

APPENDICES



Appendix 1. Permission Letters



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**
Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 44/UN48.7.1/DT/2020

7 Januari 2020

Perihal : **Permohonan Izin Observasi**

Yth. Kepala SMKN 1 Bangli
di Bangli

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Penelitian Skripsi, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama	:	GEDE AGUS PERMADI
NIM	:	1612021138
Jurusan	:	Bahasa Asing
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang	:	S1
Tahun Akademik	:	2019/2020

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197609022000031001

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Koorprodi. Pendidikan Bahasa Inggris
3. Sub Bagian Pendidikan FBS



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 40/UN48.7.1/DT/2020

7 Januari 2020

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala Sekolah SMKN 1 Bangli
di Bangli

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama	:	GEDE AGUS PERMADI
NIM	:	1612021138
Jurusan	:	Bahasa Asing
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang	:	S1
Tahun Akademik	:	2019/2020
Judul	:	PERCEIVED AND OBSERVED TEACHING CREATIVITY OF ENGLISH TEACHERS IN SMKN 1 KINTAMANI

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapan terima kasih.



Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi. Bahasa Asing
3. Sub Bagian Pendidikan FBS

Appendix 2. Questionnaires

**SELF-RATED
QUESTIONNAIRE**

This instrument aims to discover how the teachers rated themselves in implementing the creativity in real teaching in the class. This instrument is not related to your capability, merely desires to clarify your perception about creativity as one of the skills in this 21st century. Therefore, please complete this instrument honestly and as what it is.

Name :
Subject :
Current Education :
Teaching Experience : years

Instructions:

The following display 24 statements that must be fulfilled. Complete those statements to identify in which learning activity (pre, whilst or post) you feel the most creative in teaching in the class. Then give a checklist mark (✓) in number 1-5 to discover the level of your creativity, wherein:

5= Very Creative

4= Creative

3= Moderately Creative

2= Slightly Creative

1= Unlikely Creative

Note:

Criteria of Creativity	Interpretation
Very Creative	Always use new idea and technology as innovative activity in learning process
Creative	Often use new idea and technology as innovative activity in learning process
Moderately Creative	Sometimes use new idea and technology as innovative activity in learning process
Slightly Creative	Rarely use new idea and technology as innovative activity in learning process
Unlikely Creative	Never use new idea and technology as innovative activity in learning process



The following are the elements of creativity that I often do that have not been stated in points 1-24.



OBSERVATION SHEET

This instrument will facilitate the researcher in observing the teachers' creativity in teaching in the class from pre, whilst and post-activity. This instrument was completed honestly in accordance with the facts that obtained.

Name : _____

Subject : _____

Current Education : _____

Teaching Experience : years

Instruction:

The following are 24 statements about teachers' creativity. Please observe and identify whether they implement creativity in accordance with the 24 statements of creativity that have been developed or not. Observe in which steps (pre, whilst or post) the teachers apply their creativity in teaching then put checklist mark (✓) on numbers 1-5 to investigate their level of creativity in which:

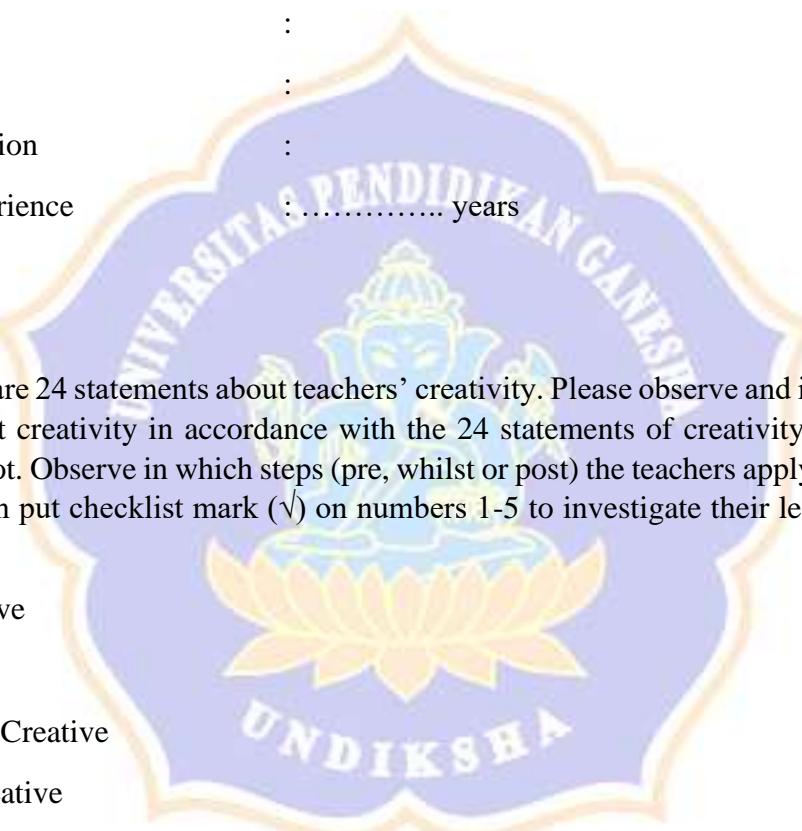
5= Very Creative

4= Creative

3= Moderately Creative

2= Slightly Creative

1= Unlikely Creative



Note:

Criteria of Creativity	Interpretation
Very Creative	Always use new idea and technology as innovative activity in learning process
Creative	Often use new idea and technology as innovative activity in learning process
Moderately Creative	Sometimes use new idea and technology as innovative activity in learning process
Slightly Creative	Rarely use new idea and technology as innovative activity in learning process
Unlikely Creative	Never use new idea and technology as innovative activity in learning process



The following are the elements of creativity that discovered while observing the teachers that have not been stated in points 1-24.



Appendix 3. Interview Transcription

Interview Transcription of T1

Note: P = (Pertanyaan)

J = (Jawaban)

P: Untuk RPP apakah Ibu membuatnya secara mandiri atau bagaimana?

J: Kalau selama ini sih seringan ngikut sama temen, soalnya kalau di kelas kan nyesuaiin aja sih. Kita gak bisa maksain. Maaf ya, tidak apa kan gak bawa RPP-nya?

P: Kalau untuk pembelajaran berkelompok atau *group discussion* apakah sering dilakukan di kelas Bu?

