

J E N I U S

JURNAL EKONOMI DAN INFORMASI AKUNTANSI

Vol 1 Nomor 2 | Mei: 2011 | Hal: 103 - 220

Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Berinvestasi di Pasar Modal dengan Pemahaman Investasi dan Usia Sebagai Variabel Moderat
Kusmawati

Pengaruh Tingkat Suku Bunga Bank Indonesia dan Tingkat Inflasi Terhadap Nilai Tukar Rupiah Atas Dolar Amerika
Muhammadinah

Pengaruh Knowledge Management Terhadap Kreativitas Tenaga Pendidik SMA Methodist 2 Palembang
Benni Taslim & Agatha Septianna SR

Peranan Biaya Promosi Dalam Meningkatkan Volume Penjualan (Studi Kasus Pada Salah Satu Perusahaan Pembiayaan di Palembang)
Yusnizal Firdaus

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perusahaan Dalam Melakukan Auditor Switch (Studi Kasus : Perusahaan Manufaktur di BEI)
Divianto

Pengaruh Struktur Modal dan Profitabilitas Perusahaan Terhadap Mandatory Disclosure Financial Statement Pada Perusahaan Manufaktur yang Terdaftar di BEI
Dibiyantoro

Manajemen Laba Pada Perusahaan Manufaktur di Bursa Efek Indonesia
Dwi Septa Aryani

SUSUNAN DEWAN REDAKSI
JURNAL EKONOMI DAN INFORMASI AKUNTANSI
POLITEKNIK PALCOMTECH

Nama Jurnal : *JENIUS*

Pembina : Suherman Wahid, S.E., M.M

Pimpinan Redaksi : Yusnaini, S.E., M.Si.

Penyunting Ahli : Dr. Sa'adah Sidik, SE., Ak, M.Si.
Dr. Junaidi Tarwiyanto, S.E., M.Si.

Penyunting Pelaksana : Febrianty, S.E., M.Si.
Rudi Sutomo, S.Kom, M.Si.
Titin Vegirawati, S.E., M.Si. Ak.

Sirkulasi dan Administrasi : M. Farhan
Triana Haryani

DAFTAR ISI

SUSUNAN DEWAN REDAKSI.....	i
KEBIJAKAN EDITORIAL.....	ii
PEDOMAN PENULISAN ARTIKEL	iii - iv
DAFTAR ISI	v
PENGARUH MOTIVASI TERHADAP MINAT BERINVESTASI DI PASAR MODAL DENGAN PEMAHAMAN INVESTASI DAN USIA SEBAGAI VARIABEL MODERAT <i>Kusmawati – STIE Musi Palembang</i>	103 - 117
PENGARUH TINGKAT SUKU BUNGA BANK INDONESIA DAN TINGKAT INFLASI TERHADAP NILAI TUKAR RUPIAH ATAS DÓLAR AMERIKA <i>Muhammadinah – Politeknik PalComTech Palembang</i>	118 - 130
PENGARUH KNOWLEDGE MANAGEMENT TERHADAP KREATIVITAS TENAGA PENDIDIK SMA METHODIST 2 PALEMBANG <i>Benni Taslim & Agatha Septianna SR. – STIE Musi Palembang</i>	131 - 142
PERANAN BIAYA PROMOSI DALAM MENINGKATKAN VOLUME PENJUALAN (Studi Kasus Pada Salah Satu Perusahaan Pembiayaan di Palembang) <i>Yusnizal Firdaus – Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang</i>	143 - 152
FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERUSAHAAN DALAM MELAKUKAN AUDITOR SWITCH (Studi Kasus : Perusahaan Manufaktur di BEI) <i>Divianto – Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang</i>	153 - 173
PENGARUH STRUKTUR MODAL DAN PROFITABILITAS PERUSAHAAN TERHADAP MANDATORY DISCLOSURE FINANCIAL STATEMENT PADA PERUSAHAAN MANUFAKTUR YANG TERDAFTAR DI BEI <i>Dibiyantoro – Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang</i>	174 - 19
MANAJEMEN LABA PADA PERUSAHAAN MANUFAKTUR DI BURSA EFEK INDONESIA <i>Dwi Septa Aryani – Politeknik PalComTech Palembang</i>	200 - 220

PENGARUH *KNOWLEDGE MANAGEMENT* TERHADAP KREATIVITAS TENAGA PENDIDIK SMA METHODIST 2 PALEMBANG

Benni Taslim
Agatha Septianna SR
STIE Musi Palembang

Abstract

Within free competition era, Indonesian Human Resource must face competition among other countries. Knowledge Management could be expected to give more contribution for human resource especially in the education world. This research measured the influence of knowledge management to the teachers creativity of Methodist 2 Senior High School in Palembang. Knowledge management was measured by 3 variables, which are personal experience, internet utilization, and reading activity, while creativity was measured by 5 levels of creativity, which are existensial creative, relasional creative, instrumental creative, orientasional creative and inovasional creative. 30 respondents were selected from 35 teachers using judgement sampling technique. The result shows that the influence of Knowledge Management to the teachers creativity of Methodist 2 was 26,5%, while 73,5% was influenced by other factors.

