

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia, maka pemerintah bersama kalangan swasta telah dan terus berupaya mewujudkan amanah tersebut melalui pembangunan pendidikan yang lebih berkualitas antara lain melalui berbagai pengembangan dan perbaikan kurikulum dan sistem evaluasi, perbaikan sarana prasarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, serta pelaksanaan pendidikan dan pelatihan guru dan tenaga pendidik lainnya agar dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Sebagai seorang pembimbing yang menjadi ujung tombak keberhasilan dalam pembelajaran, guru dituntut untuk melaksanakan pembelajaran yang berkualitas bagi peserta didiknya dengan cara yang variatif, aktif, inovatif, kreatif, efektif, efisien dan menyenangkan.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan

membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan perilaku siswa melalui proses belajar. Desain belajar yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreativitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Kreativitas guru merupakan istilah yang banyak digunakan, baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Pada umumnya orang menghubungkan kreativitas dengan produk-produk kreasi. Dengan kata lain produk-produk kreasi itu merupakan hal yang penting untuk menilai kreativitas.

Kreativitas akan mampu mendatangkan perubahan dari paradigma lama menuju paradigma baru dalam melakukan proses pembelajaran. Guru yang kreatif dapat diukur dengan empat indikator yaitu: pertama, Perilaku guru dalam mengembangkan ide-ide atau gagasan dan inovasi terhadap mata pelajaran yang akan disampaikan dengan peserta didiknya. Kedua, perilaku guru dalam mengaplikasikan teknologi yang tersedia sesuai dengan media inovasi pembelajaran yang disampaikannya. Ketiga, perilaku guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, serta menyenangkan bagi peserta didiknya. Keempat, perilaku guru dalam memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran terhadap materi-materi yang akan disampaikan pada peserta didiknya.

Pada masa pandemi ini semua dituntut untuk melakukan segala aktifitas di rumah. Bahkan Pemerintah dengan tegas menginstruksikan bekerja dari

rumah, belajar dari rumah, dan ibadah dari rumah yang sebenarnya landasan awal untuk semua itu ada pada UU No. 6 Tahun 2018. Lalu ditambah dengan tentang kekarantinaan kesehatan yang kemudian dipertegas dengan PP No. 21 tahun 2020 dan Permenkes 9 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Kendatipun situasi pada sekarang ini Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sudah dilonggarkan yang bertujuan secara integral untuk memperbaiki kondisi Indonesia dari berbagai aspek mulai dari aspek ekonomi, politik, budaya, pertahanan, dan keamanan, tidak terkecuali juga pada aspek pendidikan.

Dengan kondisi yang seperti itu pendidikan tentu berubah secara drastis tanpa terkecuali. Pada masa awal terjadinya pandemi lembaga pendidikan mulai khawatir, akan tetapi kekinian proses daring menjadi solusi dan adaptasi baru bagi dunia pendidikan. Secara substansial infrastruktur di setiap lembaga pendidikan berubah dengan menambah jaringan internet dan bertransformasi menjadi sekolah yang melakukan proses pembelajaran dengan daring (*online learning / online classroom*).

Hal ini seperti memberikan *shock therapy* bagi guru dan siswa. Banyak guru belum mengenal apa itu pembelajaran daring dan bagaimana melakukannya. Demikian pula dengan pula siswa masih belum familiar dengan pembelajaran daring. Memang selama ini dunia pendidikan kita seakan-akan acuh terhadap pembelajaran daring dan sangat lambat perkembangannya di Indonesia.

Pembelajaran secara daring atau *online learning* merupakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan perangkat komputer atau *gadget* yang saling berhubungan dimana guru dan siswa berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan media komunikasi dan informasi. Pembelajaran ini sangat bergantung dengan koneksi jaringan internet yang menghubungkan antar perangkat guru dan para siswa. Pembelajaran daring ini sangat membantu dunia pendidikan kita di saat pandemi ini. Banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran daring seperti *Whatsapp Group, Google Classroom, Edmodo, Quizziz, Zoom Cloud, Jitsi*, dan lain-lain.