J: Kelas yang saya ajar kebanyakan seperti kelas tadi. Mereka tidak mau aktif jika berkelompok. Hanya beberapa orang saja. Makanya kadang saya suruh mereka menjawab, karena saya rasa itu lebih efektif dibanding harus bekerja dengan temannya. Nanti kebanyakan bermain.

P: Pembelajaran saat ini kan lebih mengedepankan teknologi agar digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, contohnya LCD. Seberapa sering Ibu menggunakaninya di kelas?

J: Kalau LCD kadang saya makek, kadang enggak. Tergantung sikon. Tapi kalau menurut saya penting untuk pakai media itu. Kadang kalau tidak pakai media saya agak susah.

P: Kalau siswanya sendiri apakah pernah menggunakan teknologi seperti HP?

J: Kita pernah makek HP, tapi ya begitu tidak efektif. Soalnya waktu disuruh buat kalimat contohnya, anak-anak tidak memanfaatkannya untuk mencari kamus

online atau berusaha membuat kalimat sendiri. Kadang mereka kan langsung mencari kalimat yang sudah jadi di internet. Memang itu kalimat, tapi kan kita tau kemampuan anak bagaimana. Kalau misalnya kemampuannya rendah, kalimatnya kok bagus? Kamu nyari ya di internet? Karena udah keliatan dari kalimatnya. Kalau anak yang rendah kan gak mungkin seperti itu kalimatnya.

P: Biasanya Ibu memberikan contoh dulu atau langsung mengajarkan mereka menggunakan rumus-rumus misalnya?

J: Biasanya kalau saya ngasik contoh saya ambil dulu dari kehidupan sehari-hari anak. Biar gak tegang. Setelah itu, saya suruh mereka membuat contoh. Karena yang paling penting adalah membuat mereka mengerti dulu.

P: Bagaimana cara Ibu menentukan teknik yang akan digunakan untuk mengajar? Misalnya seperti tadi, apakah memang tidak ada sesi diskusi atau bagaimana?

J: Melihat kelasnya kayak gitu susah ya buat ngadain group discussion. Karena biasanya hanya 1, 2 orang saja yang ngomong. Yang lainnya diem. Artinya, beberapa orang saja yang belajar, yang lainnya hanya menerima. Saat ditanya mereka bilang mengerti padahal kan kita sudah tau siapa yang aktif.

P: Untuk media pengajaran biasanya Ibu memakai apa?

J: Kalau media sih biasanya pakai LCD ya. Misalnya kalau mau nampilin video kayak gitu. Kalau di kelas sih cuma disediain LCD aja, kalau misalnya Wi-Fi yang kayak gitu gak nyampek ke kelas, cuma di ruang guru saja.

P: Untuk media audio-visual apakah Ibu memakainya? Contohnya menjelaskan materi dengan video, seperti itu.

J: Saya jarang sih kalau makek video, animasi, kayak gitu. Soalnya tergantung dari kelasnya. Kadang saya pakai kadang enggak. Kadang kalau kelasnya aktif enak kita jadi guru. Kalau misalnya kayak tadi ya ada rasa malesnya sih.

- P: Seperti tadi, saya lihat Ibu berfokus pada buku untuk mengajar. Apakah Ibu selalu menggunakannya atau ada sumber mengajar lain?
- J: Untuk pembelajaran sih pakainya buku yang sudah ada di sekolah. Kadang kalau untuk pemberian tugas saya kasih dari buku juga. Kalau pembelajaran di kelas sih tergantung situasi, kadang saya jelaskan dulu, saya kasihtau caranya setelah itu mereka buat contoh seperti yang di buku.

- P: Apakah Ibu selalu menggunakan cara yang sama untuk membuat siswa aktif?
- J: Ya saya sih biasanya nyuruh mereka untuk membuat contoh. Misalnya descriptive text, saya suruh mereka mendeskripsikan hal yang terdekat dengan mereka, misalnya orang tua, atau bahkan teman duduknya. Tidak perlu hal yang jauh-jauh dulu.

Interview Transcription of T2

Note: P = (Pertanyaan)

J = (Jawaban)

- P: Ini setebal ini apakah semua harus membuatnya Pak?
- J: Iya memang semua harus membuat ini. Tapi tergantung pribadinya saja juga. Memang setebal ini karena tidak hanya rencana mengajar tapi juga ada kegiatan-kegiatan lain yang saya cantumkan di sini. Saya tidak hanya suka mengajar namun juga suka berkolaborasi. Ini banyak ini kegiatannya. Kalau semua diikuti, muluk-muluk istilahnya. Kalau sekolahnya di luar Bali kemungkinan. Kalau di sini kan kebanyakan hari raya.

- P: Bapak selalu menggunakan lagu untuk mengajar?

J: Iya pasti itu. Kalau saya lihat siswa itu bosan gitu saya pasti menggunakan lagu. Apalagi di jam terakhir seperti tadi. Kebetulan untuk Bahasa Inggris saya dapetnya di jam-jam terakhir aja kebanyakan. Saya pernah berjanji sama siswa, kalau misalnya setiap hari kamis saya ajak mereka belajar di luar kelas. Sesuai arahan Menteri kan kita harus lebih banyak literasi, jadi kalau belajar di luar tidak boleh kita memberikan materi. Untuk pengukuran akademis biar UN nanti yang ngatur. Yang terpenting adalah membenahi dulu, kalau anak sudah bener, belajarnya pasti bener.

P: Saya mengamati Bapak selalu memberikan nasihat atau ceramah kepada siswa. Apakah hal itu selalu dilakukan Pak?

J: Dasarnya adalah kita harus tahu karakter siswa. Kalau itu tidak tau, rugi kita menyampaikan materi. Makanya, seperti kemarin ada yang diputusin pacarnya murung dia. Di sana kita harus paham bagaimana kondisi anak dan bagaimana caranya menasehati mereka.

P: Untuk penggunaan media berbasis teknologi seperti LCD seperti itu, bagaimana Pak?

J: Kalau LCD biasanya saya memakai. Biasanya untuk presentasi seperti itu. Saya sampai membeli LCD sendiri.

P: Saya melihat beberapa siswa membawa HP tadi Pak. Apakah itu dibolehkan di sini? Digunakan untuk apa biasanya Pak?