Keywords : *Knowledge Management and Creativity*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan adalah suatu institusi atau lembaga terpenting dalam pembentukan dan pengembangan generasi bangsa, masyarakat, individu, yang dapat menjawab tantangan zaman melalui pengetahuan dan keterampilan yang cukup memadai. Dalam mengelola suatu institusi pendidikan secara profesional, keberhasilan pembentukan dan pengembangan generasi tidak lepas dari adanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berada dalam lingkungan pendidikan, dan sejauh mana kinerja SDM yang ada di lingkungan tersebut. Pada hakikatnya SDM yang dimiliki oleh suatu lembaga pendidikan sebenarnya semua orang yang punya kepentingan dengan lembaga pendidikan itu sendiri. Jadi salah satu syarat utama agar suatu lembaga pendidikan dapat melaksanakan pembentukan dan pengembangan adalah dengan tersedianya SDM yang mencukupi baik kuantitatif maupun kualitatif.

Semua lembaga pendidikan di dunia khususnya di Indonesia ingin melakukan suatu perubahan terhadap lembaganya. Dengan melakukan perubahan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas pendidikan, dan perubahan yang dilakukan oleh setiap lembaga akan mempunyai hasil yang berbeda sesuai dengan lingkungan masing-masing. Kecukupan SDM di suatu lembaga pendidikan tidak menjamin kualitas pendidikan akan bagus, kadang yang terjadi malah sebaliknya akan semakin membawa penurunan kualitas pendidikan itu sendiri. Kekurangan SDM juga tidak baik bagi lembaga pendidikan, dan bisa dipastikan bahwa lembaga tersebut tidak akan pernah maju dan

berkembang bahkan cenderung tutup atau gulung tikar. Dari penjelasan diatas dapat kita katakan bahwa SDM sangat menentukan dalam pembentukan dan pengembangan pendidikan yang berlangsung di lembaga tersebut. Namun demikian, keberhasilan SDM boleh jadi menjadi bumerang bagi lembaga pendidikan, jika tidak disertai perencanaan dan pengendalian SDM itu sendiri. Perencanaan dan pengendalian SDM itu sendiri haruslah didasarkan pada globalisasi yang ditandai dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Menyadari persaingan yang semakin berat, maka diperluakaan adanya perubahan paradigma SDM di dunia pendidikan yang bertumpu pada manajemen pengetahuan.

Manajemen pengetahuan atau yang kita kenal dengan *Knowledge Management* (KM) adalah suatu disiplin yang mempromosikan suatu pendekatan terintegrasi terhadap pengidentifikasian, pengelolaan dan pendistribusian semua aset informasi suatu organisasi. Selanjutnya disebutkan bahwa informasi yang dimaksud meliputi *database*, dokumen, kebijakan, dan prosedur dan juga keahlian dan pengalaman yang sebelumnya tidak terartikulasi yang terdapat pada pekerja perorangan (Koina, 2004). Kebutuhan akan informasi dalam era globalisasi semakin tinggi, diperlukan suatu terobosan yang dapat memudahkan perolehan informasi. Seiring dengan hal itu, berbagai metode dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan dan informasi bagi masyarakat, salah satunya dengan model *Knowledge Management*, yang mengikut sertakan teknologi informasi di dalam pengolahan pengetahuan. Melalui proses *Knowledge Management* yang baik, SDM di sekolah khususnya tenaga pendidik akan mampu bersaing dengan SDM di seluruh dunia.

Era globalisasi menuntut tenaga pendidik semakin berkualitas kedepannya agar penerus-penerus bangsa yang tercipta pun adalah penerus bangsa yang sangat berkompeten dan berkualitas. Untuk itu diperlukan kreativitas tenaga pendidik yang diperoleh melalui *Knowledge Management*, kreativitas seperti apa yang dibutuhkan dan bisa didapat melalui *Knowledge Management*?. Kreativitas mencakup banyak hal, tapi dalam hal ini dikhususkan menjadi 5 tingkatan atau level kreativitas yang harus dimiliki oleh tenaga pendidik di SMA Methodist 2. Uraianya sebagai berikut, kreatif level 1 adalah kreatif eksistensial, kreatif level 2 adalah kreatif relasional, kreatif level 3 adalah kreatif instrumental, kreatif level 4 adalah kreatif operasional dan kreatif level 5 adalah kreatif inovasional. Harapannya melalui KM, tenaga pendidik di SMA Methodist 2 Palembang dapat mencapai kelima level kreativitas yang dipaparkan diatas. SMA Methodist 2 Palembang merupakan salah satu lembaga pendidikan Kristen yang cukup terkenal di kota Palembang, dan telah memperoleh kepercayaan dari masyarakat Palembang sejak tahun 1979 sampai dengan sekarang.

