

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di dalam suatu ruangan yang disebut kelas. Proses belajar ini diawali oleh guru dengan menyiapkan semua perangkat pembelajaran atau bahan ajar yang dibutuhkan berdasarkan silabus yang tersedia. Perangkat pembelajaran tersebut meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran, metode pembelajaran, dan lain sebagainya. Setelah semua itu disiapkan, barulah guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah disusun sebelumnya. Kegiatan pembelajaran ini bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti yang sudah ditetapkan pemerintah di dalam kurikulum.

Seorang guru selain memperhatikan dan menyiapkan kebutuhan pembelajaran, ia juga harus memperhatikan kualitas atau mutu pendidikan. Pendidikan yang memiliki kualitas baik harapannya mampu melahirkan sumber daya manusia yang mempunyai keahlian dalam menguasai, menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta daya saing yang tinggi. Salah satu syarat tercapainya tujuan pendidikan adalah meningkatnya sumber daya manusia. Dunia pendidikan saat ini sangat membutuhkan sumber daya manusia atau guru yang memiliki

kualitas baik. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan memimpin, mengimplementasikan, dan memiliki kreativitas yang tinggi.

Berbicara mengenai kreativitas, sebenarnya berbicara juga mengenai penemuan hal-hal baru untuk diri sendiri maupun orang lain yang sebelumnya sudah ada. Dengan kata lain, kreativitas merupakan keahlian individu untuk mengadakan hal-hal baru, seperti pendapat, ide, dan lain sebagainya yang tidak sama dengan yang sebelumnya. Dalam proses belajar mengajar, tentunya guru akan menjumpai karakter, tingkah laku, dan kebiasaan peserta didik yang berbeda-beda. Maka, kreativitas ini adalah aspek penting bagi tenaga pendidikan.

Secara umum, semua manusia di bumi ini kodratnya memiliki kreativitas. Dalam setiap bidang, kreativitas-kreativitas tersebut memiliki fungsinya masing-masing. Contohnya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, kreativitas diperlukan untuk mempersiapkan masyarakat ketika menjalani kehidupannya. Contoh lainnya adalah di dunia pendidikan, kreativitas perlu dikembangkan oleh guru maupun siswa guna meningkatkan kualitas sekolah dan pendidikan Indonesia.

Sebenarnya dalam dunia pendidikan memiliki permasalahan yang harus dihadapi. Permasalahan tersebut ialah cara menumbuhkan kreativitas guru. Kreativitas guru berperan besar dan cukup penting dalam proses pembelajaran di kelas. Kreativitas yang dimaksud adalah guru mampu melahirkan strategi atau cara baru untuk menyampaikan pembelajaran di

kelas. Tidak hanya strategi baru saja yang diperlukan, namun strategi tersebut harus tepat, sesuai, dan variatif.

Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Alaq [96] : 1-2 berikut :

أَفْرَأُ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.” (QS. Alaq [96] : 1-2).

Berdasarkan ayat ini, maka kreativitas adalah suatu potensi besar dan penting bawaan manusia sejak lahir untuk dapat digunakan dalam meningkatkan taraf hidup dan kepercayaan diri terhadap kemampuan yang dimiliki manusia. Karena itu kreativitas dapat dipandang suatu ide, gagasan atau pola pikir seseorang yang timbul secara spontan dan imajinatif yang memberikan hasil penemuan baru melalui kemampuan yang hebat dalam memecahkan masalah. Dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan aktivitas baru yang menghasilkan cara-cara baru dalam memecahkan masalah.

Awal tahun 2020 lalu, Indonesia digemparkan dengan virus yang berbahaya dan mematikan, yaitu virus corona. Dengan munculnya virus ini, berbagai sektor pendidikan awalnya diliburkan sementara. Semua pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka langsung, berubah menjadi tatap maya melalui layar komputer, laptop, maupun gadget. Pada masa itu, kreativitas seorang guru sangat dipertaruhkan. Semuanya serba

dadakan. Guru dituntut untuk bisa mengoperasikan teknologi untuk menunjang berlangsungnya pembelajaran. Selain itu, guru juga harus bisa menggunakan atau mengombinasikan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan agar tidak membuat siswa menjadi bosan walaupun sedang belajar tatap maya.