J: Kalau untuk HP di sini sah-sah saja. Kadang ada guru yang memakainya untuk memberikan tes, namun ada kelemahannya. Mungkin saja nanti siswanya ng-screenshot dan dikirmkan ke temannya. Jika dipakai di Bahasa Inggris saya kira belum pas. Saya lebih suka menggunakan LCD seperti itu. Siswanya lebih fokus dia. Kalau lewat HP kan bisa saja yang lain dilihat.

- P: Kalau untuk sebagai media pembelajaran gimana Pak?
- J: Kalau untuk HP memang sah-sah saja di sini. Tapi kalau untuk dipakai sebagai media itu jarang ya. Dulu memang pernah pakai aplikasi namun itu tidak efektif. Karena siswa biasanya mencari hal-hal lain.
- P: Apakah Bapak selalu bercerita sebelum pelajaran dimulai?
- J: Saya memang biasa begitu. Saya selalu bercerita kepada siswa tentang hal-hal yang dekat dengan mereka. Istilahnya, pendidikan karakter itu masuk ke siswa. Karena itu yang terpenting. Kita harus mendidik karakter anak terlebih dahulu.
- P: Permainan yang tadi bagus sekali Pak. Itu selalu Pak?
- J: Saya biasanya pakai game di kelas biar siswanya gak tegang. Saya kalau ngajar orientasinya lebih banyak. Kalau materi dikit saja, karena rugi juga kalau banyak siswanya gak ngerti.
- P: Bagaimana cara bapak mengatasi karakter anak yang berbeda-beda? Apakah ada teknik khusus untuk itu?
- J: Namanya jadi guru ya kita harus selalu sabar. Kalau siswanya belum paham ya beritahu. Ibaratnya, kalau bisa habis pita suaranya, pasti habis. Tapi ya bagaimana memang itu tugasnya. Kadang kalau belum mengerti juga kita tuliskan di papan cara dan contohnya.
- P: Berarti harus selalu menyelipkan masalah-masalah yang ada di sekitar siswa dalam cerita yang Bapak sampaikan ya?
- J: Iya. Saya pernah itu. Saya tidak pernah memberitahu langsung kepada siswa bahwa mereka begini-begini. Tapi saya mengarang kisah lain yang bisa menunjukkan sisi karakter. Nanti malam pasti mereka berpikir tentang apa yang saya sampaikan. Mungkin saja mereka akan merasa atau bagaimana. Namun itulah caranya biar karakter anak dulu baik.

- P: Bapak biasanya memang pakai laptop seperti tadi?
- J: Kalau mereka belum hafal lagunya ya saya gunakan laptop seperti tadi. Itu medianya. Tapi suaranya tidak terlalu keras, karena tidak ada sound. Jadi ya seadanya saja.



Appendix 4. Instrument Validity

Form Penilaian Self-rated Questionnaire dan Observation Sheet

Form ini bertujuan untuk menilai relevansi dari instrument yang akan digunakan untuk mengeidentifikasi persepsi guru tentang kreativitas dalam mengajar dan mengobservasi guru dalam mengimplementasikan kreativitas dalam mengajar dikelas. Dengan mereview instrument ini, mohon untuk para penilai untuk mememberikan penilaian relevansi dari pernyataan dalam instrument untuk menilai persepsi guru tentang kreativitas dalam mengajar dengan menconteng kolom yang tersedia yaitu relevan dan tidak relevan. Penilaian bapak/ibu tidak ada hubungannya penilaian apapun, oleh karena itu mohon diisi apa adanya dengan jujur.

Judge I :

Prof. Dra. Luh Putu Artini, MA., Ph.D.

NO	PERNYATAAN	JAWABAN		CATATAN
		RELEVAN	TIDAK RELEVAN	
1	Menciptakan beragam aktivitas di dalam kelas			
2	Melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.			
3	Mengajar peserta didik sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran.			
4	Membuat peserta didik belajar secara berkelompok dan individu.			
5	Membangun kognitif peserta didik melalui pembelajaran yang induktif.			
6	Mengajar menggunakan teknik pembajaran yang variatif sesuai dengan langkah-langkah and aturan-aturan secara berurutan yang bisa dicapai oleh peserta didik-peserta didik.			
7	Menggunakan teknologi sebagai alat untuk memfasilitasi dalam proses pembelajaran.			
8	Membuat inovasi dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi melalui pembelajaran.			
9	Membuat materi yang menantang dengan memasukan masalah di dalam pembelajaran.			
10	Memberikan masalah berdasarkan kehidupan nyata peserta didik.			
11	Membuat kelas menjadi lebih aktif dan inovatif.			

12	Membuat peserta didik menyelesaikan masalah dengan menggunakan pemahaman peserta didik.			
13	Menggunakan media yang berbeda sesuai dengan materi di setiap pertemuan.			
14	Menggunakan media non-teknologi ketika diperlukan.			
15	Membuat peserta didik berpikir kreatif mengenai pemecahan masalah yang diberikan.			
16	Memberikan permasalahan real dalam proses pembelajaran.			
17	Memodifikasi pembelajaran lama menjadi pembelajaran yang unik.			
18	Mengaplikasikan media cetak dan online di dalam proses pembelajaran.			
19	Menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi.			
20	Memodifikasi fungsi dari media pembelajaran yang ada di dalam kelas			
21	Menghubungkan kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai pendukung materi yang akan disampaikan			
22	Mengombinasikan beberapa aktivitas menarik dalam penyampaian materi			
23	Menggabungkan media audio dan media visual dalam kegiatan pembelajaran			
24	Menggunakan beberapa aplikasi <i>online</i> maupun <i>offline</i> untuk menunjang proses pembelajaran			

Singaraja,

Judge I

Prof. Dra. Luh Putu Artini, M.A., Ph.D.
NIP. 196407141988102001

Form Penilaian Self-rated Questionnaire dan Observation Sheet

Form ini bertujuan untuk menilai relevansi dari instrument yang akan digunakan untuk mengeidentifikasi persepsi guru tentang kreativitas dalam mengajar dan mengobservasi guru dalam mengimplementasikan kreativitas dalam mengajar dikelas. Dengan mereview instrument ini, mohon untuk para penilai untuk memmemberikan penilaian relevansi dari pernyataan dalam instrument untuk menilai persepsi guru tentang kreativitas dalam mengajar dengan menconteng kolom yang tersedia yaitu relevan dan tidak relevan. Penilaian bapak/ibu tidak ada hubungannya penilaian apapun, oleh karena itu mohon diisi apa adanya dengan jujur.