Tabel 1. Jumlah Siswa dan Guru SMA Methodist 2
Tahun 2006-2010

Tahun	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Guru
2006	21	672	38
2007	20	605	37
2008	18	557	35
2009	17	548	34
2010	17	561	35

Sumber : data primer yang diolah

Dari Tabel. 1 kita dapat melihat bahwa SMA Methodist 2 Palembang mengalami penurunan dalam jumlah kelas, siswa, maupun guru selama 5 tahun terakhir. Hal ini tentu seiring dengan semakin meningkatnya persaingan antar SMA di Palembang. Upaya yang perlu diperhatikan oleh SMA Methodist 2 agar selalu dapat bersaing yaitu mempertahankan pendidikan yang berkualitas. Oleh karena itu, SMA Methodist 2 Palembang memberikan fasilitas yang representatif. Diantara fasilitas yang dimiliki oleh SMA Methodist 2 Palembang tersebut adalah gedung empat lantai yang cukup megah, Gereja sebagai tempat penempatan keimanan anak didik, *Wi-fi* area, *Solomon Library full AC* dan Internet gratis, Ruang Multimedia, *John Wesley Hall* (Auditorium), Lab. Komputer dengan Laptop, Lab. Kimia, Lab. Fisika, Lab. Biologi, Lab. Bahasa, *Internet Corner*, *Susanna Wesley Kitchen* dan kantin sehat "*House Of Bread*". Di samping itu juga ditunjang dengan guru yang sangat profesional untuk menjalankan program-program pendidikan dan juga di dukung dengan adanya manajemen yang baik. Sebagai hasil kerja keras dari lembaga pendidikan ini telah membuahkan hasil berbagai prestasi baik di bidang intelektual maupun seni dan olahraga. Disamping hal-hal baik yang dimiliki, SMA Methodist 2 juga memiliki kendala dalam peningkatan kreativitas tenaga pendidik. Perlu kita ketahui bahwa seorang tenaga pendidik haruslah memiliki kreativitas yang untuk menunjang profesi sebagai pendidik. Kreativitas bisa kita dapatkan dengan cara belajar dan terus mencari pengetahuan baru, pengetahuan yang baru tentunya perlu dicari dan dikelola dengan baik. Untuk itu SMA Methodist 2 sudah menyediakan berbagai fasilitas penunjang yang sudah disebutkan di atas agar tenaga pendidik dapat memanfaatkannya sebagai penunjang kreativitas.

Tabel 2. Jumlah Fasilitas Komputer dan Laptop di SMA Methodist 2
Tahun 2010

Jenis	Jumlah
Komputer	12
Laptop	32
Total	44

Sumber : data primer yang diolah

Dari data pada Tabel. 2 dapat kita lihat bahwa SMA Methodist 2 memiliki komputer sebanyak 12 unit, 6 unit terdapat di perpustakaan sedangkan 6 lainnya diletakkan di ruang guru. Sedangkan 32 laptop yang tersedia terdapat di laboratorium komputer. Fasilitas yang disediakan ini dapat digunakan untuk setiap siswa dan tenaga pendidik yang ada. Fasilitas ini juga sangat membantu berjalannya kegiatan belajar mengajar, ketika tenaga pendidik perlu meningkatkan bahan ajar dapat menggunakan komputer atau laptop yang tersedia dengan *free internet*-nya, begitu juga dengan para siswa yang perlu mencari atau mengerjakan bahan pelajaran, mereka dapat menggunakannya. Berdasarkan perbandingan antara jumlah komputer dan laptop serta siswa dan tenaga pendidik, jumlah fasilitas komputer dan laptop tersebut masih sangat kurang. Hal ini akan menjadi bahan pertimbangan untuk menambah jumlah komputer dan laptop.