Guru dituntut untuk mampu merancang atau mendesain pembelajaran daring yang ringan kreatif dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi apa yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Dalam situasi tekanan akibat pandemi COVID-19 ini, maka akan muncul ide-ide kreatif dari para guru. Guru dituntut untuk menemukan gagasan baru, menumbuhkan keingintahuan yang tinggi, fleksibel dalam perubahan, pemecahan masalah, dan mengevaluasi setiap model dan metode yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

Guru Besar Universitas Negeri Medan (UNIMED) Prof. Dr. Syawal Gultom, M.Pd menyampaikan pada acara webinar nasional IKA UNIMED (02/07/2020) bahwa guru merupakan aktor utama dalam membentuk murid di situasi pandemic ini. Untuk itu sangat diperlukan kreatifitas seorang guru dalam menciptakan metode pembelajaran yang kreatif kepada siswa sehingga pembelajaran tetap berlangsung dengan baik di rumah.(unimed.ac.id)

Rinto Hasiholan dalam penelitiannya yang berjudul Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Di Masa Covid-19 (2020:1-12) Ia mengatakan bahwa kreativitas guru ketika mengajar menjadi bagian yang sangat penting dalam system pembelajaran daring pada masa covid-19.

Namun, sebenarnya banyak kendala yang kita temukan dilapangan saat ini. Misalnya, masih terkendalanya dalam hal infrastrktur atau perangkat seperti komputer atau gadget. Sebagian dari pendidik kita masih belum terbiasa menggunakan atau mengoperasikan perangkat ini. Demikian pula siswa masih belum terbiasa terutama di daerah pedesaan, dan juga kurangnya jaringan sinyal yang kuat di beberapa daerah Bogor. Masalah mendasar lainnya adalah pola kebiasaan cara belajar mengajar siswa dan guru yang sudah terbiasa belajar secara konvensional. Guru masih belum terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring komplek yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses dan difahami oleh siswa. Sedangkan siswa sangat membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaan untuk belajar mengikuti pembelajaran melalui komputer atau gadget.

Guru, mengalami kesulitan dalam melaksanakan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) atau daring (online) yang cenderung dipaksakan karena kondisi pandemi COVID 19 dan guru cenderung fokus pada penuntasan pencapaian kurikulum. Keterbatasan waktu untuk proses belajar mengajar sehingga guru tidak dapat memiliki beban jam mengajar sesuai dengan ketentuan. Kurang efektifnya komunikasi dengan orang tua sebagai mitra guru dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu strategi yang efektif dengan proses belajar mengajar secara daring (online) yang kreatif.

Dampak negatif dari pandemi Covid-19 khususnya dalam pendidikan dan pembelajaran adanya kompleksitas permasalahan dalam pendidikan di Indonesia. Selain itu, keterbatasan dana dan kemampuan sumber daya yang dimiliki. Oleh karena itu upaya kreativitas dan pembaharuan sangat perlu diadakan. Disisi lain, tujuan dari kreativitas adalah untuk meningkatkan sumberdaya ketenagaan, sarpras termasuk sistem manajemen operasionalnya. Pemecahan masalah-masalah pendidikan yang sangat kompleksitas tidak efektif lagi dilakukan pendekatan yang konvensional. Herinto Sidik I. (2020 : 12-23)

Adapun masalah-masalah pendidikan yang sering terjadi antara lain sebagai berikut: (1) kurang meratanya dalam akses pendidikan; (2) kurang serasinya antara kegiatan belajar dengan tujuan; (3) belum efisien dan ekonomisnya pendidikan; (4) belum efektif dan efisiennya sistem penyampaian; (5) kurang lancar dan sempurnanya sistem informasi kebijakan; (6) kurang dihargainya unsur kebudayaan nasional; (7) belum

kokohnya kesadaran, identitas, dan kebangsaan nasional; (8) belum tumbuhnya minat belajar bagi masyarakat; (9) belum tersebarnya paket pendidikan, yang memungkinkan mudah dicerna dan mudah diperoleh; (10) belum meluasnya kesempatan kerja (pembuatan dan pemanfaatan teknologi komunikasi, *software* dan *hardware*) (Hasbullah, 2018:250).