Judge II : _____

Prof. Dr. Ni Nyoman Padmadewi, M.A.

NO	PERNYATAAN	JAWABAN		CATATAN
		RELEVAN	TIDAK RELEVAN	
1	Menciptakan beragam aktivitas di dalam kelas			
2	Melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.			
3	Mengajar peserta didik sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran.			
4	Membuat peserta didik belajar secara berkelompok dan individu.			
5	Membangun kognitif peserta didik melalui pembelajaran yang induktif.			
6	Mengajar menggunakan teknik pembajaran yang variatif sesuai dengan langkah-langkah and aturan-aturan secara berurutan yang bisa dicapai oleh peserta didik-peserta didik.			
7	Menggunakan teknologi sebagai alat untuk memfasilitasi dalam proses pembelajaran.			
8	Membuat inovasi dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi melalui pembelajaran.			
9	Membuat materi yang menantang dengan memasukan masalah di dalam pembelajaran.			
10	Memberikan masalah berdasarkan kehidupan nyata peserta didik.			
11	Membuat kelas menjadi lebih aktif dan inovatif.			

12	Membuat peserta didik menyelesaikan masalah dengan menggunakan pemahaman peserta didik.			
13	Menggunakan media yang berbeda sesuai dengan materi di setiap pertemuan.			
14	Menggunakan media non-teknologi ketika diperlukan.			
15	Membuat peserta didik berpikir kreatif mengenai pemecahan masalah yang diberikan.			
16	Memberikan permasalahan real dalam proses pembelajaran.			
17	Memodifikasi pembelajaran lama menjadi pembelajaran yang unik.			
18	Mengaplikasikan media cetak dan online di dalam proses pembelajaran.			
19	Menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi.			
20	Memodifikasi fungsi dari media pembelajaran yang ada di dalam kelas			
21	Menghubungkan kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai pendukung materi yang akan disampaikan			
22	Mengombinasikan beberapa aktivitas menarik dalam penyampaian materi			
23	Menggabungkan media audio dan media visual dalam kegiatan pembelajaran			
24	Menggunakan beberapa aplikasi <i>online</i> maupun <i>offline</i> untuk menunjang proses pembelajaran			

Singaraja,

Judge II

Prof. Dr. Ni Nyoman Padmadewi, M.A.
NIP. 196202021988032001

Appendix 5. Instrument Reliability

INSTRUMENT RELIABILITY

TITLE : Perceived and Observed Teaching Creativity of English Teachers in SMK Negeri 1 Bangli

RESEARCHER : Gede Agus Permadi

EXPERT :

Prof. Dra. Luh Putu Artini, MA., Ph.D.

Prof. Dr. Ni Nyoman Padmadewi, M.A.

Instruction: Please give the instrument score within range 1-10.

Instrument	Expert 1	Expert 2	Match
Self-rated Instrument			
Observation Sheet			

Match :

Total :

IRR :

Singaraja,

Expert I

Expert II

Prof. Dra. Luh Putu Artini, M.A., Ph.D. Prof. Dr. Ni Nyoman Padmadewi, M.A.
NIP. 196407141988102001 NIP. 196202021988032001

Appendix 6. The Questionnaires Results

**SELF-RATED
QUESTIONNAIRE**

The result of self-rated questionnaire of T1

No	Pernyataan	Self-rated Score of Creativity										Keterangan	
		Pembukaan					Inti						
1	Saya mampu menciptakan beragam aktivitas di dalam kelas.	✓					✓					✓	
2	Saya mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.	✓					✓					✓	
3	Saya mampu mengajar peserta didik sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran.	✓					✓					✓	
4	Saya mampu membuat peserta didik belajar secara berkelompok dan individu.	✓					✓					✓	
5	Saya mampu membangun kognitif peserta didik melalui pembelajaran yang induktif.	✓					✓					✓	
6	Saya mampu mengajar menggunakan teknik pembelajaran yang variatif sesuai dengan langkah-langkah dan aturan-aturan secara berurutan yang bisa dicapai oleh peserta didik-peserta didik.	✓					✓					✓	
7	Saya mampu menggunakan teknologi sebagai alat untuk memfasilitasi dalam proses pembelajaran.	✓					✓					✓	
8	Saya mampu membuat inovasi dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi melalui pembelajaran.			✓				✓				✓	
9	Saya mampu membuat materi yang												



	menaang dengan menciptakan masalah di dalam pembelajaran	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	Saya mampu memotivasi peserta didik berdiskurkan kehidupan atau peserta didik.		✓			✓				✓			
11	Saya mampu membuat ketar menjadi lebih aktif dan inovatif	✓				✓					✓		
12	Saya mampu membuat peserta didik menyelesaikan masalah dengan menggunakan pemahaman peserta didik.	✓				✓				✓			
13	Saya mampu menggunakan media yang berbeda sesuai dengan materi di setiap pertemuan.		✓			✓				✓			
14	Saya mampu menggunakan media conventional ketika diperlukan	✓				✓				✓			
15	Saya mampu mendukung peserta didik berpikir kreatif mencari penerapan masalah yang diberikan.	✓				✓				✓			
16	Saya mampu memberi arahan/pemasalahan real dalam proses pembelajaran	✓				✓				✓			
17	Saya mampu mendukung pembelajaran yang membosankan menjadi menarik.	✓						✓			✓		
18	Saya mampu mengaplikasikan media cetak dan online di dalam proses pembelajaran.		✓			✓				✓			
19	Saya mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi.		✓			✓			✓		✓		
20	Saya mampu untuk memodifikasi fungsi dari media pembelajaran yang ada di		✓			✓			✓		✓		



	dalam kelas	1	2	3	4	A	5	1	2	3	4	A	5
21	Saya mampu mengelabui kisi-kisi dan soal-saian peserta didik sebagai pendukung materi yang akan diajarkan.		✓				✓			✓			
22	Saya mampu mengelabui kisi-kisi beberapa aktivitas metode dalam penyampaian materi.	✓			✓				✓				
23	Saya mampu mengelabui beberapa jenis media untuk memudahkan pembelajaran lebih menarik.	-	✓			✓			✓				
24	Saya mampu menggunakan beberapa aplikasi online maupun offline untuk memudahkan proses pembelajaran.	✓	✓			✓			✓				

Berikut ini merupakan unsur-unsur kreativitas yang saya teringatkan yang belum dinyatakan dalam point 1-24 diatas.

