

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses mendapatkan pengalaman yang bisa didapatkan dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, sekolah, bahkan lingkungan kenegaraan. Belajar di sekolah dapat diartikan sebagai proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik baik di luar maupun di dalam kelas dengan secara sadar dan terencana dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif) guna mencapai tujuan pembelajaran (Afandi dkk., 2019). Adapun pembelajaran yang merupakan bagian dari dua unsur, yaitu belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan mengajar yang dilakukan oleh pendidik. Pembelajaran adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai proses interaksi baik di dalam maupun di luar ruangan guna mencapai tujuan pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya tujuan pembelajaran tersebut tidak tercapai dengan efektif dan efisien. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu dalam proses pembelajaran, satu di antaranya adalah faktor penggunaan media pembelajaran.

Para guru di sekolah dinilai belum memiliki kompetensi atau kreativitas yang baik dalam menggunakan dan mengembangkan sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran di kelas. Akibatnya, banyak peserta didik yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan kurangnya

keaktivitas guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran sehingga para peserta didik pun kurang termotivasi untuk belajar, tidak semangat dalam belajar, dan proses pembelajaran cenderung cepat membuat peserta didik bosan karena tidak menarik. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang bisa mendapatkan prestasi positif, menemukan ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya atau mengembangkan ide yang sudah ada sebelumnya (inovatif), menemukan solusi-solusi untuk permasalahan yang sulit untuk diatasi, dan dapat melihat kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi di masa mendatang (Fakhriyani, 2016). Kreativitas menjadi salah satu kompetensi guru yang harus dikuasai agar guru tersebut bisa dikatakan sebagai guru yang profesional. Istilah kompetensi dapat dikaitkan dengan kesiediaan atau kesiapan para lulusan universitas, yakni para mahasiswa calon guru SD dalam bekerja sesuai profesinya (Julia dkk., 2020).

Dengan pembelajaran dan penggunaan media yang kreatif, maka peserta didik bisa mendapatkan pembelajaran yang bermakna (Astuti dkk., 2021). Bermakna mempunyai arti peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan pengalaman langsung dan nyata dalam kehidupan sehari-hari yang menghubungkan antar konsep dalam intra dan antar muatan pelajaran (Khoeriyah & Mawardi, 2018). Untuk bisa menggunakan media pembelajaran dengan baik maka kreativitas diperlukan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh pendidik (guru) untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan

peserta didik (Danim, 2020). Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar serta alat bantu guru untuk menyampaikan materi ajar, meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Telaumbanua dkk., 2021). Media pembelajaran sangat berguna dan bermanfaat, karena dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran bisa menjadi lebih terarah, termenej, teratur dan dapat berpedoman dengan baik pada tujuan pembelajaran (Indriyani, 2019). Ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut (Karo-Karo & Rohani, 2018), di antaranya: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi pembelajaran dan informasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, 2) Media pembelajaran dapat membuat peserta didik berinteraksi langsung dengan berbagai jenis media sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar mereka. Selain itu, perhatian peserta didik juga lebih terarah dan mereka bisa berekspresi dengan berbagai media sesuai keinginannya, 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu dalam proses pembelajaran, 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman pada peserta didik serta memungkinkan peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan guru, masyarakat, lingkungan, dan bahkan media itu sendiri.

Ada banyak penelitian sebelumnya mengenai kreativitas atau kompetensi guru dalam menentukan media pembelajaran di berbagai jenjang sekolah.

Penelitian sebelumnya tentang pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mengatakan bahwa media pembelajaran dan kreativitas pengembangannya sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, masih banyak guru yang hanya menggunakan beberapa media saja bahkan ada yang sama sekali tidak mampu mengembangkannya sehingga mengakibatkan para peserta didik (siswa) merasa jenuh dan bosan di dalam kelas (Abdullah, 2017). Seharusnya guru mampu menggunakan dan mengembangkan media dalam mengajar dan mengelola kelas sehingga belajar bisa lebih menarik bahkan dirindukan oleh siswa, akibat dari kondisi ini kebanyakan siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran.

Adapun penelitian yang dilakukan mengenai kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran seringkali dijumpai sebagian dari peserta didik tidak memahami materi yang disampaikan guru, karena guru di sekolah sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Situasi ini semakin diperburuk oleh metode pembelajaran konvensional yang diterapkan guru, serta fasilitas belajar yang tersedia di sekolah yang sangat minim, akibatnya proses pembelajaran kurang efektif, tidak menyenangkan, dan tidak bermakna (Telaumbanua dkk., 2021). Dalam hal ini guru terbatas dalam menyajikan materi pelajaran dengan hanya menggunakan buku-buku pelajaran sebagai sumber dan satu-satunya media pembelajaran. Seni merupakan kombinasi dari pemikiran dan kreativitas yang

melibatkan keterampilan fisik dan hasil akhir yang bisa dimanifestasikan dalam bentuk (rupa), bunyi, dan gerakan (Felix, 2022). Pada penelitian ini, penulis lebih memfokuskan pada penelitian di bidang seni rupa, yaitu seni yang berfokus pada bentuk bukan suara ataupun gerakan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa yang diajarkan menggunakan media Power Point kurang responsip saat pembelajaran berlangsung baik secara luring.
2. Kemampua kreativitas siswa semakin menurun dikarenakan terbatasnya interaksi antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kreativitas para guru sekolah dasar (SD) dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran seni.

D. Rumusan Masalah

Penelitian ini berfokus pada dua pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pentingnya pembelajaran seni dalam peran kreativitas siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana kreativitas guru SD dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran seni?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan pada tiga pernyataan berikut :

1. Untuk mengetahui pentingnya media pembelajaran seni dalam pekerjaan.
2. Untuk mengetahui kreativitas guru SD dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran seni.

F. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam hal kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang dalam materi SBK.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru dan pihak sekolah, yakni sebagai masukan dalam menambah nilai manfaat barang bekas untuk dijadikan sebagai media pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- b. Bagi orang tua atau masyarakat, untuk menambah pengetahuan mengenai kreatifitas anak atau putra-putrinya dalam memanfaatkan barang bekas.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti tentang memanfaatkan barang bekas, serta sebagai bahan acuan dan rujukan dalam mengembangkan dan melakukan penelitian