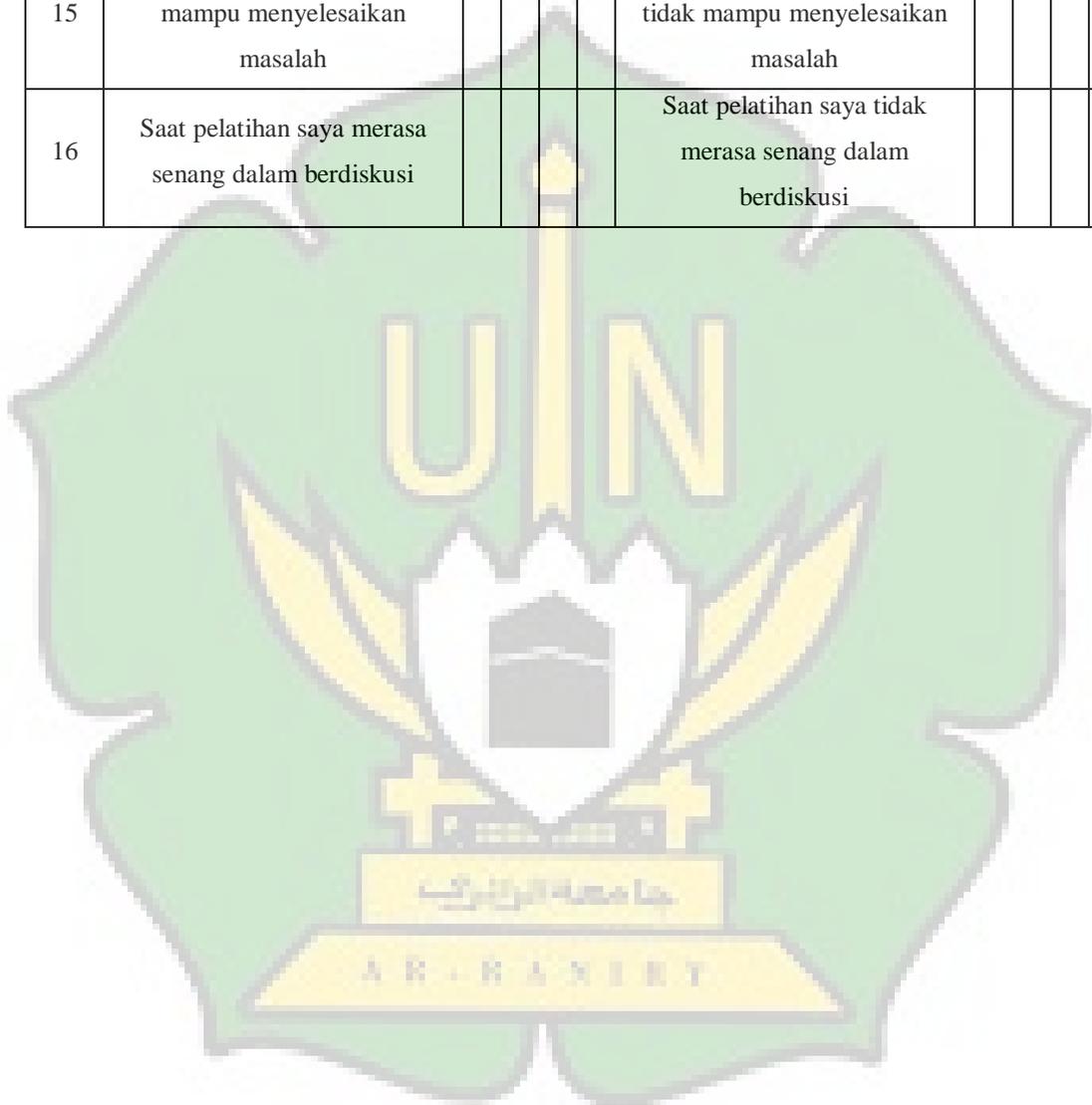
Tabel 3.3 Lembar Penilaian Kreativitas Siswa Melalui Simulasi atau Permainan Kepemimpinan