Tuntutan kreativitas guru saat pembelajaran jarak jauh, semakin hari semakin menggugah minat. Hingga saat ini, sudah banyak guru yang memanfaatkan media sosial seperti *Whatsapp* untuk memudahkan penyampaian informasi dan bahan ajar. Cara ini bisa menjadi pertolongan darurat ketika siswa banyak yang belum bisa mengoperasikan platform pembelajaran *online*, seperti *zoom meeting* dan *google meet*. Namun, di tahun 2022 ini, sistem pendidikan dan pembelajaran di Indonesia sudah mulai normal kembali. Sudah banyak sekolah-sekolah yang melaksanakan pembelajaran secara tatap muka kembali. Hal ini tentunya tidak menyurutkan para guru untuk tetap meningkatkan kreativitasnya dalam mengelola pembelajaran. Guru harus bisa lebih kreatif dibandingkan saat pembelajaran jarak jauh.

Idealnya guru yang kreatif itu walaupun memiliki banyak jam untuk mengajar, namun mereka tetap bisa ceria dan beradaptasi dengan cepat ketika di dalam kelas. Guru yang kreatif juga guru yang memiliki banyak gagasan atau ide-ide untuk mengajar kemudian diimplementasikan saat proses belajar mengajar di dalam atau luar kelas. Selain itu, guru harus menciptakan kondisi nyaman untuk proses belajar mengajar. Seorang guru

yang kreatif akan membawa kemajuan maupun dampak positif bagi pembelajaran, sehingga kewajiban guru saat pembelajaran, yakni mendorong, membimbing, memberikan semangat dan fasilitas yang memadai agar tujuan pembelajaran yang sebelumnya sudah ditetapkan dapat tercapai dengan maksimal. Seorang guru harus sadar dan memiliki rasa tanggung jawab untuk melakukan sesuatu agar kondisi kelas menjadi menyenangkan.

Proses belajar mengajar dapat dikatakan kreatif apabila guru bisa menumbuhkan kreativitas dan keaktifan siswa saat berpikir atau melakukan aktivitas lainnya. Menurut Suryosubroto (2009: 124) dalam (Pentury, 2017: 15), pembelajaran kreatif memiliki ciri khas yang berbeda dengan pembelajaran lain. Ciri khas tersebut adalah dalam pembelajaran siswa terlibat secara intelektual maupun emosional. Hal ini ditandai dengan adanya pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan menerjemahkan sendiri materi yang diberikan oleh guru. Dengan cara mengeksplorasi dan menerjemahkan, mampu menumbuhkan cara interaksi siswa dengan lingkungan serta pengalamannya sendiri.

Hakikat keaktifan siswa merupakan kondisi di mana seorang siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan tidak pasif. Seorang siswa dikatakan aktif dalam pembelajaran, apabila ia bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran tersebut. Siswa yang aktif biasanya memiliki ciri-ciri seperti tidak malu untuk bertanya, berani menyampaikan pendapat, dan cepat menangkap materi yang disampaikan. Siswa yang kurang aktif juga

bisa dilihat dari cara dia mengikuti pembelajaran. Biasanya cenderung diam, sering mengantuk, malas, tidak ada semangat belajar, sering keluar kelas, dan tidak fokus.

