

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia yaitu sebagai sarana pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan manusia dapat melepaskan diri dari keterbelakangan, kebodohan, dan pembodohan serta menjadi generasi yang memiliki kecerdasan, berwawasan luas, terampil, berkualitas, memiliki kemampuan berpikir tinggi serta menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sehingga dapat memberi perubahan bangsa kearah yang lebih baik.

Sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), disebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”¹

Pendidikan bukan hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga memberikan nilai-nilai serta melatih kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan berfungsi mengoptimisasi potensi dasar siswa. Tujuan pendidikan yang harus diwujudkan tercantum dalam Undang-Undang 1945 yaitu bangsa Indonesia harus merdeka, sejahtera, cerdas, damai dan adil.²

Sampai saat ini masih banyak siswa yang beranggapan bahwa belajar merupakan sesuatu yang membosankan, sehingga tidak jarang ditemukan siswa

¹ Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan*, (Bandung: Alfabeta), hlm. 4

² Undang- Undang Dasar 1945. (Surabaya: Cahaya Agency). hlm. 1

yang masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Semua itu tidak lepas dari peranan guru bagaimana menyampaikan materi pelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa. Setiap siswa didorong untuk berpikir bebas tanpa adanya rasa takut, sehingga siswa mampu menemukan sendiri apa yang benar dan yang salah, apa yang baik dan yang buruk. Salah satu langkah penting yang harus ditempuh untuk mengantisipasi masyarakat terhadap keterbelakangan pendidikan adalah dengan mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan tempat terjadinya interaksi dari berbagai komponen pendidikan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Salah satu tantangan dunia pendidikan, khususnya sekolah yang selama ini dirasakan ialah sulitnya meningkatkan mutu pendidikan. Kewajiban pertama pendidik dan tenaga kependidikan yang diatur dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Pasal 40, Ayat (2), ialah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dan dinamis. Selain itu, untuk mengembangkan potensi siswa seperti yang telah diamanatkan oleh sisdiknas di atas adalah sesuatu yang harus diperhatikan oleh sekolah terutama guru.³

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting, karena keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh guru baik dari kompetensi ataupun kreativitas yang dimilikinya. Guru adalah suatu profesi, sebelum ia bekerja sebagai guru, terlebih dahulu dididik dalam suatu lembaga pendidikan keguruan. Dalam lembaga pendidikan tersebut ia bukan hanya belajar

³Lusiana, Artikel: “Analisis Kreativitas Guru dalam Proses Belajar Mengajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA” (FKIP Untan, 2017), hlm. 2

ilmu pengetahuan, tetapi juga diajarkan ilmu dan metode-metode pembelajaran agar memiliki kepribadian sebagai guru.⁴

Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang dapat membuat siswa merasa senang dan bersemangat diantaranya dengan menggunakan pendekatan, materi yang sesuai, metode-metode, dan media yang mendukung kegiatan pembelajaran. Guru sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan siswa yang terkait langsung dalam dunia pendidikan dan berinteraksi dengan siswa, dalam kesehariannya harus memiliki kreativitas yang tinggi.

Kreativitas guru adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa atau memodifikasi ide yang telah ada untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, tenang dan menyenangkan yang nantinya dapat melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.⁵

Guru sebagai pendidik harus mampu mengolah kreativitas pribadi dan memunculkan ide-ide baru yang nantinya dapat digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Kreativitas menjadi unsur penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan kreativitas-kreativitas yang dimiliki guru maka pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

⁴Soetopo Sungkowo, *Belajar dan Pembelajaran*, (Palembang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, 2016), hlm. 193

⁵Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 1

Pembelajaran yang menyenangkan artinya proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan yang dapat memudahkan peserta didik memahami pelajaran.⁶

Proses pembelajaran yang tidak disampaikan secara kreatif akan membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Pembelajaran yang sebenarnya adalah menciptakan suasana dapat belajar dengan aktif dan kreatif, kondusif dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, guru perlu menggunakan strategi atau metode khusus yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa kreativitas merupakan hal yang sangat penting bagi seorang guru. Guru yang kreatif dan menyenangkan akan sangat disukai siswa. Sesuai dengan tujuan dari kurikulum 2013 yang mengharuskan guru untuk dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik, disamping itu guru juga harus membuat siswa antusias dan merasa bahagia selama mengikuti pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan bapak Fatra Astaman pada tanggal 06 Mei 2020, sebagian dari peserta didik masih ada yang kurang memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pelajaran, sering bercanda atau bermain bersama temannya, bahkan ada yang sibuk sendiri. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mencermati dan menganalisis "Kreativitas Guru dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Menyenangkan di Kelas IV SD Negeri 4 Menanga Sari Kabupaten OKU Timur".

⁶Aswan, *Strategi Pembelajaran Berbasis PAKEM*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), hlm. 47

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih ditemukan siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran karena lebih asyik bercerita dengan temannya.
2. Ada beberapa siswa yang kurang bersemangat dalam pembelajaran.
3. Terdapat siswa beranggapan bahwa belajar adalah sesuatu yang membosankan.
4. Terdapat siswa yang menyukai belajar dengan guru kelas IV.