Tabel 3. Koleksi Jenis dan Jumlah Buku di Perpustakaan SMA Methodist 2 Tahun 2010

Jenis	Jumlah
Buku Pelajaran	611
Buku Referensi	489
Buku Pengetahuan Umum	303
Kliping	82
Modul Pelajaran	625
Buku Rohani	235
Novel	53
Dongeng	29
Fiksi	452
Majalah	186
Total	3.065

Sumber : data primer yang diolah

Salah satu fasilitas penunjang berjalannya suatu lembaga pendidikan adalah perpustakaan. Hampir setiap sekolah memiliki perpustakaan, dan selalu setiap sekolah berusaha membuat perpustakaan mereka senyaman mungkin dengan jumlah koleksi buku yang lengkap. Begitu juga dengan SMA Methodist 2, sekolah yang sudah berdiri selama 31 tahun ini, terus menerus berusaha menambah jumlah dan koleksi buku di perpustakaan. Berdasarkan data yang peneliti ambil yang tersajikan dalam Tabel. 3, sampai dengan saat ini jumlah buku yang ada di perpustakaan sebanyak 3.065. Dengan jumlah dan koleksi buku yang tersedia setiap siswa dan tenaga pendidik dapat menggunakannya untuk kepentingan masing-masing dalam setiap proses belajar mengajar. Berdasarkan perbandingan standar (5 : 1) antara jumlah buku dan jumlah siswa ditambah jumlah tenaga pendidik, pengadaan buku di perpustakaan.

Tabel 4. Pengalaman Mengajar (*Personal Experience*) Tenaga Pendidik

Masa Kerja	Jumlah
< 1 tahun	5
2 tahun – 5 tahun	5
5 tahun – 10 tahun	9
10 tahun – 15 tahun	14
15 tahun – 20 tahun	1
> 20 tahun	1
Total	35

Sumber : data primer yang diolah

Dari Tabel. 4 dapat dilihat bahwa sebanyak 14 tenaga pendidik atau sebesar 40% memiliki pengalaman mengajar 10 – 15 tahun, diikuti dengan 5 – 10 tahun sebanyak 9 tenaga pendidik atau sebesar 25,71%. Apabila dilihat secara umum sebagian besar, yaitu sebanyak 25 tenaga pendidik memiliki pengalaman mengajar lebih dari 5 tahun. Ini juga merupakan salah satu kekuatan dari SMA Methodist 2, karena memiliki tenaga pendidik yang mempunyai pengalaman mengajar yang banyak.

KERANGKA TEORITIS

Konsep *Knowledge Management*

1. Pengertian *Knowledge Management*

Menurut Garner Group (Koina, 2004) (<http://kasuna.blog.binusian.org>), manajemen pengetahuan adalah suatu disiplin yang mempromosikan suatu pendekatan terintegrasi terhadap pengidentifikasian, pengelolaan dan pendistribusian semua aset informasi suatu organisasi. Selanjutnya disebutkan bahwa informasi yang dimaksud meliputi *database*, dokumen, kebijakan, dan prosedur dan juga keahlian dan pengalaman yang sebelumnya tidak terartikulasi yang terdapat pada pekerja perorangan. Dalam buku yang ditulis oleh Von Krogh, Ichiyo, serta Nonaka (2000), dan Chun Wei Choo, (1998), (<http://kasuna.blog.binusian.org>), disampaikan ringkasan gagasan yang mendasari pengertian *knowledge* adalah sebagai berikut: *Knowledge* merupakan kepercayaan yang dapat dipertanggungjawabkan (*justified true believe*); Pengetahuan merupakan sesuatu yang eksplisit sekaligus terpikirkan (*tacit*); Penciptaan inovasi secara efektif bergantung pada konteks yang memungkinkan terjadinya penciptaan tersebut.

Bersamaan dengan hal itu beberapa konsep *knowledge management* dapat mendasari suatu institusi pendidikan harus menerapkan *knowledge management*, antara lain: *Knowledge management* merupakan proses yang terus-menerus harus dilakukan sehingga proses tersebut akan menjadi satu budaya dari lembaga pendidikan tersebut, dan akhirnya lembaga pendidikan akan membentuk suatu lembaga yang berbasis kepada pengetahuan. *Knowledge management* membantu organisasi untuk mengelola kemampuan tiap individu untuk *sharing knowledge*. Organisasi harus mampu mengintegrasikan, *manage knowledge* dan informasi terhadap lingkungan secara efektif. Jenis penerapan *knowledge management* ada dua, yaitu:

- a. *Tacit Knowledge*. Pada dasarnya *tacit knowledge* bersifat *personal*, dikembangkan melalui pengalaman yang sulit untuk diformulasikan dan dikomunikasikan (Carrillo et al., 2004). Berdasarkan pengertiannya, maka *tacit knowledge* dikategorikan sebagai *personal knowledge* atau dengan kata lain pengetahuan yang diperoleh dari individu (perorangan). Menurut Bahm (1995:199) penelitian pada sifat dasar pengetahuan seketika mempertemukan perbedaan antara *knower* dan *known*, atau seringkali diartikan dalam istilah *subject* dan *object*, atau *ingredient subjective* dan *objective* dalam pengalaman. *Tacit knowledge* dalam penelitian ini adalah *personal experience*.
- b. *Explicit Knowledge*. *Explicit knowledge* bersifat formal dan sistematis yang mudah untuk dikomunikasikan dan dibagi (Nonaka, 1998). Penerapan *explicit knowledge* ini lebih mudah karena pengetahuan yang diperoleh dalam bentuk tulisan atau pernyataan yang didokumentasikan, sehingga setiap tenaga pendidik dapat mempelajarinya secara *independent*. *Explicit knowledge* dalam penelitian ini adalah aktivitas membaca dan penggunaan internet.

2. Informasi dan Pengetahuan

Informasi dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang kita bagi melalui beragam media komunikasi yang ada (*Information is something that we share*). Sedangkan Pengetahuan adalah sesuatu yang masih ada dalam pikiran kita (*Knowledge is something that is still in our mind*). Kemudian dapat disimpulkan, Informasi adalah Pengetahuan yang dibagi atau dikomunikasikan melalui beragam media yang ada (*Information is shared knowledge*).

Program-program *knowledge management* biasanya terkait dengan tujuan organisasi dan diarahkan untuk meraih hasil spesifik, seperti berbagi kecerdasan, meningkatkan kinerja, meningkatkan keunggulan kompetitif, atau mendorong inovasi pada aras yang lebih tinggi seperti dikemukakan oleh Nonaka dan Takeuchi (Nonaka, 1995) bahwa penciptaan pengetahuan adalah esensi dari inovasi.

3. Personal Experience

Pengalaman kerja atau *personal experience* yang dimiliki seorang akan yang lain dapat berbeda-beda sehingga membuat penerapan kemampuan kerja seorang bisa berbeda dikarenakan pengalaman yang berbeda. Menurut pendapat Siagian (1992:52) (<http://www.damandiri.or.id>) menyatakan pengalaman kerja menunjukkan berapa lama seseorang menjabat suatu profesi tertentu.

4. Aktivitas Membaca

Membaca Menurut Klein, dkk. (dalam Farida Rahim, 2005:3) (<http://definisi-pengertian.blogspot.com>). Pertama, membaca merupakan suatu proses. Maksudnya adalah informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Kedua, membaca adalah strategis. Pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca. Strategi ini bervariasi sesuai dengan jenis teks dan tujuan membaca. Ketiga, membaca merupakan interaktif.

Keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks. Orang yang senang membaca suatu teks yang bermanfaat, akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya, teks yang dibaca seseorang harus mudah dipahami (*readable*) sehingga terjadi interaksi antara pembaca dan teks. Membaca adalah suatu proses komunikasi antara pembaca dan penulis dengan bahasa tulis, hal tersebut dikemukakan oleh Kolker (1983:3). Hakekat membaca ini menurutnya ada tiga hal, yakni afektif, kognitif, dan bahasa. Perilaku afektif mengacu pada perasaan, perilaku kognitif mengacu pada pikiran, dan perilaku bahasa mengacu pada bahasa anak.

5. Penggunaan Internet

Internet (kependekan dari *interconnected-networking*) ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Manakala Internet (huruf 'I' besar) ialah sistem komputer umum, yang berhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*). Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan *internetworking* (Wikipedia). Menurut Lani Sudharta (1996) meskipun secara fisik internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer tapi secara umum internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Bahkan internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (dunia maya) karena hampir segala aspek kehidupan yang ada di dunia nyata mulai bisnis, hiburan, olahraga, politik, dan lain-lain ada di internet. Itulah sekelumit pengertian internet. Internet (*inter-network*) dapat diartikan jaringan komputer luas yang menghubungkan komputer satu dengan komputer lainnya dan dapat berhubungan dengan komputer dari suatu negara ke negara di seluruh dunia, dimana didalamnya terdapat berbagai aneka ragam informasi. Fasilitas layanan internet *browsing* atau *surfing* yaitu kegiatan "berselancar" di internet. kegiatan ini dapat dianalogikan layaknya berjalan-jalan di mal sambil melihat ke toko-toko tanpa membeli apapun. Elektronik mail (*e-mail*) Fasilitas ini digunakan untuk berkirim

surat dengan orang lain, tanpa mengenal batas, waktu, ruang bahkan birokrasi. *Searching* yaitu kegiatan mencari data atau informasi tertentu di internet. *Chatting* adalah fasilitas yang digunakan untuk berkomunikasi secara langsung dengan orang lain di internet. Pada umumnya fasilitas ini sering digunakan untuk bercakap-cakap atau ngobrol di internet *world wide web* (www). Dengan *world wide web* (www) ini anda dapat mengambil, memformat, dan menampilkan informasi (termasuk teks, audio, grafik dan video) dengan menggunakan *hypertext link*. *Mailing List* adalah fasilitas yang digunakan untuk berdiskusi secara elektronik dengan menggunakan *e-mail*.