Keaktifan siswa bisa diciptakan dari berbagai faktor. Ada faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Faktor dari dalam, misalnya seperti minat dan semangat belajar dari siswa itu sendiri. Kemudian faktor dari luar bisa berupa dorongan belajar dari guru atau orang tua. Dorongan untuk belajar yang diberikan kepada siswa, bisa mempengaruhi keaktifan siswa. Hal ini dikarenakan siswa merasa dirinya diperhatikan oleh banyak pihak, sehingga ia merasa harus bersungguh-sungguh dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Untuk menciptakan keaktifan siswa saat belajar di dalam kelas dan komunikasi dua arah, guru memiliki peran untuk aktif serta bijaksana, sehingga siswa pun terdorong minatnya untuk mengikuti dan menyukai pelajaran yang disampaikan. Pembelajaran yang menyenangkan juga akan berpengaruh positif terhadap kondisi psikologis siswa. Mereka akan merasa betah dan senang ketika berada di dalam kelas. Kemudian, siswa akan terdorong untuk aktif mengikuti pembelajaran. Keaktifan siswa saat belajar di kelas bisa dilihat dari keikutsertaannya dalam pembelajaran secara optimal yang ditinjau dari segi intelektualnya, emosi, bahkan fisiknya (Fajrin, 2020: 4).

Akan tetapi, kenyataannya tidak semua guru memiliki kreativitas dalam menciptakan keaktifan siswa saat belajar di kelas. Kebanyakan

masalah ini disebabkan dari cara atau metode guru dalam mengajar. Guru terlalu monoton dan membosankan dalam menyampaikan materi atau memberikan tugas, sehingga siswa merasa malas untuk bertanya, menyampaikan pendapat, bahkan sama sekali tidak mengikuti dan memperhatikan pembelajaran. Hakikatnya, tidak ada mata pelajaran yang susah dan membosankan. Hal itu bisa terjadi disebabkan guru yang kurang mampu menciptakan kelas yang nyaman.

Selain itu, bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa kurang bervariasi. Saat ini masih banyak sekolah-sekolah yang hanya mengandalkan satu jenis bahan ajar saja, yaitu buku paket. Padahal di zaman modern ini, dunia pendidikan seharusnya bisa lebih mengembangkan bahan ajar tersebut agar lebih menarik. Misalnya, dengan menggunakan *gadget* sebagai bahan ajar. *Gadget* bisa digunakan untuk pembelajaran, asalkan ada batasannya dan tidak berlebihan. Saat *gadget* digunakan sebagai salah satu bahan ajar, pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan bervariasi.

Kreativitas guru berkaitan erat dengan kompetensi yang dimilikinya, yaitu kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Kompetensi pedagogik termasuk mengembangkan kurikulum, menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pengembangan pendidikan yang mendidik (Husain, 2021: 27). Sedangkan kompetensi profesional guru seperti mengembangkan materi secara kreatif. Apabila seorang guru tidak memiliki

kompetensi-kompetensi tersebut, maka akan melemahkan kreativitasnya dalam mengajar.

Dampak dari lemahnya kreativitas guru akan berakibat ke beberapa hal. Di antaranya adalah siswa akan merasa bosan, lelah, tidak tertarik dan tidak semangat mengikuti pembelajaran, serta siswa akan beranggapan bahwa pelajaran tersebut susah. Saat guru mengajar di dalam kelas yang mayoritas siswanya bosan dan tidak semangat, tentu akan menguras lebih banyak lagi tenaga guru untuk mengondisikan kelas. Hal seperti ini juga akan mengakibatkan materi yang disampaikan tidak maksimal. Tujuan pembelajaran yang dibuat sebelumnya pun tidak bisa dicapai dengan baik.

Oleh karena itu, kreativitas seorang guru perlu diperhatikan karena sangat penting guna menunjang keberhasilan pendidikan. Guru harus bisa mendemonstrasikan kreativitasnya dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas tersebut. Apabila guru dapat mengondisikan dan membuat kelas menjadi menyenangkan dengan kreativitasnya, maka siswa juga lebih aktif mengikuti pembelajaran. Aktif yang dimaksud di sini seperti, memperhatikan guru ketika menyampaikan materi, bertanya ketika belum paham, menjawab pertanyaan guru, berani mengungkapkan pendapat, dan lain sebagainya.