Fakta di lapangan guru-guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Se Kota Bogor masih memiliki kreativitas yang belum maksimal, kenyataannya masih ditemui di dalam kegiatan pembelajaran dimana metode dan perangkat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi yang kurang kreatif, inovatif serta kurang berkualitas, terutama dalam kondisi seperti ini. Sehingga terkesan tidak efektif dan efisien, serta cenderung membuat siswa merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.

Kenyataan di lapangan seseorang yang berprofesi guru belum memahami secara mendalam serta belum memiliki perilaku kreativitas dalam proses pembelajaran di sekolah, walaupun di berbagai sekolah perilaku kreativitas ini sudah dimiliki oleh beberapa guru. Hal ini terbukti dari survey awal penelitian terkait perilaku kreativitas guru di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berstatus Guru Tetap se Kota Bogor.

Dari data hasil survei pra penelitian yang dilaksanakan terhadap 30 orang guru GTY di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta di kota Bogor. Penyebaran ini dilakukan pada tanggal 6 Juli – 11 Juli 2020. Berikut ini dari survei awal penelitian terkait Kreativitas guru di SMK yang berstatus Guru Tetap Yayasan se Kota Bogor. Diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Terdapat 33 % Guru yang belum maksimal pada perilaku Penemuan gagasan baru yaitu dalam menggunakan metode dan media yang beragam ketika mengajar pembelajaran jarak jauh
2. Terdapat 47 % Guru yang belum maksimal pada perilaku Penemuan gagasan baru yaitu dalam mengkombinasi berbagai model pembelajaran sehingga menjadikan proses pembelajaran jarak jauh yang menarik
3. Terdapat 36 % Guru yang belum maksimal pada perilaku keingintahuan yaitu dalam mencari solusi dengan cara bertanya ketika ada persoalan dalam proses pembelajaran jarak jauh
4. Terdapat 40 % Guru yang belum maksimal pada perilaku Fleksibilitas dalam perubahan yaitu dalam menyesuaikan metode serta model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan kondisi peserta didik pada masa pandemic COVID-19
5. Terdapat 33 % Guru yang belum maksimal pada perilaku Pemecahan masalah yaitu dalam menemukan beberapa alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah ketika pembelajaran jarak jauh
6. Terdapat 30 % Guru yang belum maksimal pada perilaku Penciptaan sesuatu yang baru yaitu dalam membuat media pembelajaran yang ditemukan sendiri
7. Terdapat 43 % Guru yang belum maksimal pada perilaku Penciptaan sesuatu yang baru yaitu dalam berdiskusi melalui MGMP (musyawarah guru mata pelajaran) untuk menemukan metode pembelajran kreatif

Jadi, jika dirata-ratakan terdapat 37 % kreativitas guru yang belum maksimal dalam pembelajaran. Sedangkan guru yang sudah memiliki kreativitas dalam pembelajaran baru mencapai 63%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berstatus Guru Tetap Yayasan se Kota Bogor, masih perlu ditingkatkan terkait dengan kreativitas guru.

Ada beberapa faktor yang memungkinkan berkaitan dengan rendahnya kreativitas guru di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berstatus Guru Tetap Yayasan se Kota Bogor, seperti iklim organisasi, *teamwork*, budaya organisasi, kepemimpinan transformasional, kepemimpinan visioner, literasi teknologi informasi, kecerdasan emosional, efikasi diri dan lain sebagainya. Untuk meneliti dan mengamati tentang kreativitas guru, maka peneliti menganggap variabel *teamwork*, kepemimpinan visioner dan efikasi diri menarik untuk dikaji lebih lanjut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan bahwa kreativitas guru di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berstatus Guru Tetap Yayasan se Kota Bogor perlu ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan menemukan cara dan strategi untuk meningkatkan kreativitas guru untuk dijadikan masukan dan rekomendasi kepada pihak terkait yaitu Kepala Sekolah dan Guru. Oleh karena itu perlu adanya identifikasi masalah faktor atau variabel lain yang mempunyai hubungan, baik langsung maupun tidak langsung dengan kreativitas guru tersebut.