No.	Simulasi/ Permainan Kepemimpinan	Indikator	Deskriptor	Kriteria Penilaian			
				1	2	3	4
1	Ayo Berimajinasi	Kelancaran Berfikir	Sering bertanya dan menjawab pertanyaan				
			Mempunyai banyak ide dan mampu mengungkapkan dengan baik				
			Mampu menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat				
			Cepat mengerti dan mengidentifikasi kesalahan pada objek				
		Berfikir Luwes	Memiliki interpretasi yang berbeda dengan yang lain secara tepat dan benar				
			Mampu memberikan pertimbangan berbeda saat diskusi				
			Memberikan sudut pandang yang berbeda saat diskusi				
			Mampu mengubah arah pikiran secara spontan				
		Berpikir Original	Memikirkan cara baru dalam menyelesaikan masalah				
			Menggunakan cara berfikir sendiri tanpa terpengaruh orang lain				
			Memahami dan berusaha menemukan cara baru dalam menyelesaikan masalah				
			Senang dalam menganalisa masalah dan tidak terburu-buru menjawab				
		Berpikir Elaborasi	Mampu menyatakan pengarah ide secara terperinci dan mewujudkan ide menjadi kenyataan				
			Mampu menyelesaikan pekerjaan tanpa bantuan orang lain				
			Mampu menemukan cara yang berbeda untuk menyelesaikan pekerjaan sendiri				
			Mampu menceritakan hasil pekerjaan secara terperinci kepada orang lain				

Tabel 3.4 Lembar Respon Siswa Terhadap Pelatihan Kepemimpinan

No	Kriteria Penilaian	Nilai				Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4		1	2	3	4
1	Bagi saya pelatihan ini sangat bermanfaat					Bagi saya pelatihan ini tidak sangat bermanfaat				
2	Materi-materi yang diberikan dalam pelatihan sangat bermanfaat					Materi-materi yang diberikan dalam pelatihan sangat tidak bermanfaat				
3	Pelatih sangat jelas menyampaikan setiap materi					Pelatih sangat tidak jelas menyampaikan setiap materi				
4	setiap sesi dalam pelatihan sangat menarik					setiap sesi dalam pelatihan sangat tidak menarik				
5	Pelatih menjelaskan tujuan setiap permainan yang diberikan sangat jelas					Pelatih menjelaskan tujuan setiap permainan yang diberikan sangat tidak jelas				
6	Menurut saya setiap sesi dengan sesi yang lain saling berhubungan dengan sangat baik					Menurut saya setiap sesi dengan sesi yang lain tidak saling berhubungan dengan sangat baik				
7	Menurut saya, fasilitas yang diberikan sangat baik					Menurut saya, fasilitas yang diberikan sangat tidak baik				
8	Menurut saya, pelayanan yang diberikan sangat baik					Menurut saya, pelayanan yang diberikan sangat tidak baik				
9	Setelah mengikuti pelatihan, saya mengerti tentang pemimpin yang kreatif					Setelah mengikuti pelatihan, saya tidak mengerti tentang pemimpin yang kreatif				
10	Setelah mengikuti pelatihan, saya memiliki cara pandang berbeda saat diskusi					Setelah mengikuti pelatihan, saya tidak memiliki cara pandang berbeda saat diskusi				
11	Saat mengikuti pelatihan, saya mempunyai ide dalam berdiskusi					Saat mengikuti pelatihan, saya tidak punya ide dalam berdiskusi				
12	Saat mengikuti pelatihan, saya mulai berani bertanya dan menjawab pertanyaan.					Saat mengikuti pelatihan, saya merasa tidak berani dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.				

13	Saat mengikuti pelatihan, saya mampu memprediksi suatu masalah				Saat mengikuti pelatihan, saya tidak mampu memprediksi suatu masalah				
14	Saat mengikuti pelatihan, saya mampu berbicara dengan baik dengan teman-teman				Saat mengikuti pelatihan, saya tidak mampu berbicara dengan baik dengan teman-teman				
15	Saat mengikuti pelatihan, saya mampu menyelesaikan masalah				Saat mengikuti pelatihan, saya tidak mampu menyelesaikan masalah				
16	Saat pelatihan saya merasa senang dalam berdiskusi				Saat pelatihan saya tidak merasa senang dalam berdiskusi				



