

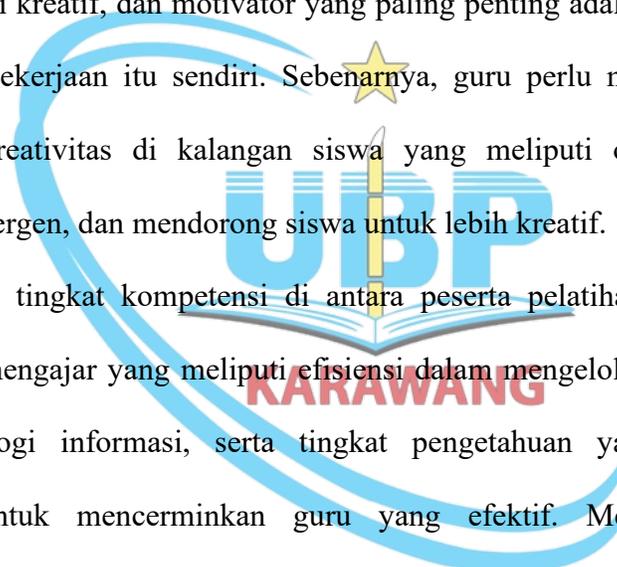
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru memegang peranan penting dalam mengembangkan manusia modal yang akan menjadi pekerja yang kompeten dan terampil untuk membantu memperkuat perekonomian negara. Perencanaan pelajaran yang baik akan menciptakan keterampilan mengajar yang baik untuk membangkitkan minat belajar. Kesiapan adalah kapasitas individu untuk memulai kegiatan mengajar yang dapat dibagi menjadi kognitif kesiapan, kesiapan afektif dan kesiapan psikomotor. Pengetahuan yang cukup dalam menjalankan tanggung jawab sebagai guru sangat penting dalam mengimplementasikan kurikulum. Masalah muncul ketika seorang guru tidak diperlengkapi atau tidak mau melaksanakan tanggung jawabnya karena kurangnya pengetahuan. Oleh karena itu, akan sulit untuk mencapai proses belajar mengajar tujuan. Rashid (2001) menjelaskan bahwa keterampilan dan pengetahuan tentang subjek dan pemahaman tentang aspek-aspek pembelajaran siswa diperlukan untuk membuat pengajaran lebih efektif.

Pergeseran paradigma dalam sistem pendidikan menuntut dan mendesak para guru untuk membuat perubahan penting. salah satu dari unsur dalam perubahan tersebut adalah kreativitas dalam mengajar. Guru harus menetapkan metode pengajaran mereka untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar akan

memotivasi dan bermakna. Menurut Rahim, Sulaiman, dan Sulaiman (2015) Untuk mencapai level ini, mekanisme untuk membuat kreativitas dalam mengajar sangat dibutuhkan. Bahkan menurut Adams (2006) juga menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menjauh dari suatu usaha dan kembali nanti dengan perspektif baru. Dia juga bersikeras bahwa apa pun alasannya, faktor terpenting dalam kreativitas adalah motivasi. Menurut Robinson (2006) motivasi adalah kunci untuk produksi kreatif, dan motivator yang paling penting adalah gairah intrinsik dan kepentingan pekerjaan itu sendiri.  Sebenarnya, guru perlu mengetahui cara untuk mendorong kreativitas di kalangan siswa yang meliputi orisinalitas ide siswa, pemikiran divergen, dan mendorong siswa untuk lebih kreatif.

Selain itu, tingkat kompetensi di antara peserta pelatihan guru juga penting. Kompetensi mengajar yang meliputi efisiensi dalam mengelola pengajaran, terampil dalam teknologi informasi, serta tingkat pengetahuan yang baik komunikasi diperlukan untuk mencerminkan guru yang efektif. Menurut Bakar (2011) menyebutkan bahwa pengiriman konten akan lebih mudah dipahami jika guru memiliki kemampuan mengajar dan memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyampaikan pelajaran. Utama Masalah dalam mengajar adalah ketika seorang guru tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup dalam mengajar. Kreativitas dalam pengajaran juga diperlukan agar dapat mencegah siswa dari menjadi bosan dan terganggu selama pelajaran. Kreativitas merupakan salah satu faktor kunci yang mendorong peradaban dan pembangunan suatu negara, terutama dalam tantangan lingkungan. Hennessey and Amabile. (2010). Molly (2015).