1. Perilaku kewarganegaraan organisasi atau *organizational citizenship behavior* (OCB) merupakan perilaku individu yang memberi dampak positif pada organisasi sehingga diharapkan dengan perilaku yang positif dari individu di dalam organisasi akan menimbulkan kreativitas guru.
2. Kepemimpinan transformasional merupakan perilaku seorang pemimpin yang berwawasan luas untuk membimbing dan mengarahkan individu untuk mencapai tujuan bersama sehingga dengan kepemimpinan transformasional yang baik maka diharapkan kreativitas guru di organisasi akan semakin baik
3. Kepemimpinan visioner merupakan gaya kepemimpinan yang efektif karena berdasarkan karakteristiknya antara lain senantiasa memiliki rencana, berorientasi penuh pada hasil, mengangkat visi-visi baru yang menantang, menjadi kebutuhan dan terjangkau, mengomunikasikan visi dan bersemangat memanfaatkan sumberdaya untuk mewujudkan visi. Dengan karakteristik seperti tersebut kepala sekolah akan mendorong para guru untuk memiliki kreativitas dalam menjalankan tugasnya untuk mencapai visi misi sekolah.
4. Budaya organisasi merupakan cara pandang terhadap nilai dan norma yang mengarahkan perilaku anggota terhadap organisasi sehingga diharapkan dengan semakin tinggi budaya organisasi akan semakin tinggi kreativitas seorang guru
5. Iklim organisasi dimana persepsi anggota organisasi (secara individual dan kelompok) mengenai apa yang ada atau terjadi di lingkungan internal

organisasi secara rutin yang mempengaruhi sikap organisasi, perilaku organisasi, kinerja anggota organisasi, sifat menolong rekan kerja dan loyalitas terhadap organisasi diduga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi perilaku kreativitas seorang guru

6. Komitmen terhadap organisasi berupa keterlibatan total dan partisipasi aktif seseorang terhadap organisasi, baik secara kognitif maupun afektif dimana keterlibatan kognitif mencakup pandangan atau persepsi seseorang terhadap organisasi yang kemudian menuntun yang bersangkutan tertarik dan menerima nilai-nilai, tujuan dan sasaran organisasi, dan dari sini kemudian berlanjut pada keterlibatan afektif yang mewujudkan dalam bentuk keinginan dan kesediaan untuk berbuat yang terbaik terhadap organisasi. Dari uraian tersebut diduga faktor komitmen organisasi dapat mempengaruhi perilaku kreativitas seorang guru.
7. Efikasi diri sebagai wujud keyakinan (harapan) tentang seberapa jauh individu mampu melakukan satu perilaku dalam situasi tertentu, seorang guru yang memiliki efikasi tinggi akan mampu mendorong dirinya untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diterimanya. Hal ini akan menjadikan seorang guru memiliki kreativitas yang tinggi.
8. *Teamwork* merupakan faktor yang menumbuhkan kerja sama saling mengisi, melengkapi dan menumbuhkan keakraban dalam bekerja bersama-sama sehingga diharapkan melalui sinergi kerja yang tinggi akan menumbuhkan kreativitas seorang guru.