Lampiran 5

Penelitian Tindakan Pada Siklus I
Lembar Observasi Aktivitas Pelatih dan Siswa

No.	Aspek Kegiatan	Aktivitas Pelatih	Kriteria				Aktivitas Siswa	Kriteria				
			1	2	3	4		1	2	3	4	
1	Pendahuluan	Pelatih mengkondisikan ruangan secara fisik dan mental agar siswa siap mengikuti pelatihan			✓		Siswa merespon atau membantu mempersiapkan pelatihan				✓	
		Pelatih memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama pada awal pelatihan		✓			Siswa menjawab salam dan membaca doa		✓			
		Pelatih mempresensi siswa			✓		Siswa merespon presensi pelatih				✓	
		Pelatih membahas tata tertib dan kontrak pelatihan selama berlangsung	✓				Siswa memahami atau menanggapi tata tertib atau kontrak pelatihan dan menyetujuinya	✓				
		Pelatih membagi kelompok secara acak				✓	Siswa membentuk kelompok					✓
		Pelatih memotivasi siswa agar siap mengikuti pelatihan			✓		Siswa termotivasi dan memberikan respon kepada pelatih		✓	✓		
		Pelatih menjelaskan tujuan pelaksanaan pelatihan kepemimpinan			✓		Siswa memahami tujuan pelatihan		✓			
2	Inti	Pelatih memberikan apersepsi untuk mengarahkan siswa memasuki pelatihan kepemimpinan		✓			siswa menikmati dan merespon apersepsi pelatih				✓	
		Pelatih menyampaikan materi tentang kepemimpinan kepada siswa dengan metode partisipatif		✓			Siswa menanggapi dan memahami materi kepemimpinan dari pelatih		✓			
		Pelatih menayangkan video tentang Pemimpin yang kreatif			✓		Siswa melihat video secara baik dan menanggapinya					✓
		Pelatih menanyakan kepada siswa tanggapan video tersebut			✓		Siswa menjawab pertanyaan tentang video yang di tampilkan					✓
		Pelatih mengarahkan siswa untuk memilih ketua setiap kelompok			✓		Siswa membentuk kelompok dan memilih ketua kelompok					✓

		Pelatih memberikan Ice Breaking kepada siswa		✓	Siswa menikmati ice breaking		✓	
		Pelatih memberikan simulasi/ permainan tentang kreativitas pemimpin melalui media		✓	Siswa memahami dan menanggapi simulasi/ permainan yang diberikan pelatih		✓	
		Pelatih menintruksikan ketua kelompok untuk membuat karya setiap kelompok dengan bahan yang diberikan		✓	Ketua kelompok menintruksikan anggotanya untuk memuat karya dari bahan yang diberikan pelatih		✓	
		Pelatih memberikan mengarahkan siswa untuk bekerja dan belajar secara berkelompok dan berdiskusi		✓	Siswa merespon arahan pelatih untuk bekerja dan belajar secara kelompok dan berdiskusi		✓	
3	Penutup	Pelatih memberikan waktu kepada siswa untuk presentasi hasil diskusi		✓	Siswa memanfaatkan waktu da berdiskusi dengan baik		✓	
		Pelatih memberikan pertanyaan tentang kepemimpinan kepada siswa		✓	Siswa menjawab pertanyaan dengan baik tentang kepemimpinan		✓	
		pelatih menanyakan kesulitan yang terjadi pada saat berdiskusi		✓	Siswa menyampaikan kesulitan selama berdiskusi		✓	
		Pelatih membuat kesimpulan		✓	Siswa memahami kesimpulan pelatih		✓	
		Pelatih membuat ice breaking penutup		✓	Siswa menikmati ice breaking		✓	
		Pelatih menutup dengan doa dan salam		✓	Siswa menjawab salam dan berdoa		✓	

Observer. 14 Desember 2019
Darussalam, Januari 2020

Alvin
(Alvin Rahmi, s.pd')