SELF-RATED QUESTIONNAIRE

The result of self-rated questionnaire of T2

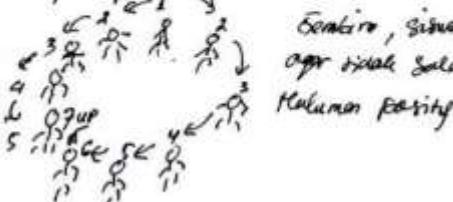
No	Pernyataan	Self-rated Score of Creativity										Keterangan				
		Pembukaan					Inti			Penutup						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Saya mampu menciptakan beragam aktivitas di dalam kelas.				✓					✓					✓	
2	Saya mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.				✓					✓					✓	
3	Saya mampu mengajar peserta didik sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran.				✓					✓				✓		
4	Saya mampu membuat peserta didik belajar secara berkelompok dan individu.				✓					✓				✓		
5	Saya mampu membangun kognitif peserta didik melalui pembelajaran yang induktif.				✓					✓				✓		
6	Saya mampu mengajar menggunakan teknik pembelajaran yang variatif sesuai dengan langkah-langkah dan aturan-aturan secara berurutan yang bisa dicapai oleh peserta didik-peserta didik.				✓					✓				✓		
7	Saya mampu menggunakan teknologi sebagai alat untuk memfasilitasi dalam proses pembelajaran.				✓					✓				✓		
8	Saya mampu membuat inovasi dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi melalui pembelajaran.				✓					✓				✓		
9	Saya mampu membuat materi yang menantang dengan memasukan masalah di dalam pembelajaran.				✓					✓				✓		

10	Saya mampu memberikan masalah berdasarkan kehidupan nyata peserta didik.				✓				✓				✓		
11	Saya mampu membuat kelas menjadi lebih aktif dan inovatif.				✓				✓				✓		
12	Saya mampu membuat peserta didik menyelesaikan masalah dengan menggunakan pemahaman peserta didik.				✓				✓				✓		
13	Saya mampu menggunakan media yang berbeda sesuai dengan materi di setiap pertemuan.				✓				✓				✓		
14	Saya mampu menggunakan media conventional ketika diperlukan.				✓				✓				✓		
15	Saya mampu membuat peserta didik berpikir kreatif mengenai pemecahan masalah yang diberikan.				✓				✓				✓		
16	Saya mampu memberikan permasalahan real dalam proses pembelajaran.				✓				✓				✓		
17	Saya mampu memodifikasi pembelajaran yang membosankan menjadi menarik.				✓				✓				✓		
18	Saya mampu mengaplikasikan media cetak dan online di dalam proses pembelajaran.				✓				✓				✓		
19	Saya mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi.				✓				✓				✓		
20	Saya mampu memodifikasi fungsi dari media pembelajaran yang ada di dalam kelas.				✓				✓				✓		
21	Saya mampu menghubungkan kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai				✓				✓				✓		

	pendukung materi yang akan disampaikan.		✓		✓		✓
22	Saya mampu mengombinasikan beberapa aktivitas menarik dalam penyampaian materi.		✓		✓		✓
23	Saya mampu mengombinasikan beberapa jenis media untuk membuat pembelajaran lebih menarik.		✓		✓		✓
24	Saya mampu menggunakan beberapa aplikasi online maupun offline untuk menunjang proses pembelajaran.		✓		✓		✓

Berikut ini merupakan unsur-unsur kreativitas yang saya sering lakukan yang belum dinyatakan dalam poin 1-24 diatas.

Saat Coba mengajar si telus relatif siwos jadi bosen / Ngompol (Seksyen telus tetapi mendekat) siwos saya ajari bohori & dan menghitung 1 - 7/40
di sini siwos dan mudah menghitung 1 sd. 2. Sepco yang dapat telus terdiri ia mengumpulkan 7/40. domain menggabungkan telus tetapi dicoret dan dikoreksi. Alas siwos telus ada blakukuran. Teren ada: laran dan ciri khas khas konstantasi/pakar saat dapat giliran. Digan permainan sebagai bohori (dapat permainan sebaliknya menyediakan



 Ketuluan ketuluan



OBSERVATION 1

The result of observation sheet of T1

No	Pernyataan	Observation Sheet of Teachers' Creativity										Keterangan		
		Pembukaan					Inti			Penutup				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3
1	Guru mampu menciptakan berbagai aktivitas di dalam kelas.	✓					✓					✓		
2	Guru mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.	✓					✓					✓		
3	Guru mampu mengajar peserta didik sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran.	✓					✓					✓		
4	Guru mampu memotivasi peserta didik belajar secara berkelompok dan individual.	✓					✓					✓		
5	Guru mampu membangun kognitif peserta didik melalui penerapan yang induktif.	✓					✓					✓		
6	Guru mampu mengajar menggunakan teknik pembelajaran yang variatif sesuai dengan langkah-langkah dan urutan-urutan secara berurutan yang bisa dicapai oleh peserta didik-peserta didik.	✓					✓					✓		
7	Guru mampu menggunakan teknologi sebagai alat untuk mendukung dalam proses pembelajaran.	✓					✓					✓		
8	Guru mampu membuat inovasi dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi melalui	✓					✓					✓		