9. Literasi teknologi informasi merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki oleh seorang guru terlebih dalam kondisi pandemi seperti saat ini, dengan literasi informasi teknologi ini akan memudahkan seorang guru untuk belajar secara mandiri dimana pun berada dan berinteraksi dengan berbagai informasi, sehingga diharapkan dengan kemampuan literasi informasi teknologi yang tinggi, akan mampu menimbulkan kreativitas guru yang tinggi pula.
10. Kualitas kehidupan kerja merupakan konsep tentang keseimbangan antara kehidupan pribadi dan kehidupan profesional individu, yang tercermin dalam kepuasan kerja. Kualitas kehidupan kerja akan menghasilkan input dan output yang berkualitas. Hal ini akan berdampak pada peningkatan kreativitas seorang guru di sekolah

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada beberapa identifikasi masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya yang menggambarkan adanya kemungkinan munculnya fenomena dengan masalah **kreativitas guru**. Pembatasan masalah ini dihubungkan dengan spesialisasi pada bidang manajemen pendidikan khususnya pada bidang keguruan, dimana aspek *teamwork*, kepemimpinan visioner dan efikasi diri sebagai variabel bebas (*independent variable*) perlu dipelajari untuk dianalisis kreativitas guru sebagai variabel terikat (*dependent variable*).

Unit analisis dalam penelitian ini guru di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berstatus Guru Tetap Yayasan se Kota Bogor.

D. Perumusan Masalah

Penelitian ini bertujuan menemukan cara dan strategi untuk meningkatkan kreativitas guru untuk dijadikan masukan dan rekomendasi kepada pihak terkait yaitu Kepala Sekolah dan Guru. Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara *teamwork* dengan kreativitas guru, sehingga penguatan *teamwork* dapat meningkatkan kreativitas guru?
2. Apakah terdapat hubungan antara kepemimpinan visioner antara kreativitas guru, sehingga penguatan kepemimpinan visioner dapat meningkatkan kreativitas guru?
3. Apakah terdapat hubungan antara efikasi diri dengan kreativitas guru, sehingga penguatan efikasi diri dapat meningkatkan kreativitas guru?
4. Apakah terdapat hubungan antara *teamwork* dan kepemimpinan visioner secara bersama - sama dengan kreativitas guru, sehingga penguatan *teamwork* dan kepemimpinan visioner secara bersama-sama dapat meningkatkan kreativitas guru?
5. Apakah terdapat hubungan antara *teamwork* dan efikasi diri secara bersama- sama dengan kreativitas guru, sehingga penguatan *teamwork*

dan efikasi diri secara bersama-sama dapat meningkatkan kreativitas guru?

6. Apakah terdapat hubungan antara kepemimpinan visioner dan efikasi diri secara bersama- sama dengan kreativitas guru, sehingga penguatan kepemimpinan visioner dan efikasi diri secara bersama-sama dapat meningkatkan kreativitas guru?
7. Apakah terdapat hubungan antara *teamwork*, kepemimpinan visioner dan efikasi diri secara bersama- sama dengan kreativitas guru, sehingga penguatan *teamwork*, kepemimpinan visioner dan efikasi diri secara bersama-sama dapat meningkatkan kreativitas guru?
8. Apakah Analisis Indikator dengan menggunakan Metode Analisis SITOREM dapat menemukan solusi optimal dalam peningkatan Kreativitas Guru?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan menghasilkan strategi dan cara untuk meningkatkan kreativitas guru untuk dijadikan masukan dan rekomendasi kepada pihak terkait yaitu Kepala Sekolah dan Guru. Caranya dengan meneliti kekuatan hubungan Kreativitas guru dengan *Teamwork*, Kepemimpinan Visioner dan Efikasi Diri secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kekuatan hubungan antara *teamwork* dengan kreativitas guru.
2. Kekuatan hubungan antara kepemimpinan visioner dengan kreativitas guru.

3. Kekuatan hubungan antara efikasi diri dengan kreativitas guru
4. Kekuatan hubungan antara *teamwork* dan kepemimpinan visioner secara bersama- sama dengan kreativitas guru.
5. Kekuatan hubungan antara kepemimpinan visioner dan efikasi diri secara bersama - sama dengan kreativitas.
6. Kekuatan hubungan antara *teamwork* dan efikasi diri secara bersama- sama dengan kreativitas guru.
7. Kekuatan hubungan antara *teamwork*, kepemimpinan visioner dan efikasi diri secara bersama- sama dengan kreativitas guru.