Konsep Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Utami Munandar (1992:47) (<http://definisi-pengertian.blogspot.com>) menjelaskan pengertian kreativitas dengan mengemukakan beberapa perumusan yang merupakan kesimpulan para ahli mengenai kreativitas. Pertama, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kedua, kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Ketiga, secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, merinci) suatu gagasan. Slameto (2003: 145) (<http://digilib.unnes.ac.id>) menjelaskan bahwa pengertian kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku, bangunan, dan lain-lain. Menurut Moreno dalam Slameto yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang guru menciptakan metode mengajar dengan diskusi yang belum pernah ia pakai. Menurut Cece Wijaya dan Tabrani Rusyan (1991:189) (<http://digilib.unnes.ac.id>), kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Bila konsep ini dikaitkan dengan kreativitas guru, guru yang bersangkutan mungkin menciptakan suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan orisinal (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru. Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah pengetahuan kepada anak didik di sekolah (Djamarah, 1995: 126) (<http://digilib.unnes.ac.id>). Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas guru adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan kepada anak didik di sekolah.

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Untuk disebut sebagai seorang yang kreatif, maka perlu diketahui tentang ciri-ciri atau karakteristik orang yang kreatif. Berikut ini dikemukakan oleh Agus Nggermanto (Pendiri APIQ / Matematika Kreatif Aritmetika *Quantum*). Ciri orang yang kreatif ada 5

level. Level yang pertama adalah kreatif eksistensial. Kreatif tahap awal ini adalah kreatif menciptakan sesuatu dari yang belum ada menjadi ada. Sesuatu itu dapat berupa barang atau proses atau yang lainnya. Misalnya dadu yang biasanya digunakan sebagai alat pengajaran materi pelajaran matematika (peluang), sekarang digunakan sebagai alat pelajaran matematika tapi dengan materi pelajaran yang berbeda (hitung penjumlahan).

Level yang kedua adalah kreatif relasional. Lebih tinggi dari kreatif eksistensial. Dampak dari kreatif relasional lebih luas dari kreatif eksistensial. Kreatif relasional ini dapat pula kita sebut sebagai kreatif komunikasi. Misalnya Ketika seorang guru mengamati siswanya belajar konsep penjumlahan menggunakan dadu milenium, guru tersebut mencatatnya. Kemudian guru itu menceritakan ke rekan-rekan guru yang lain. Maka guru tersebut termasuk orang yang kreatif komunikasi atau kreatif level 2. Sedangkan siswa yang menemukan cara belajar itu kreatif eksistensial kreatif level 1. Level yang ketiga adalah kreatif instrumental. Kreatif menciptakan suatu alat atau instrumen. Yang mana bila ada orang yang memanfaatkan alat tersebut maka orang tersebut menjadi kreatif. Misalnya komputer, orang dan masyarakat yang menciptakan komputer adalah orang yang kreatif level 3. Mereka menciptakan sebuah alat komputer.

Dengan komputer ini saya dapat menjadi kreatif. Instrumen di sini dapat berupa instrumen fisik seperti komputer, kalkulator, mesin tik, mobil, hp, dan lain-lain. Dapat juga instrument itu berupa suatu proses. Seperti metode berhitung sistematis yang dirumuskan oleh Aljabar Al-Khawaritzmi. Metode pembelajaran matematika kreatif dan sistematis yang kami rumuskan di *APIQ*. Level yang keempat adalah kreatif orientasional. Kreatif level 4 ini menduduki posisi yang sangat tinggi. Tetapi kreatif level 4 ini seperti tidak kreatif. Karena level ini seperti tidak mencipta sesuatu yang baru. Kreatif ini memanfaatkan hasil kreativitas level-level sebelumnya agar menjadi bermanfaat bagi masyarakat. Level yang kelima adalah kreatif inovasional. Kreatif inovasional adalah kreatif yang menciptakan kreativitas-kreativitas baru lagi. Kita dapat menyebutnya sebagai induk kreativitas. Seorang guru yang mampu mendidik dan mengajar siswa nya agar dapat menjadi orang-orang yang berpengaruh positif terhadap dunia adalah disebut sebagai orang yang memiliki kreatif inovasional (kreatif yang menciptakan kreativor-kreativor yang baru).

