

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kehidupan manusia saat ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan, hal ini disebabkan oleh bidang pendidikan yang semakin bermacam-macam, seperti perubahan teknologi. Berkembangnya kehidupan manusia, berkembang pula permasalahan yang dihadapi pendidikan, sehingga semakin menuntut kemajuan manusia dalam pemikiran-pemikiran tentang pendidikan. Kini semakin disadari bahwa pendidikan memainkan peranan yang penting dalam kehidupan dan kemajuan umat manusia. Pendidikan menurut Hasbullah (2008: 1) sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan.

Pendidikan menurut Ihsan (2010: 1) adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar guru didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian

diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Penjelasan beberapa ahli, pendidikan merupakan usaha sadar dalam proses pembelajaran agar guru didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif karena pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan. Gurupun sangat berpengaruh dalam proses pendidikan saat ini, seperti membuat bahan ajar yang berguna bagi guru didik.

Faktor pendidik/guru menurut Muflihah (2010: 115), berpengaruh dalam proses pendidikan guru mempunyai peranan yang penting terhadap keberhasilan pembelajaran guru didik untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan. Guru adalah sebagai pengendali dan pengarah proses serta pembimbing arah perkembangan dan pertumbuhan guru didik. Guru tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan yang diperlukan guru didik saja akan tetapi guru harus mendukung dengan kreativitas yang dimiliki untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik bagi guru didik, sehingga guru memiliki variasi di dalam mengajar yang akan membuat anak didik lebih aktif dan kreatif. Menurut Perdamean (2009: 21) menyebutkan ciri-ciri guru kreatif antara lain: fleksibel, optimistik, respek, cekatan, humoris, inspiratif, lembut, disiplin, responsive, empatik.

Guru untuk menjalankan fungsinya dengan maksimal harus menguasai beberapa kompetensi, diantaranya adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik menurut Nurfuadi (2012: 76) merupakan kemampuan pendidik menciptakan suasana dan pengalaman belajar bervariasi dalam

pengelolaan guru didik yang memenuhi kurikulum yang disiapkan. Beberapa kompetensi tersebut yaitu:

1. Memiliki pemahaman wawasan atau landasan kependidikan
2. Memiliki pemahaman terhadap guru didik
3. Mampu mengembangkan kurikulum dan silabus
4. Mampu menyusun rancangan pembelajaran
5. Melaksanakan pembelajaran yang mendidik dan dialogi
6. Melakukan evaluasi hasil belajar dengan prosedur yang benar
7. Mampu mengembangkan potensi guru didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya

Dengan memperhatikan hal tersebut di atas, maka diperlukan kreativitas guru dalam pembelajaran agar guru dapat menjalankan tugas dan perannya dengan maksimal. Mengajar secara kreatif menurut Nurfuadi (2012: 120) adalah merupakan suatu pengajaran yang dapat membuat perbedaan dalam tingkah laku, pencapaian dikemudian hari dan kualitas kehidupan anak-anak. Guru yang kreatif akan mengantarkan guru didiknya menjadi kreatif pula. Sehingga pemikiran guru didik akan berkembang tanpa hambatan.

Dalam menghadapi masalah luar biasa, maka kreativitas dan inovasi dipandang sebagai kunci masyarakat yang berbasis pengetahuan untuk mengatasi masalah masa depan (C. Terkowsky and T. Haertel, 2013). Apakah pembelajaran kreativitas khususnya di bidang pendidikan dapat menumbuhkan “sikap kreatif”?, pertanyaan ini dikemukakan oleh R. Schank

dan P.Childers, dalam C. Terkowsky and T. Haertel (2013). Menurut R. Schank dan P. Childers, bahwa sikap kreatif didefinisikan sebagai "... keinginan untuk melawan mainstream. Sikap kreatif memerlukan pengajuan pertanyaan sendiri, tidak untuk menjawab pertanyaan orang lain, dan itu tidak mudah untuk mendapatkan pandangan sendiri seperti itu". Pada tahun 2004, *The National Academy of Engineering* (Purwandari, 2018: 11-12) mendefinisikan dampak kreativitas pada rekayasa adalah bahwa kreativitas merupakan penemuan, inovasi, berpikir di luar kebiasaan serta seni dimana hal tersebut merupakan kualitas perlu diberi ruang lingkup dalam perkembangan selanjutnya dan kompleksitas serta keragaman teknologi dari abad ke-21, sehingga kreativitas semakin penting".