Dengan adanya uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait kreativitas guru PAI dalam menciptakan keaktifan siswa saat pembelajaran. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah Wirobrajan 3 Yogyakarta. Peneliti ingin mengetahui

langkah apa saja yang dilakukan para guru PAI di sekolah tersebut dalam menciptakan keaktifan siswa saat pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kreativitas guru PAI dalam menciptakan keaktifan siswa di SD Muhammadiyah Wirobrajan 3 Yogyakarta?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas guru PAI dalam menciptakan keaktifan siswa di SD Muhammadiyah Wirobrajan 3 Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kreativitas guru PAI dalam menciptakan keaktifan siswa di SD Muhammadiyah Wirobrajan 3 Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas guru PAI dalam menciptakan keaktifan siswa di SD Muhammadiyah Wirobrajan 3 Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai pengetahuan dan pengembangan tentang kreativitas guru PAI maupun guru mata pelajaran lainnya.

- b. Sebagai pengetahuan dan pengembangan tentang cara guru dalam menciptakan keaktifan siswa di kelas.
- c. Dapat dijadikan bahan penelitian lanjutan dan dikembangkan oleh pihak yang berkepentingan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti selain menambah wawasan, tetapi juga meningkatkan pemahaman tentang kreativitas guru dan keaktifan siswa ketika pembelajaran. Bagi pembaca, dapat diketahui Langkah-langkah apa saja yang dilakukan guru untuk menciptakan keaktifan siswa di kelas.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini terdiri dari tiga bab, yang masing-masing bab memiliki beberapa pembahasan seperti di bawah ini :

Bab I berisi tentang latar belakang masalah yang memuat beberapa paragraf yang menjelaskan tentang idealita, realita, dampak, dan cara penyelesaian suatu kasus yang diangkat pada penelitian ini. Antara idealita dan realita pada latar belakang pasti ada perbedaannya. Terkadang, realita juga mendekati idealita. Selanjutnya ada rumusan masalah berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan dipecahkan atau diselesaikan dalam penelitian. Sedangkan bagian tujuan berisi target yang harus dipenuhi dari rumusan masalah sebelumnya. Ada lagi bagian manfaat penelitian yang

menjelaskan tentang harapan peneliti tentang hasil yang didapatkan nantinya. Bagian terakhir dalam bab I ada sistematika pembahasan. Dalam bagian ini dijabarkan dan dijelaskan sedikit mengenai urutan-urutan atau bagian-bagian yang ada dalam penelitian.

Bab II berisi tentang kajian pustaka yang membahas referensi atau penelitian-penelitian terdahulu yang sama atau mendekati dengan penelitian saat ini. Dalam kajian pustaka juga disebutkan persamaan dan perbedaan penelitian dahulu dengan penelitian saat ini. Selain kajian pustaka, dalam bab ini ada juga landasan teori yang berisi tentang teori-teori yang sesuai dengan judul penelitian. Di sini ada beberapa pendapat ahli yang digunakan. Selain pendapat ahli, definisi dari *Kamus Besar Bahasa Indonesia* juga dapat digunakan.

Bab III metode penelitian yang berisi tentang pendekatan apa yang digunakan peneliti dan juga jenis penelitiannya. Selain itu, pada metode penelitian ini juga harus menyebutkan lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan juga analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang uraian mengenai hasil penelitian yang menunjukkan informasi mengenai gambaran umum lokasi penelitian, gambaran umum responden, dan hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan aspek-aspek variabel yang diteliti. Pada pembahasan menunjukkan tinjauan kritis peneliti terhadap hasil-hasil penelitian yang telah diungkap pada bagian di atas.

Bab V merupakan bagian penutup dari bagian pokok skripsi. Bab penutup berisi uraian kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.