3. Kreativitas Tenaga Pendidik Dalam Profesinya

Mengajar adalah suatu perbuatan yang kompleks, karena dituntut dari guru kemampuan personal, profesional, dan sosial kultural secara terpadu dalam proses belajar mengajar. Selain itu dari guru tersebut dituntut integrasi penguasaan materi dan metode, teori dan praktek dalam interaksi siswa. Sehingga mengandung unsur seni, ilmu, teknologi, pilihan nilai dan keterampilan dalam proses belajar mengajar. Dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) sesuai dengan perkembangannya guru tidak hanya berperan untuk memberikan informasi terhadap siswa, tetapi lebih jauh guru dapat berperan sebagai perencana, pengatur dan pendorong siswa agar dapat belajar secara efektif dan peran berikutnya adalah mengevaluasi dari keseluruhan proses belajar mengajar. Jadi dalam situasi dan kondisi bagaimanapun guru dalam mewujudkan proses belajar mengajar tidak terlepas dari aspek perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi karena guru yang baik harus mampu berperan sebagai *planner*, organisator, motivator dan evaluator.

METODOLOGI PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Tenaga Pendidik SMA Methodist 2 Palembang. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *judgement sampling* yaitu sampel yang dipilih berdasarkan karakteristik tertentu, dalam hal ini adalah Tenaga Pendidik SMA Methodist 2 yang telah mengajar minimal 2 tahun, dan hasil yang didapatkan adalah 30 orang responden dari jumlah 35 tenaga pendidik yang ada.

Karakteristik Responden

Tabel 5. Karakteristik Responden

No	Keterangan	Jumlah	Prosentase
1	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	7	23,33%
	Perempuan	23	76,67%
2	Usia		
	21 – 30 tahun	5	16,67%
	>30 – 40 tahun	13	43,33%
	>41 tahun	12	40%
3	Status		
	Menikah	24	80%
	Belum menikah	6	20%
4	Pendidikan		
	SMA	-	0
	D3	2	6,67%
	S1	27	90%
	S2	1	3,33%
5	Masa Kerja		
	2 – 5 tahun	5	16,67%
	5 – 10 tahun	8	26,67%
	10 – 15 tahun	15	50%
	>15 tahun	2	6,66%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa sebagian besar tenaga pendidik di SMA Methodist 2 (76,6%) berjenis kelamin perempuan. Hal ini membuktikan bahwa minat menjadi seorang tenaga pendidik lebih banyak diminati oleh kaum perempuan, namun hal ini tidak membuktikan bahwa kaum laki-laki tidak bisa mengajar. Profesi tenaga pendidik juga erat kaitannya dengan ketekunan dan keuletan yang dimana kita mengetahui bahwa faktor gender membedakan antara laki-laki dan perempuan dalam hal ketekunan dan keuletan. Untuk perempuan lebih dikenal dengan ketekunan dan keuletannya, inilah yang membuat profesi tenaga pendidik di SMA Methodist 2 lebih dominan perempuan. Berdasarkan usia, bisa dilihat bahwa tenaga pendidik SMA Methodist 2 sebagian besar berusia 31 – 40 tahun (43,3%), diikuti dengan usia 41 – 50 tahun (40%). Terlihat jelas bahwa tenaga pendidik pada usia tersebut mampu menekuni profesinya dengan loyalitas yang tinggi. Berdasarkan status perkawinan, tenaga pendidik SMA Methodist 2 sebagian

besar berstatus menikah (80%). Hal ini membuktikan bahwa status menikah seseorang tidak menjadi alasan bagi tenaga pendidik SMA Methodist 2 untuk meninggalkan profesinya. Berdasarkan latar belakang pendidikan, tenaga pendidik SMA Methodist 2 seluruhnya (100%) telah mengenyam pendidikan tinggi. Hal ini membuktikan bahwa kesadaran akan pentingnya pendidikan tinggi bagi seorang pendidik sudah tinggi di SMA Methodist 2. Berdasarkan masa kerja, dapat dilihat bahwa sebagian sebagian besar tenaga pendidik SMA Methodist 2 memiliki masa kerja 10 – 15 tahun. Hal ini membuktikan bahwa tingkat loyalitas tenaga pendidik SMA Methodist 2 terhadap profesinya cukup tinggi.

Hipotesis :

Ho : $\beta = 0$

Artinya *Knowledge Management* (KM) tidak berpengaruh terhadap kreativitas tenaga pendidik SMA Methodist 2 Palembang secara signifikan.