Guru yang kreatif mempunyai banyak peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan dan tanggungjawab yang sangat besar untuk guru didik. Salah satu peran seorang guru dengan kompetensi yang dia miliki menurut Murfi'ah (2017: 53) yaitu *transfer of knowledge* dan *agent of change*, dengan peranan tersebut seorang guru harus selalu tanggap terhadap keadaan, responsif terhadap berita dan wacana-wacana teraktual. Guru juga harus bisa mampu membuat bahan ajar dan mengetahui aplikasi yang mendukung dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar menurut Ika (2013: 134) adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Bahan ajar berguna membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan

pembelajaran. Bagi pendidik bahan ajar digunakan untuk mengarahkan semua aktivitasnya dan yang seharusnya diajarkan kepada guru didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan bagi guru didik akan dijadikan sebagai pedoman yang seharusnya dipelajari selama proses pembelajaran. Bahan ajar dapat berfungsi dalam pembelajaran individu yang dapat digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses pemerolehan informasi guru didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, keadaan tersebut menjadi sebuah permasalahan tersendiri bagi guru-guru di SDN 2 Bojanegara hal ini terlihat dari rendahnya kreativitas guru dalam pembuatan bahan ajar sendiri dengan persentase 25% terlihat dari persiapan guru dalam mengajar baik luring (luar jaringan) maupun daring (dalam jaringan), karena sebagian guru belum siap untuk mengadakan bahan ajar dalam pembelajaran yang bersifat kekinian dan selalu berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang menjadi syarat salah satu syarat kemajuan pendidikan. Apalagi pada masa pandemik *Covid-19*, guru merasa kesulitan dalam memberikan pembelajaran karena tidak dapat bertatap muka dengan guru didik secara langsung. Guru didik dirumah hanya mendapat pengawasan dan pembelajaran dari orangtua saja karena kurang penjelasan dari guru, guru sangat memutar otak bagaimana caranya memberikan bahan ajar dalam pembelajaran kepada guru didik secara menarik dan tidak membosankan walaupun dengan belajar dirumah. Apalagi tidak semua guru didik yang orang tuanya mempunyai alat komunikasi seperti *handphone* (HP), karena HP salah satu modal utama untuk belajar dirumah saat ini ditambah dengan internet yang seharusnya

mendukung. Seperti halnya guru di sekolah, dengan kata lain, tidak jauh berbeda guru di pendidikan lebih tinggi dan lebih tinggi kemungkinan mengalami frustrasi yang terkait dengan harapan yang tidak terpenuhi dalam kemajuan pendidikan.

Dinas pendidikan sendiri sudah menghimbau agar para guru meningkatkan kompetensinya dalam mendidik, salah satunya dengan membuat bahan ajar dengan menggunakan media informasi dan komunikasi, agar guru-guru bisa mengajar lebih variatif dan tidak membosankan, tetapi tidak sedikit juga dari para guru yang enggan untuk melakukan hal tersebut. Alasan yang dimiliki oleh guru yang kurang bisa mengikuti pembelajaran sesuai kebutuhan zaman bervariasi, ada yang bermasalah dengan usia, kesibukan keluarga dan ada juga pekerjaan lainnya. Apalagi guru merupakan sumber terpenting dalam penyampaian materi dalam bentuk bahan ajar tidak dipungkiri harus mempunyai seribu akal untuk mencapai kualitas pengajaran yang mumpuni. Tidak dipungkiri masa daurat kesehatan atau pandemi *Covid-19* telah banyak merubah pembelajaran baik guru maupun siswanya. Semua komponen dalam kegiatan pembelajaran harus dapat mengikuti trend perkembangan tuntutan belajar.