Demikian pula guru harus bertanggung jawab untuk persiapan media di mana pengajaran dapat diakses dari berbagai perspektif sehingga pembelajaran proses akan lebih bermakna dan dengan demikian dapat berkontribusi kemajuan negara (P. L. Goethals). Oleh karena itu, guru hendaknya kreatif dalam mendiversifikasi metode dan strategi pengajaran sebagai serta menyediakan alat peraga sehingga pengajaran dan kegiatan belajar akan lebih efektif.

Sampai saat ini, para penggiat pendidikan selalu berusaha untuk mengembangkan metode-metode dan media pembelajaran yang baik dan efektif untuk dapat membantu guru dalam menyampaikan ilmu-ilmunya kepada siswanya. Pengembangan ini telah dilakukan sejak dulu hingga sekarang secara kontinyu dan terus menerus, mengikuti perkembangan teknologi dan juga permasalahan-permasalahan yang timbul dalam dunia pendidikan. Dalam mengajar guru harus mampu menyajikan pelajaran sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu diperlukan metode mengajar yang efektif dan efisien, serta alat bantu untuk menjelaskan hal-hal yang tidak dapat diungkapkan oleh guru melalui kata-kata. Alat bantu yang dimaksud adalah media pembelajaran. Dengan menggunakan media, maka dapat mendekati realitas, mengganti pemakaian kata-kata yang merupakan lambang yang tidak sempurna, serta membangkitkan dan merangsang minat belajar siswa yang mungkin kurang menarik terhadap pelajaran.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap bagus dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran adalah PAIKEM, singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Di era kontemporer ini, PAIKEM

sangat dianjurkan mengingat semakin kompleksnya permasalahan di dunia pendidikan dan juga besarnya tuntutan yang dibebankan kepada guru dalam menyukseskan pembelajaran di sekolah ataupun para dosen di universitas.

Menurut Ali (2013). menyatakan bahwa, PAIKEM adalah singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Pada hakekatnya inti dari pendidikan di sekolah adalah proses belajar mengajar. Semua pihak yang tersangkut didalamnya, baik kepala sekolah, guru, konselor, siswa, petugas lainnya maupun orang tua siswa sangat mengharapkan terjadinya proses belajar yang optimal, diharapkan siswa akan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran secara umum media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran hingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran dan perasaan siswa demi mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien apabila menggunakan media.

Namun dunia pada saat ini sedang menghadapi fenomena yang besar yaitu Corona Virus atau lebih dikenal dengan Covid-19. Banyak negara-negara yang merasakan dampak dari Covid-19, Indonesia menjadi salah satu negara yang terkena dampak besar ganasnya virus ini. Bahkan akhir-akhir ini jumlah masyarakat yang terjangkit Covid-19 semakin hari semakin bertambah. Hal ini tentunya menimbulkan keresahan

bagi masyarakat, bidang perekonomian, kesehatan, dan pendidikan pun berantakan terkena dampak dari Covid-19.

Pemerintah dengan tegas mengeluarkan berbagai kebijakan dalam segala bidang Suharyanto (2020). Di bidang pendidikan kementerian pendidikan telah mengeluarkan surat edaran mengenai pembelajaran dari rumah (*learning from home*) (Sekretaris Kabinet, 2020). Dengan adanya keputusan tersebut peserta didik terpaksa harus belajar dari rumah dengan melakukan pola pembelajaran jarak jauh. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020) menginformasi bahwa tujuan dilakukannya pembelajaran jarak jauh adalah 1) memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan pelayanan pendidikan selama covid-19, 2) melindungi masyarakat Indonesia terutama satuan pendidikan terhadap dampak buruk dari covid-19, 3) mencegah terjadinya penyebaran dan penularan covid-19 di satuan pendidikan, 4) memastikan memberikan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik dan orang tua/wali.