C. Fokus Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka harus difokuskan masalahnya pada hal-hal tertentu. Adapun fokus masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Data yang dikumpulkan berkaitan dengan kreativitas guru dalam mewujudkan lingkungan belajar yang rileks pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 4 Menanga Sari.
2. Kreativitas guru dalam menyesuaikan materi dan metode pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 4 Menanga Sari.
3. Kreativitas guru dalam mewujudkan situasi belajar yang menantang pada pembelajaran tematik di Kelas IV SD Negeri 4 Menanga Sari.
4. Penelitian hanya berfokus pada pembelajaran Tematik Tema 6 Cita-citaku, Subtema 3 Giat Berusaha Meraih Cita-cita, Pembelajaran 4.
5. Objek yang diteliti adalah guru kelas IV SD Negeri 4 Menanga Sari Kabupaten OKU Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas guru dalam mewujudkan lingkungan belajar yang rileks pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 4 Menanga Sari?
2. Bagaimana kreativitas guru dalam menyesuaikan materi dan metode pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 4 Menanga Sari?
3. Bagaimana kreativitas guru dalam mewujudkan situasi belajar yang menantang pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 4 Menanga Sari?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kreativitas guru dalam mewujudkan lingkungan belajar yang rileks pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 4 Menanga Sari?
2. Untuk mengetahui kreativitas guru dalam menyesuaikan materi dan metode pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 4 Menanga Sari?
3. Untuk mengetahui kreativitas guru dalam mewujudkan situasi belajar yang menantang pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 4 Menanga Sari?

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis manfaat dalam penelitian ini adalah penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi tentang penerapan pembelajaran yang menyenangkan.

2. Secara Praktis

a. Sekolah

Menjadikan acuan dan menambah ilmu pengetahuan, mengembangkan dan meningkatkan kreativitas guru dan siswa di SD Negeri 4 Menanga.

b. Guru

Sebagai salah satu pedoman bagi setiap guru agar dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas sehingga proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan.

c. Siswa

Membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran dan lebih memiliki tingkat kualitas berpikir yang lebih tinggi dalam memecahkan masalah.

G. Tinjauan Pustaka

Setelah melakukan peninjauan hasil penelitian terdahulu terkait dengan kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Albarra Rifqi Anthony, mahasiswa IAIN Salatiga pada tahun 2018 yang berjudul “*Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 5*

MI Ma'arif Global Salatiga Kelurahan Blotongan Kecamatan Sidorejo Kota Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar mata pelajaran matematika dan mempunyai pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap minat belajar matematika siswa yaitu 19%. Persamaannya sama-sama meneliti tentang kreativitas guru. Penelitian Albarra Rifqi Anthony lebih memfokuskan pada mata pelajaran matematika dan menggunakan analisis kuantitatif. Sedangkan penulis menggunakan analisis kualitatif.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Iffah Rosyidah mahasiswa Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang pada tahun 2019 yang berjudul *“Peran Guru Kelas dalam Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”*.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peran guru kelas II Umar MI Darul Ulum Wates Ngaliyan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan ditunjukkan dengan adanya penggunaan variasi metode pembelajaran dan pengelolaan kelas, diantaranya adalah metode diskusi, metode ceramah, *card sort*, *reading aloud*, *reading guide*. Sedangkan pengelolaan kelas dengan memvariasikan formasi huruf U, formasi lingkaran, formasi corak tim, kelas tradisional. Persamaannya sama-sama membahas tentang kreativitas guru. Perbedaannya penelitian Iffah Rosyidah ini mengarah kepada kreativitas guru yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penulis fokus pada kreativitas guru dalam menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Akbar Tanjung mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar pada tahun 2013 yang berjudul “*Penerapan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Muhammadiyah Pokobulo Kec. Bontoramba Kab. Jeneponto*”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PAKEM di MTs Muhammadiyah Pokobulo belum efektif dimana masih banyak guru yang belum menguasai indikator-indikator yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran. Persamaannya sama-sama membahas kreativitas guru. Perbedaannya penelitian Akbar Tanjung menggunakan analisis kuantitatif pada mata pelajaran PAI, sedangkan penulis menggunakan analisis kualitatif.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Sitoresmi Arineng Tiyas mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim pada tahun 2015 yang berjudul “*Kreativitas Guru dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kauman Utara Jombang*”.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa bentuk- bentuk kreativitas guru dapat berupa penanaman nilai-nilai hidup bagi siswa, member kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan member tanggapan, dan guru mampu membuat anak antusias dalam pembelajaran, selain itu dampak kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa sudah bagus namun belum maksimal. Persamaannya sama-sama meneliti tentang kreativitas guru. Perbedaannya penelitian Sitoresmi Arineng Tiyas memfokuskan pada peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik

sedangkan penulis lebih memfokuskan pada kreativitas guru dalam menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Suhianti mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara pada tahun 2017 yang berjudul “*Pengaruh Kreativitas Guru dalam Mengajar Terhadap Hasil Belajae Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanjung Morawa*”.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengajar di MTs Negeri Tanjung Morawa termasuk dalam kategori sangat baik, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 84,09. Hasil belajar siswa pada mata pelajara SKI dalam kategori sangat baik, dengan nilai rata-rata 83,18 dan terdapat hubungan yang signifikan antara kedisiplinan belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Negeri Tanjung Morawa. Persamaannya sama-sama meneliti tentang kreativitas guru. Perbedaannya Suhianti menggunakan analisis kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan analisis kualitatif.