9	pembelajaran												
10	Guru mampu membuat materi yang menarik dengan momen-momen masalah di dalam pembelajaran.	✓					✓					✓	
11	Guru mampu memberikan masalah berdasarkan kehidupan nyata peserta didik.	✓					✓					✓	
12	Guru mampu membuat peserta didik menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan jasa peserta didik.	✓					✓					✓	
13	Guru mampu menggunakan media yang berbeda sesuai dengan tujuan di setiap pertemuan.	✓					✓					✓	
14	Guru mampu menggunakan teknologi conventional ketika diperlukan.	✓					✓					✓	
15	Guru mampu membuat peserta didik berpikir kreatif mencari solusi dalam mengatasi masalah yang diberikan.	✓					✓					✓	
16	Guru mampu memfasilitasi pertemuan tatap muka dalam proses pembelajaran.	✓					✓					✓	
17	Guru mampu memfasilitasi pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik menjadi inovatif.	✓					✓					✓	
18	Guru mampu mengoptimalkan media cetak dan online di dalam proses pembelajaran.	✓					✓					✓	
19	Guru mampu menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan dua berbagai media pembelajaran i.e bahan	✓					✓					✓	

	teknologi.			
20	Guru mampu untuk memodifikasi fungsi dari media pembelajaran yang ada di dalam kelas.	✓	✓	✓
21	Guru mampu menghubungkan kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai pendukung materi yang akan disampaikan.	✓	✓	✓
22	Guru mampu mengombinasikan beberapa aktivitas menarik dalam penyampaian materi	✓	✓	✓
23	Guru mampu mengombinasikan beberapa jenis media untuk membuat pembelajaran lebih menarik.	✓	✓	✓
24	Guru mampu menggunakan beberapa aplikasi <i>online</i> maupun <i>offline</i> untuk memudahkan proses pembelajaran.	✓	✓	✓



Berikut ini merupakan unsur-unsur kreativitas yang saya temukan pada saat mengobservasi yang belum dinyatakan pada point 1-24 diatas.

1. Sit and pray
2. Ask who absent got mention the whole names.
3. Textbooks
4. Ask the students who didn't bring the book.
5. Make use the whiteboard.
6. Deliver the materials by explaining.
7. Giving example to illustrate the materials.
8. Inductively insert the past tense in the examples given.
9. Multiple ways communication.
10. Ask give chances to the students in making examples.
11. Teachers come to students and help them to make questions or examples.
12. Ask the students to write and read.
13. Correcting and discussing the example made by the student.

The result of observation sheet of T1

No	Pernyataan	Observation Sheet of Teachers' Creativity															Keterangan	
		Pembukaan					Inti					Penutup						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	Guru mampu menciptakan berbagai aktivitas di dalam kelas.	✓					✓					✓						
2	Guru mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.		✓					✓				✓						
3	Guru mampu mengajar peserta didik sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran.		✓					✓				✓						
4	Guru mampu membuat peserta didik belajar secara berkelompok dan individu.	✓						✓				✓						
5	Guru mampu membangun kegiatan peserta didik melalui pemecahan masalah induktif.	✓						✓				✓						
6	Guru mampu mengajar menurut minat dan teknik pembelajaran yang variatif sesuai dengan tingkali-tingkah dan sifat-sifat peserta didik secara berurutan yang bisa dicapai oleh peserta didik peserta didik.	✓						✓				✓						
7	Guru mampu menggunakan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan dalam proses pembelajaran.	✓						✓				✓						
8	Guru mampu membuat media dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi modern.	✓						✓				✓						



pembelajaran																	
no	pernyataan	pembukaan					inti					penutup					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
9	Guru mampu membuat materi yang menarik dengan memasukkan masalah di dalam pembelajaran.	✓					✓					✓					
10	Guru mampu memberikan masalah berdasarkan kehidupan nyata peserta didik.	✓					✓					✓					
11	Guru mampu membuat kelas menjadi lebih aktif dan inovatif.	✓					✓					✓					
12	Guru mampu membuat peserta didik menyelesaikan masalah dengan menggunakan pemahaman peserta didik.	✓					✓					✓					
13	Guru mampu menggunakan media yang berbeda sesuai dengan metode di setiap pertemuan.	✓					✓					✓					
14	Guru mampu menggunakan media non konvensional ketika diperlukan.	✓						✓				✓					
15	Guru mampu membuat peserta didik berpikir kreatif mencari solusi atas masalah yang diberikan.	✓					✓					✓					
16	Guru mampu memberikan penyelesaian real dalam proses pembelajaran.	✓						✓				✓					
17	Guru mampu mensosialisasikan pembelajaran yang mendidik dan membangun karakter.	✓						✓				✓					
18	Guru mampu mengadaptasi teknologi cetak dan online di dalam proses pembelajaran.	✓						✓				✓					
19	Guru mampu menyampaikan konten pembelajaran dengan inovasi media berbagaimana pembelajaran e-Learning.	✓						✓				✓					

	teknologi.				
20	Guru mampu untuk memodifikasi fungsi dari media pembelajaran yang ada di dalam kelas.	✓	✓	✓	
21	Guru mampu menghubungkan kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai pendukung materi yang akan disampaikan.	✓	✓	✓	✓
22	Guru mampu mengombinasikan beberapa aktivitas menarik dalam penyampaian materi.	✓	✓	✓	✓
23	Guru mampu mengintegrasikan beberapa jenis media untuk membuat pembelajaran lebih menarik.	✓	✓	✓	✓
24	Guru mampu menggunakan teknologi aplikasi <i>online</i> maupun <i>offline</i> untuk mempermudah proses pembelajaran.	✓	✓	✓	✓



Berikut ini merupakan unsur-unsur kreativitas yang saya temukan pada saat mengobservasi yang belum dinyatakan pada poin 1-24 diatas.

1. Textbook
 2. Using example
 3. Giving clear instruction
 4. Recalling
 5. Ask the students to come in front of the class.
 6. Giving students the chance.
 7. Giving an open discussion in classroom.
-
-



* Inductive

OBSERVATION 3

The result of observation sheet of T1

No	Pernyataan	Observation Sheet of Teachers' Creativity												Keterangan			
		Pembukaan					Inti					Penutup					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Guru mampu menciptakan beragam aktivitas di dalam kelas.	✓					✓					✓					
2	Guru mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.		✓					✓				✓					
3	Guru mampu mengajar peserta didik sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran.		✓					✓					✓				
4	Guru mampu membuat peserta didik belajar secara berkelompok dan individu.	✓						✓				✓					
5	Guru mampu membangun kognitif peserta didik melalui pembelajaran yang induktif.	✓					✓					✓					
6	Guru mampu mengajar menggunakan teknik pembelajaran yang variatif sesuai dengan langkah-langkah atau urutan-urutan secara berurutan yang bisa dicapai oleh peserta didik-peserta didik.	✓					✓					✓					
7	Guru mampu menggunakan teknologi sebagai alat untuk memfasilitasi dalam proses pembelajaran.	✓					✓					✓					
8	Guru mampu membuat inovasi dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi melalui	✓					✓					✓					