AR-RANIRY

Lampiran 6

Penelitian Tindakan Pada Siklus I [
Lembar Observasi Aktivitas Pelatih dan Siswa

No.	Aspek Kegiatan	Aktivitas Pelatih	Kriteria				Aktivitas Siswa	Kriteria				
			1	2	3	4		1	2	3	4	
1	Pendahuluan	Pelatih mengkondisikan ruangan secara fisik dan mental agar siswa siap mengikuti pelatihan				✓	Siswa merespon atau membantu mempersiapkan pelatihan					✓
		Pelatih memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama pada awal pelatihan		✓			Siswa menjawab salam dan membaca doa					✓
		Pelatih mempresensi siswa			✓		Siswa merespon presensi pelatih					✓
		Pelatih membahas tata tertib dan kontrak pelatihan selama berlangsung				✓	Siswa memahami atau menanggapi tata tertib atau kontrak pelatihan dan menyetujuinya					✓
		Pelatih membagi kelompok secara acak				✓	Siswa membentuk kelompok					✓
		Pelatih memotivasi siswa agar siap mengikuti pelatihan				✓	Siswa termotivasi dan memberikan respon kepada pelatih					✓
		Pelatih menjelaskan tujuan pelaksanaan pelatihan kepemimpinan				✓	Siswa memahami tujuan pelatihan					✓
2	Inti	Pelatih memberikan apersepsi untuk mengarahkan siswa memasuki pelatihan kepemimpinan				✓	siswa menikmati dan merespon apersepsi pelatih					✓
		Pelatih menyampaikan materi tentang kepemimpinan kepada siswa dengan metode partisipatif				✓	Siswa menanggapi dan memahami materi kepemimpinan dari pelatih					✓
		Pelatih menayangkan video tentang Pemimpin yang kreatif				✓	Siswa melihat video secara baik dan menanggapinya					✓
		Pelatih menanyakan kepada siswa tanggapan video tersebut				✓	Siswa menjawab pertanyaan tentang video yang di tampilkan					✓
		Pelatih mengarahkan siswa untuk memilih ketua setiap kelompok			✓		Siswa membentuk kelompok dan memilih ketua kelompok					✓

		Pelatih memberikan Ice Breaking kepada siswa			✓	Siswa menikmati ice breaking				✓
		Pelatih memberikan simulasi/ permainan tentang kreativitas pemimpin melalui media			✓	Siswa memahami dan menanggapi simulasi/ permainan yang diberikan pelatih				✓
		Pelatih menintruksikan ketua kelompok untuk membuat karya setiap kelompok dengan bahan yang diberikan			✓	Ketua kelompok menintruksikan anggotanya untuk memuat karya dari bahan yang diberikan pelatih				✓
		Pelatih memberikan arahan kepada siswa untuk bekerja dan belajar secara berkelompok dan berdiskusi			✓	Siswa merespon arahan pelatih untuk bekerja dan belajar secara kelompok dan berdiskusi				✓
3	Penutup	Pelatih memberikan waktu kepada siswa untuk presentasi hasil diskusi			✓	Siswa memanfaatkan waktu da berdiskusi dengan baik				✓
		Pelatih memberikan pertanyaan tentang kepemimpinan kepada siswa			✓	Siswa menjawab pertanyaan dengan baik tentang kepemimpinan				✓
		pelatih menanyakan kesulitan yang terjadi pada saat berdiskusi			✓	Siswa menyampaikan kesulitan selama berdiskusi				✓
		Pelatih membuat kesimpulan			✓	Siswa memahami kesimpulan pelatih				✓
		Pelatih membuat ice breaking penutup			✓	Siswa menikmati ice breaking				✓
		Pelatih menutup dengan doa dan salam			✓	Siswa menjawab salam dan berdoa				✓

Observer.
Darussalam, 11 Januari 2020

Alvia
'Alvia Rahmi, s.pd'

AR-RANIRY

Lampiran 7

Penelitian Tindakan Siklus I
Penilaian Kreativitas pada Simulasi/ Permainan Kepemimpinan

No.	Simulasi/ Permalnan Kepemimpinan	Indikator	Deskriptor	Kriteria Penilaian			
				1	2	3	4
1	Ayo Berimajinasi	Kelancaran Berfikir	Sering bertanya dan menjawab pertanyaan	✓			
			Mempunyai banyak ide dan mampu mengungkapkan dengan baik			✓	
			Mampu menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat	✓			
			Cepat mengerti dan mengidentifikasi kesalahan pada objek	✓			
		Berpikir Luwes	Memiliki interpretasi yang berbeda dengan yang lain secara tepat dan benar			✓	
			Mampu memberikan pertimbangan berbeda saat diskusi		✓		
			Memberikan sudut pandang yang berbeda saat diskusi		✓		
			Mampu mengubah arah pikiran secara spontan		✓		
		Berpikir Original	Memikirkan cara baru dalam menyelesaikan masalah		✓		
			Menggunakan cara berfikir sendiri tanpa terpengaruh orang lain		✓		
			Memahami dan berusaha menemukan cara baru dalam menyelesaikan masalah			✓	
			Senang dalam menganalisa masalah dan tidak terburu-buru menjawab		✓		
		Berpikir Elaborasi	Mampu menyatakan pengarahan ide secara terperinci dan mewujudkan ide menjadi kenyataan		✓		
			Mampu menyelesaikan pekerjaan tanpa bantuan orang lain	✓			
			Mampu menemukan cara yang berbeda untuk menyelesaikan pekerjaan sendiri			✓	
			Mampu menceritakan hasil pekerjaan secara terperinci kepada orang lain	✓			

Observer.