Ha : $\beta \neq 0$

Artinya *Knowledge Management* (KM) berpengaruh terhadap kreativitas tenaga pendidik SMA Methodist 2 Palembang secara signifikan.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Analisis

Variabel	B	T	Sig t	Ket
Konstanta	35,798			
KM	0,355	3,178	0,04	Tolak Ho
R ²	0,265			
Adjusted R ²	0,239			
F	10,101			
Sig F	0,04 (a)			

Pengujian Hipotesis

Persamaan regresi secara parsial atas variabel *Knowledge Management* dan Kreativitas ditunjukkan sebagai berikut :

$$Y = 35,798 + 0,355 X$$

Dimana : Y = *Knowledge Management* dan X = Kreativitas

Dari hasil pengujian dengan SPSS versi 11.5 untuk variabel *Knowledge Management*, diperoleh *t* hitung = 3,718 dengan tingkat signifikansi 0,04. Nilai tersebut berada dibawah 0,05. Jadi dengan tingkat signifikan 5 % hipotesis yang menunjukkan bahwa *Knowledge Management* mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap kreativitas tenaga pendidik akan diterima. Diperoleh F hitung = 10,101 dengan tingkat signifikansi 0,04 atau dengan signifikansi < 0,05. Dengan menggunakan batas signifikansi 0,05, nilai F tabel diperoleh sebesar 2,98. Dengan hasil nilai F hitung (10,101) > F tabel (2,98) dan hasil signifikansi uji F sebesar 0,04 juga menunjukkan nilai yang lebih kecil dari 0,05, berarti bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa KM mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap kreativitas dapat terbukti. Untuk mengetahui seberapa

besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya digunakan koefisien determinasi. Dari hasil perhitungan SPSS versi 11.5 dapat diketahui koefisien determinasi (R^2) dan adjusted R^2 yang diperoleh sebesar 0,265 dan 0,239. Hal ini berarti sebesar 26,5 % atau 23,9 % kreativitas tenaga pendidik SMA Methodist 2 dipengaruhi oleh *Knowledge Management*. Selebihnya 73,5 % atau 76,1 % masih dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PENUTUP

Secara umum *Knowledge Management* mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap kreativitas tenaga pendidik SMA Methodist 2. Penerapan *Knowledge Management* di SMA Methodist 2 sudah cukup baik dengan melihat data yang diisi oleh para responden yang sebagian besar mempunyai jawaban setuju pada setiap pernyataan yang menyatakan penerapan KM dilakukan. Hal tersebut dapat dilaksanakan juga dikarenakan adanya dukungan dari sekolah, berbentuk penyediaan laptop dan komputer dengan *free internet* serta *wifi school* untuk menunjang para tenaga pendidik dalam meningkatkan kemampuan manajemen pengetahuannya. Pihak sekolah juga menerapkan aktivitas membaca dengan didukung perpustakaan yang jumlah buku mencapai 3.000 lebih. Selain itu juga ditunjang dengan tenaga pendidik yang mempunyai pengalaman mengajar yang cukup banyak. Namun demikian kreativitas yang dimiliki oleh tenaga pendidik SMA Methodist 2 perlu ditingkatkan lagi. Rata-rata jawaban dari responden dalam kuesioner tentang variabel kreativitas cenderung hanya mencapai level kreativitas kedua, sedikit dari responden yang jawabannya meyakinkan telah mencapai kreativitas level ketiga, keempat dan kelima. Oleh karena itu, pihak sekolah dapat membuat kegiatan dapat menginspirasi para tenaga pendidik untuk lebih kreatif, seperti melakukan studi banding, melakukan tes kreativitas dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

Handoko, T.Hani., *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Penerbit BPFE, Yogyakarta, 2000.

Hasibuan, Malayu S.P, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta, PT.Gramedia, 2001.

Nazir. M, *Metode Penelitian*, Jakarta, Ghalia Indonesia, 2003.

Nonaka, Ikujiro, *The Knowledge-Creating Company*, *Harvard Business Review on Knowledge Management*, President and Fellows of Harvard College, USA, 1998

[Http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASH016f/3ad43a69.dir/doc.pdf](http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASH016f/3ad43a69.dir/doc.pdf)

[Http://definisi-pengertian.blogspot.com/definisimembaca.html](http://definisi-pengertian.blogspot.com/definisimembaca.html)

[Http://definisi-pengertian.blogspot.com/definisiinternet.html](http://definisi-pengertian.blogspot.com/definisiinternet.html)

[Http://kasuna.blog.binusian.org/implementing-knowledge-management](http://kasuna.blog.binusian.org/implementing-knowledge-management)

[Http://www.damandiri.or.id/file/sitimahmodaunairaddbabii.pdf](http://www.damandiri.or.id/file/sitimahmodaunairaddbabii.pdf)