6	pengetahuan.	Guru mampu membuat tugas yang menantang dengan menggunakan metode di dalam pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10		Guru mampu memperbaiki masalah berdasarkan kebutuhan metode pengetahuan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11		Guru mampu menciptakan kelas inovasi lebih aktif dan menarik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12		Jumlah pertanyaan peserta didik menyajikan masalah secara mengajukan pertanyaan peserta didik.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13		Guru mampu mengajukan model yang berbeda sesuai dengan tujuan di setiap pertemuan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14		Guru mampu menggunakan model komunikasi lantik dipelihara	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15		Guru mampu membuat peserta didik berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah yang diberikan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
16		Guru mampu memberikan pemotivasihan real dalam proses pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
17		Guru mampu menyediakan pembelajaran yang mudah dimengerti mempelajari	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
18		Guru mampu mengajukan tugas cerak dan online di dalam proses pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19		Guru mampu menyajikan informasi pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran tertulis	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	teknologi					
20	Guru mampu untuk memudahkan tugas dan media pembelajaran yang ada di dalam kelas.	✓	✓	✓	✓	-
21	Guru mampu menghubungkan kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai pendukung materi yang diajarkan.	✓	✓	✓	✓	
22	Guru mampu menyampaikan dan beberapa aktivitas menulis dalam penyampaian materi.	✓	✓	✓	✓	
23	Guru mampu menggunakan teknologi media untuk meningkatkan pembelajaran lebih menarik.	✓	✓	✓	✓	
24	Guru mampu menggunakan beberapa aplikasi online maupun offline untuk memudahkan proses pembelajaran.	✓	✓	✓	✓	

Berikut ini merupakan ansur-suru kreativitas yang saya temukan pada saat mengobservasi yang belum dituliskan pada point 1-24 diatas.



OBSERVATION 1

The result of observation sheet of T2

No	Pernyataan	Observation Sheet of Teachers' Creativity										Keterangan		
		Pembukaan					Inilah							
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Guru mampu menciptakan beragam aktivitas di dalam kelas.			✓			✓					✓		
2	Guru mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.			✓			✓					✓		
3	Guru mampu mengajak peserta didik sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran.			✓			✓					✓		
4	Guru mampu membuat peserta didik belajar secara berkelompok dan individu.			✓			✓					✓		
5	Guru mampu membantu peserta didik melalui pemecahan masalah yang induktif.			✓			✓					✓		
6	Guru mampu mengajari menggunakan teknik pembelajaran yang variatif sesuai dengan langkah-langkah atau strukturaturan secara berurutan yang bisa dicapai oleh peserta didik-peserta didik.			✓			✓					✓		
7	Guru mampu menggunakan teknologi sebagai alat untuk memfasilitasi dalam proses pembelajaran.			✓			✓					✓		
8	Guru mampu membuat inovasi dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi IT dan			✓			✓					✓		

	pembelajaran.											
9	Guru mampu membuat materi yang menarik dengan memasukkan masalah di dalam pembelajaran.		✓				✓			✓		
10	Guru mampu memberikan masalah berdasarkan kehidupan nyata peserta didik.		✓				✓			✓		
11	Guru mampu membuat kelas menjadi lebih aktif dan inovatif.		✓				✓			✓		
12	Guru mampu membuat peserta didik menyerasikan masalah dengan menggunakan pemahaman peserta didik.		✓				✓			✓		
13	Guru mampu menggunakan media yang berbeda sesuai dengan materi di setiap pertemuan.		✓				✓			✓		
14	Guru mampu menggunakan media conventional ketika diperlukan.		✓				✓			✓		
15	Guru mampu membuat peserta didik berpikir kreatif mencari solusi dalam masalah yang diberikan.		✓				✓			✓		
16	Guru mampu memberikan pemahaman real dalam proses pembelajaran.		✓				✓			✓		
17	Guru mampu memodifikasi pembelajaran yang incisif untuk meningkatkan minat.		✓				✓			✓		
18	Guru mampu mengadaptasi media cetak dan online di dalam proses pembelajaran.		✓				✓			✓		
19	Guru mampu menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.		✓				✓			✓		

	teknologi.				
20	Guru mampu untuk memodifikasi fungsi dari media pembelajaran yang ada di dalam kelas.	✓	✓	✓	✓
21	Guru mampu menghubungkan kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai pendukung materi yang akan disampaikan.		✓	-	✓
22	Guru mampu mengombinasikan beberapa aktivitas menarik dalam penyampaian materi.		✓	✓	✓
23	Guru mampu mengombinasikan beberapa jenis media untuk membuat pembelajaran lebih menarik.	✓		✓	✓
24	Guru mampu menggunakan metode-aplikasi online maupun offline untuk menunjang proses pembelajaran.	✓	✓	✓	✓



Berikut ini merupakan unsur-unsur kreativitas yang saya temukan pada saat mengobservasi yang belum dinyatakan pada poin 1-24 diatas.

1. The way they pray. 3. Coaching from teacher. 5. Absence, "presence sir".
4. Make Laugh. 5. Ask Students' feeling. 6. Remembering last meeting's material.
7. Game 8. Use ministry Policy in the learning Process. 9. Use Story
10. Punishment and reward. 11. Song 12. Give Applause to many events or circumstances.
13. Is the answer is right? 14. Admiration to students * 15. Introduction meeting.
15. Discuss the game very detail 16. Receive any * Conventional activities.
17. Many real life integration. 18. Tips attention from * "Kehilangan" is a creativity in teaching using song.
19. "Yel-Yel". "Best". → 20. "Leluhur" Religious * Game 1 - 7 up
- (Motivation) I do to my best - May. — —
21. Very creative in attracting the students.
22. Negotiating the task. 23. The proposed plan for next meeting. 24. Communication Approach (CLT)