Kemampuan guru membuat bahan ajar dalam penguasaan teknologi seolah mendapat tantangan baru ketika siswa dan guru tidak lagi dapat bertatap muka. Guru pun harus bisa memuaskan orangtua siswa sebagai pihak pelanggan dari layanan pendidikan. Guru juga harus bias memenuhi target mengajar tuntas dan mendapatkan hasil berupa *feedback* langsung dari para

siswanya. Maka dari itu perlu mengembangkan keprofesionalan guru agar berkelanjutan untuk memelihara dan meningkatkan kreativitas guru mencakup kegiatan-kegiatan yang didesain untuk meningkatkan kemampuan, pemahaman dan keterampilan guru dengan bantuan teknologi yang sudah canggih dengan aplikasi yang berkembang saat ini, aplikasi yang digunakan sudah tersedia di masing-masing laptop ataupun komputer dan HP sehingga guru dapat membuat bahan ajar yang kreatif.

Bahan ajar berbasis Android (Ahmar & Rahman, 2017) memiliki kualitas (valid, praktis dan efektif) yang dapat membantu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan memotivasi siswa untuk belajar. Bahan ajar harus memenuhi untuk digunakan dalam proses pembelajaran selayaknya untuk memberikan siswa motivasi belajar.

Membuat dan mengedit pemilihan perangkat lunak untuk guru dalam Simo, P., Fernandez, V., dkk (2010), untuk mencapai tingkat otonomi minimum dalam penjabaran materi pengajaran dinamis sendiri, merupakan bagian dari pelatihan berkelanjutan dan oleh karena itu merupakan elemen kunci dalam meningkatkan pengajaran sendiri. Jadi video yang ditambahkan penjelasan tertulis terkait dengan konten audiovisual adalah bahan ajar yang sangat baik, karena memberikan gambaran yang jelas dan lengkap tentang peristiwa atau proses tertentu. Pembuatan video pendidikan pendek dan berbiaya rendah, memungkinkan penggunaan kembali di pelatihan lain, selain membuat video milik sendiri yang dibuat.

Berdasarkan permasalahan dan pertimbangan pemikiran di atas, maka diperlukan penelitian pengembangan kreativitas guru dalam membuat bahan ajar. Hal tersebut diakomodasikan dalam bentuk kegiatan pendidikan dan pelatihan bagi guru yang berjudul “Pelatihan pembekalan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik sains melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint* di Sekolah Dasar”. Pengembangan kreativitas ini nantinya terdiri dari rancangan program dalam pelatihan bagi guru sekolah dasar dengan lebih menekankan pada kreativitas guru dalam membuat bahan ajar tematik sains dengan bantuan teknologi/aplikasi yang berkembang, bahan ajar yang akan dibuat berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Guru harus menguasai beberapa kompetensi, diantaranya adalah kompetensi pedagogik, maka diperlukan kreativitas guru dalam membuat bahan ajar dalam pembelajaran agar guru dapat menjalankan tugas dan peranannya dengan maksimal.
2. Bahan ajar dapat berfungsi dalam pembelajaran individual yang dapat digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses pemerolehan informasi guru didik. Bahan ajar tersebut berupa video yang dirancang atau dibuat sendiri oleh guru untuk membantu guru didik menguasai tujuan belajar dan sebagai sarana belajar guru secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing, bahan ajar berupa video dapat dibuat dengan aplikasi-aplikasi

yang telah ada, apalagi dengan kemajuan teknologi saat ini. Bahan ajar difokuskan kepada bahan ajar tematik sains.

3. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, keadaan tersebut menjadi sebuah permasalahan tersendiri bagi guru-guru di SDN 2 Bojanegara, karena sebagian guru belum siap untuk mengadakan pembelajaran yang bersifat kekinian dan selalu berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang menjadi syarat salah satu syarat kemajuan pendidikan. Apalagi pada masa pandemik *Covid-19*, guru merasa kesulitan dalam memberikan pembelajaran karena tidak dapat bertatap muka dengan guru didik secara langsung.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tingkat keterampilan berpikir kreatif guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik sains melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint* di Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah tingkat sikap kreatif guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik sains melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint* di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tanggapan guru terhadap pelatihan pembekalan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik sains menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* di Sekolah Dasar?