Pembelajaran Jarak jauh (PJJ) tidak mudah dilakukan, sangat berbeda jauh dengan pembelajaran tatap muka. Perbedaan yang paling mendasar yaitu peserta didik tidak bisa melakukan interaksi langsung dengan guru, Teguh (2015). Dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) guru dituntut untuk memiliki kesiapan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sembilan guru dari Sekolah Menengah Atas kecamatan Batuaya pada tanggal 11 Maret 2022 menjelaskan bahwa terdapat usaha-usaha yang dilakukan oleh sekolah untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam

menggunakan aplikasi pembelajaran yang akan di gunakan pada saat *daring* seperti menggunakan *google form* untuk melakukan absensi, kemudian *google meet*, aplikasi *zoom* dan sebagainya kemudian selain dari itu penelitipun menanyakan usaha apa saja yang sudah di lakukan oleh para guru agar bisa menyampaikan materi pembelajaran yang dapat mudah di mengerti oleh siswa dan membuat siswa merasa tidak bosan saat pembelajaran berlangsung ada pun hal yang dilakukannya ialah ada beberapa guru yang telah diwawancara menjelaskan bahwa guru tersebut.

Selain mempelajari aplikasi yang disarankan oleh sekolah guru itu pun juga mempelajari aplikasi lain seperti aplikasi yang menggunakan animasi-animasi bergerak dalam video yang dapat menjelaskan materi yang di sampaikan, menurut nya hal itu dapat menambah daya tarik kepada siswa saat penyampaian materi sehingga dapat disimpulkan bahwa guru tersebut memiliki kemampuan berpikir yang lancar dan luwes, adapun hal lain seperti guru tersebut membuat video rekaman dirinya yang sedang menjelaskan materi yang akan di sampaikan menurut nya hal itu dapat mempermudah siswa agar dapat mengulas kembali kapan saja mengenai materi yang sudah disampaikan dari hal itu dapat disimpulkan bahwa guru tersebut memiliki kemampuan rasional, dapat mengelaborasi dan memiliki keterampilan dalam mengevaluasi sehingga hal tersebut mencerminkan kreatifitas yang dimiliki oleh guru baik.

Dari hasil wawancara di atas peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa banyak guru yang memiliki *creativity in teaching* pada guru di Sekolah Menengah Atas kecamatan Batujaya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana gambaran *creaticity in teaching* pada guru SMA di kecamatan Batujaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran *creaticity in teaching* pada guru SMA di kecamatan Batujaya.

D. Manfaat Penelitian

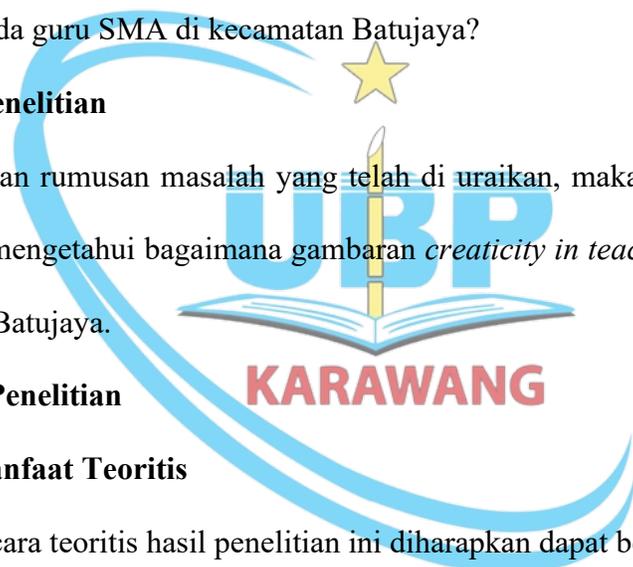
1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan terutama tentang gambaran *creaticity in teaching* pada guru SMA di kecamatan Batujaya
- b. Menjadi bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu pada pihak-pihak yang berkepentingan guna menjadikan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah



Memberikan informasi kepada sekolah mengenai *creativity in teaching* yang dimiliki oleh setiap guru sehingga sekolah dapat melakukan evaluasi mengenai hal tersebut.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi dan referensi mengenai pemahaman *creativity in teaching*, sehingga guru dapat lebih kreatif lagi dalam menggunakan media pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

harapannya penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai gambaran *creativity in teaching* pada guru SMA di kecamatan Batujaya.