The result of observation sheet of T2

OBSERVATION 2

No	Pernyataan	Observation Sheet of Teachers' Creativity										Keterangan				
		Pembelajaran					Inovasi									
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Guru mampu menciptakan suasana aktivitas di dalam kelas.					✓				✓					✓	
2	Guru mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran.					✓				✓					✓	
3	Guru mampu mengajari peserta didik sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran.					✓			✓						✓	
4	Guru mampu membuat peserta didik belajar secara berkelompok dan individu.					✓				✓					✓	
5	Guru mampu memberikan kognisi peserta didik melalui penerapan yang induktif.					✓			✓	✗					✓	
6	Guru mampu mengajari menggunakan teknik pembelajaran yang variatif sesuai dengan fungsi-fungsi dan karakteristik peserta didik-peserta didik.					✓			✓						✓	
7	Guru mampu menggunakan teknologi sebagaimana mestinya dalam proses pembelajaran.					✓			✓						✓	
8	Guru mampu membuat inovasi dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi modern.					✓				✓					✓	

	pembelajaran														
9	Guru mampu membuat tanya yang menantang dengan menasihati masalah di dalam pembelajaran.					✓			✓			✓			
10	Guru mampu memberikan masalah berdasarkan kehidupan nyata peserta didik.					✓			✓			✓			
11	Guru mampu membuat kelas menjadi lebih aktif dan inovatif.					✓			✓			✓			
12	Guru mampu membuat peserta didik menyelesaikan masalah dengan menggunakan pemahaman peserta didik.					✓			✓			✓			
13	Guru mampu menggunakan media yang berbeda sesuai dengan materi di setiap pertemuan.					✓			✓			✓			
14	Guru mampu menggunakan media conventional ketika diperlukan.					✓			✓			✓			
15	Guru mampu membuat peserta didik berpikir kreatif menentat pemecahan masalah yang diberikan.					✓			✓			✓			
16	Guru mampu memberikan permasalahan real dalam proses pembelajaran.					✓			✓			✓			
17	Guru mampu memodifikasi pembelajaran yang membosankan menjadi menarik.					✓			✓			✓			
18	Guru mampu mengaplikasikan media cetak dan online di dalam proses pembelajaran.					✓			✓			✓			
19	Guru mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis					✓			✓			✓			

	teknologi						
20	Guru mampu untuk memanfaatkan fungsi dari media pembelajaran yang ada di dalam kelas.	✓		✓		✓	
21	Guru mampu menghubungkan kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai pendukung materi yang akan disampaikan.		✓		✓		✓
22	Guru mampu mengombinasikan beberapa aktivitas menarik dalam penyampaian materi.		✓		✓		✓
23	Guru mampu mengombinasikan beberapa jenis media untuk membuat pembelajaran lebih menarik.	✓		✓		✓	
24	Guru mampu menggunakan beberapa aplikasi online maupun offline untuk menunjang proses pembelajaran.	✓		✓		✓	



Berikut ini merupakan unsur-unsur kreativitas yang saya temukan pada saat mengobservasi yang belum dinyatakan pada poin 1-24 diatas.

1. Ask the students to answer the absence with "present". i. Ask the meaning of the students' name.
3. Use real events as the introduction to the materials. through life story.
5. Religiousity 6. "Buy" yet 7. "free" education for the future. 8. Game. 9. The teacher understood the competence of different classes. He use Bahasa to lower level class. 10. Pay attention to students' feeling. ii. Ask for students' attention.
12. Use drill to make the students understand.
13. Give chances to all students.
14. Punishment and rewards.
15. Give lyrics to whole students.
16. Using laptop to help the student sing the song in English.
17. Teacher sing first (Singing is a creative besides lecturing)

* Conventional Creativity

OBSERVATION 3

The result of observation sheet of T2

No	Pernyataan	Observation Sheet of Teachers' Creativity										Keterangan		
		Pembukaan					Inti			Penutup				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Guru mampu menciptakan berbagai aktivitas di dalam kelas		✓					✓				✓		
2.	Guru mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran		✓					✓				✓		
3.	Guru mampu mengajari peserta didik sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran		✓				✓					✓		
4.	Guru mampu membina peserta didik belajar secara berurutan pada tiap individu		✓					✓				✓		
5.	Guru mampu membangun ketertarikan peserta didik melalui penyelesaian yang inovatif			✓				✓				✓		
6.	Guru mampu mengajari menggunakan teknik pembelajaran yang beradaptasi dengan langkah-langkah dan karakteristik peserta didik-peserta didik				✓					✓			✓	
7.	Guru mampu menggunakan teknologi sebagai alat untuk mendukung dalam proses pembelajaran				✓			✓				✓		
8.	Guru mampu membuat inovasi dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi				✓			✓				✓		



9	pembelajaran.					
9	Guru mampu membuat materi yang menarik dengan memasukkan masalah di dalam pembelajaran.	✓		✓		✓
10	Guru mampu memberikan masalah berdasarkan kehidupan nyata peserta didik.	✓		✓		✓
11	Guru mampu membuat kelas menjadi lebih aktif dan inovatif.	✓		✓		✓
12	Guru mampu membuat peserta didik menyelesaikan masalah dengan menggunakan pemahaman peserta didik.	✓		✓		✓
13	Guru mampu menggunakan media yang berbeda sesuai dengan tujuan di setiap pertemuan.	✓		✓		✓
14	Guru mampu menggunakan media conventional ketika diperlukan.	✓		✓		✓
15	Guru mampu membuat peserta didik berpikir kreatif mengenai pemecahan masalah yang diberikan.	✓		✓		✓
16	Guru mampu memberikan permasalahan real dalam proses pembelajaran.	✓		✓		✓
17	Guru mampu memodifikasi pembelajaran yang membosankan menjadi menarik.	✓		✓		✓
18	Guru mampu mengaplikasikan media cetak dan online di dalam proses pembelajaran.	✓		✓		✓
19	Guru mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik untuk berbagai media pembelajaran berbasis teknologi.	✓		✓		✓

	teknologi.					
20	Guru mampu untuk memodifikasi fungsi dari media pembelajaran yang ada di dalam kelas.	✓		✓	✓	
21	Guru mampu menghubungkan kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai pendukung materi yang akan disampaikan.		✓		✓	✓
22	Guru mampu mengintegrasikan beberapa aktivitas menarik dalam penyampaian materi.		✓		✓	✓
23	Guru mampu mengintegrasikan beberapa jenis media untuk membuat pembelajaran lebih menarik.	✓		✓		✓
24	Guru mampu menggunakan beberapa aplikasi online maupun offline untuk menunjang proses pembelajaran.	✓		✓	✓	