Darussalam, Januari 2020

Alvia
(Alvia Rahmi, s.pd)

Lampiran 8

Penelitian Tindakan Siklus II
Penilaian Kreativitas pada Simulasi/ Permainan Kepemimpinan

No.	Simulasi/ Permainan Kepemimpinan	Indikator	Deskriptor	Kriteria Penilaian			
				1	2	3	4
4	Menyusun Gambar dan Kata	Kelancaran Berfikir	Sering bertanya dan menjawab pertanyaan			✓	
			Mempunyai banyak ide dan mampu mengungkapkan dengan baik				✓
			Mampu menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat				✓
			Cepat mengerti dan mengidentifikasi kesalahan pada objek			✓	
		Berpikir Luwes	Memiliki interpretasi yang berbeda dengan yang lain secara tepat dan benar			✓	
			Mampu memberikan pertimbangan berbeda saat diskusi				✓
			Memberikan sudut pandang yang berbeda saat diskusi				✓
			Mampu mengubah arah pikiran secara spontan			✓	
		Berpikir Original	Memikirkan cara baru dalam menyelesaikan masalah			✓	
			Menggunakan cara berfikir sendiri tanpa terpengaruh orang lain			✓	
			Memahami dan berusaha menemukan cara baru dalam menyelesaikan masalah				✓
			Senang dalam menganalisa masalah dan tidak terburu-buru menjawab				✓
		Berpikir Elaborasi	Mampu menyatakan pengarah ide secara terperinci dan mewujudkan ide menjadi kenyataan			✓	
			Mampu menyelesaikan pekerjaan tanpa bantuan orang lain				✓
			Mampu menemukan cara yang berbeda untuk menyelesaikan pekerjaan sendiri			✓	
			Mampu menceritakan hasil pekerjaan secara terperinci kepada orang lain				✓

Observer.

Darussalam, Januari 2020

Alvia Rahmi, S.Pd
(Alvia Rahmi, S.Pd)

No.	Kode	Item															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1	4	3	4	3	4	4	4	3	1	2	4	1	3	4	1	4
2	2	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4
3	3	3	1	2	3	4	1	2	3	2	1	2	3	2	3	1	4
4	4	1	2	3	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	2	1	1
5	5	1	2	4	1	4	2	3	1	2	2	2	2	2	2	4	4
6	6	2	2	3	4	2	1	1	2	3	4	2	3	4	3	2	3
7	7	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	2	2	1	3	4
8	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	2	3	4
9	9	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	4	1	4
10	10	3	4	3	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	3	2	2
11	11	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	1	4	3	3
12	12	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3
13	13	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4
14	14	3	4	4	3	4	4	2	2	4	2	3	4	4	2	2	4
15	15	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3
16	16	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	4	3	3	4	4	3
17	17	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3
18	18	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	1	2	2	3	4
19	19	4	4	4	4	3	3	4	3	3	1	2	2	3	2	3	4
20	20	4	4	4	3	3	4	3	1	2	3	3	4	3	3	4	3
Jumlah	80	61	67	70	67	63	58	56	59	53	53	55	51	55	59	56	68
Nilai Rata-Rata		76.20	83.70	87.50	83.70	78.70	72.50	70	73.7	66.2	66.2	68.7	63.7	68.7	73.7	70	85

DOKUMENTASI PENELITIAN







DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Muhammad Akbar Nugraha
Tempat/ Tanggal Lahir : Medan/ 29 Januari 1998
Alamat : Jl. Pala Angrek 12 No.2 Sei Mencirim, Deli
Serdang
Jenis Kelamin : Pria
Agama : Islam
Kebangsaan/ Suku : Indonesia/ Jawa
Status : Belum Nikah
Pekerjaan : Mahasiswa
IPK : 3.69
No. Hp : 082363590006
Nama Orang Tua
a. Ayah : Misno Pradana
b. Ibu : Ridha Enny Rosmiaty
Riwayat Pendidikan
1. SD : SD Negeri 060903 Medan
2. MTs : MTs Negeri 3 Medan
3. MA : MAS Miftahussalam Medan

Banda Aceh, 16 Januari 2020
Penulis,

Muhammad Akbar Nugraha