F. Kebaharuan dan Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan kebaharuan dan kegunaan baik secara teoritik (keilmuan) maupun praktis (aplikasi). Kegunaan teoritis memberi kontribusi teoritis dari studi yang dilakukan. Kegunaan praktis menawarkan pengetahuan baru dalam memecahkan masalah. Kegunaan penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kebaharuan dan Kegunaan Teoritik (Keilmuan)

- a. Ditemukan sintesis baru dari variabel Kreativitas Guru, *Teamwork*, Kepemimpinan Visioner, dan Efikasi Diri yang bersumber dari buku, jurnal dan karya ilmiah sebagai landasan teori, sehingga sintesis baru tersebut dapat menjadi referensi baru bagi penyusunan karya ilmiah di kemudian hari.

- b. Pengembangan pengetahuan tentang konsep-konsep *Teamwork*, Kepemimpinan Visioner dan Efikasi Diri serta pengembangan konsep dalam implementasi dari teori kreativitas untuk meningkatkan kreativitas guru.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada upaya meningkatkan kreativitas Guru Tetap Yayasan (GTY) SMK swasta di Kota Bogor Provinsi Jawa Barat :

1. Bagi Sekolah/Lembaga : Berguna sebagai masukan dalam merancang program untuk meningkatkan kreativitas para guru di sekolah.
2. Bagi Pendidik : Berguna sebagai sumber informasi dalam meningkatkan pengetahuan tentang kreativitas guru.
3. Bagi Peneliti : Berguna untuk referensi peneliti berikutnya dalam menemukan upaya meningkatkan kreativitas.

2. **Kebaharuan dan Kegunaan Praktis (aplikasi)**

- a. Menawarkan pengetahuan baru dalam memecahkan permasalahan Kreativitas guru melalui analisis SITOREM dengan:
- 1) Mengidentifikasi kekuatan hubungan antara variabel *teamwork*, kepemimpinan visioner dan efikasi diri, sehingga dapat digunakan untuk menetapkan kebijakan atau peraturan untuk meningkatkan kreativitas guru.
 - 2) Menganalisis nilai hasil penelitian untuk tiap indikator *teamwork*, kepemimpinan visioner, efikasi diri dan kreativitas guru, sehingga dapat digunakan untuk mengetahui gambaran kondisi aktual

indikator-indikator tersebut dari sudut pandang subjek penelitian dan sebagai dasar dalam memberikan saran untuk indikator yang masih lemah.

3) Menganalisis terhadap bobot masing-masing indikator dari *teamwork*, kepemimpinan visioner, efikasi diri dan kreativitas guru berdasarkan kriteria *Cost, Benefit, Urgency and Importance*, sehingga dapat dibuatkan dasar pengelompokkan berdasarkan sumber daya, kontribusi, kebutuhan dan besarnya taraf kepentingan indikator-indikator dari penilaian pakar (*Expert Judgement*) dibidangnya dan untuk membuat klasifikasi peringkat indikator di dalam variabel tersebut.

4) Mengurutkan prioritas indikator-indikator yang perlu segera diperbaiki dan yang perlu untuk tetap dipertahankan, sehingga dapat digunakan untuk bekerja lebih efisien dengan menggunakan sumberdaya secara tepat dan dapat diperhitungkan serta ketepatan pemecahan masalah dalam mengambil keputusan secara efektif untuk pencapaian tujuan organisasi.

- b. Dihasilkan strategi dan cara untuk meningkatkan kreativitas guru melalui penguatan *teamwork*, kepemimpinan visioner dan efikasi diri.
- c. Dihasilkan model konstalasi untuk meningkatkan kreativitas guru.
- d. Dihasilkan panduan untuk meningkatkan kreativitas guru melalui penguatan *teamwork*, kepemimpinan visioner dan efikasi diri yang berbentuk buku saku