4. Bagaimana keunggulan dan keterbatasan pelatihan pembekalan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik sains melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint* di Sekolah Dasar?

#### D. Definisi Operasional

Mengacu pada rumusan masalah maka definisi operasional di uraikan sebagai berikut :

1. Kreativitas yang dikaji dalam penelitian ini terdiri atas dua dimensi yaitu kognitif (berpikir kreatif), afektif (sikap kreatif). Berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun, menghasilkan ide atau gagasan yang baru, meliputi: *fluency* (berpikir lancar) *flexibility* (keluwesan), *originality*, *elaboration* dan *evaluation*. Sikap kreatif adalah sikap yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan tindakan karena rasa ingin tahu minat untuk menyelidiki lingkungan atau bidang-bidang baru, sikap kreatif diukur terhadap 8 indikator yaitu: keterbukaan terhadap pengalaman baru dan luar biasa, kelenturan dalam sikap, kebebasan dalam ungkapan diri, menghargai fantasi, minat terhadap kegiatan kreatif, kepercayaan terhadap gagasan-gagasan sendiri, kemandirian dalam memberikan pertimbangan. Pengukuran sikap kreatif melalui angket sikap kreatif berupa uraian pernyataan atau pernyataan diadaptasi dari *Creativity Attitude Survey* oleh Carles E. Schaefer, Ph.D., Fordham University diadaptasi dari Purwandari (2018) . Pengukuran sikap kreatif dengan menggunakan skala likert.

2. Bahan Ajar Tematik Sains, bahan ajar yaitu segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Dengan bahan ajar, memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Sedangkan pembelajaran IPA atau sains memiliki ruang lingkup yang meliputi: kerja ilmiah dan penekanan konsep serta penerapannya. Bahan ajar tematik sains adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas baik berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis yang berfokus kepada pembelajaran IPA untuk menumbuhkan kemampuan siswa secara inkuiri dan konseptual sesuai dengan kehidupan nyata.
3. Aplikasi *Microsoft PowerPoint*, *PowerPoint* yang inovatif dan kreatif format rasa yang dapat membantu mengatasi dan mendukung pembelajaran kolaboratif dan mendorong keterampilan. Aplikasi *Microsoft PowerPoint* dapat digunakan guru untuk membuat video sehingga bahan ajar yang dibuat inovatif dan kreatif. Bahan ajar yang dibuat guru berupa video yang dibantu melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint*.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembekalan keterampilan berpikir kreatif guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik sains melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint* di Sekolah Dasar.
2. Pembekalan sikap kreatif guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik sains melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint* di Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan tanggapan guru terhadap pelatihan pembekalan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik sains melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint* di Sekolah Dasar?
4. Mendeskripsikan keunggulan dan keterbatasan pelatihan pembekalan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik sains melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint* di Sekolah Dasar?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu :

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, kegiatan ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu referensi dan memberikan informasi tentang inovasi-inovasi serta pengembangan kreativitas guru dan bahan ajar yang bisa dilakukan oleh guru sehingga bisa meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar dan memajukan pendidikan sebagai salah satu alternatif disiplin keilmuan yang diprioritaskan oleh berbagai lapisan masyarakat.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Siswa akan semangat untuk belajar karena berbagai macam bahan ajar yang tersedia.

### b. Bagi Guru

Memajukan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar lewat teknologi dan informatika.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan dukungan, bimbingan, motivasi dan arahan bagi pihak sekolah terkait kebijakan pemilihan dan penggunaan bahan ajar.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan pengembangkan kreativitas dalam membuat bahan ajar menggunakan teknologi yang semakin hari semakin maju dan lebih mempermudah untuk *transfer of knowledge*.

## G. Pembatasan Masalah

Mengingat begitu luasnya permasalahan yang muncul dari beberapa penjelasan yang telah disampaikan, maka batasan permasalahan untuk mendeskripsikan bagaimana pelatihan pembekalan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik sains menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* di Sekolah Dasar.