

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan. Diantaranya keterampilan membelajarkan atau keterampilan mengajar.

Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Turney (Mulyasa, 2009:69) mengungkapkan 8 keterampilan yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, yaitu keterampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, serta mengajar kelompok kecil dan perorangan. Penguasaan terhadap keterampilan mengajar tersebut harus utuh dan terintegrasi, sehingga diperlukan latihan yang sistematis, misalnya melalui pembelajaran mikro (micro teaching). Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal dan merupakan ciri aspek dunia kehidupan di sekitar kita. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu.

Gordon dalam Joice and Weill (Munandar, 2009:26) mengemukakan empat prinsip dasar sintetik yang menentang pandangan lama tentang kreativitas. *Pertama*, kreativitas merupakan sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari. Gordon menekankan bahwa kreativitas merupakan bagian dari kehidupan kita

sehari-hari dan berlangsung sepanjang hayat. Ia juga menekankan bahwa ide-ide yang bermakna dapat ditingkatkan melalui aktivitas kreatif untuk memperkaya pemikiran. *Kedua*, proses kreatif bukanlah sesuatu yang Misterius. Hal tersebut dapat dideskripsikan dan mungkin membantu orang secara langsung untuk meningkatkan kreativitasnya. Gordon memandang bahwa kreativitas didorong oleh kesadaran yang memberi petunjuk untuk mendeskripsikan dan menciptakan prosedur latihan yang dapat diterapkan di sekolah atau lingkungan lain. *Ketiga*, penemuan kreatif sama dalam semua bidang, baik dalam bidang seni, ilmu, maupun dalam rekayasa. Ide ini bertentangan dengan keyakinan umum, yang memandang kreativitas terbatas pada bidang seni, padahal ilmu dan rekayasa merupakan juga penemuan manusia. *Keempat*, berpikir kreatif baik secara individu maupun kelompok, adalah sama. Individu dan kelompok menurunkan ide-ide dan produk dalam berbagai hal. Hal ini menentang pandangan yang mengemukakan bahwa kreativitas adalah pengalaman pribadi.

Sebagai orang yang kreatif, guru menyadari bahwa kreativitas merupakan yang universal dan oleh karena itu, semua kegiatannya ditopang, dibimbing dan dibangkitkan oleh kesadaran itu. Ia sendiri adalah seorang kreator dan motivator, yang berada di pusat proses pendidikan. Akibat dari fungsi ini, guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik, sehingga peserta didik akan menilainya bahwa ia memang kreatif dan tidak melakukan sesuatu secara rutin saja. Menjadi guru kreatif, profesional, dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif. Hal ini

penting terutama untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Cara guru melakukan sesuatu kegiatan pembelajaran mungkin memerlukan pendekatan dan metode yang berbeda dengan pembelajaran lainnya.

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Namun dalam pelaksanaannya seringkali kita tidak sadar, bahwa masih banyak kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan justru menghambat aktivitas dan kreativitas peserta didik. Kendati demikian, kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh aktivitas dan kreativitas guru, disamping kompetensi-kompetensi profesionalisnya.

Apa yang diungkapkan di atas dapat dilihat dalam proses pembelajaran di kelas yang pada umumnya lebih menekankan pada aspek kognitif, sehingga kemampuan mental yang dipelajari sebagian besar berpusat pada pemahaman bahan pengetahuan dan ingatan. Dalam situasi yang demikian, biasanya peserta didik dituntut untuk menerima apa-apa yang dianggap penting oleh guru dan menghafalnya. Guru pada umumnya kurang menyenangi suasana pembelajaran yang para peserta didiknya banyak bertanya mengenai hal-hal di luar konteks yang dibicarakannya. Dengan kondisi yang demikian, maka aktivitas dan kreativitas belajar para peserta didik terhambat atau tidak dapat berkembang secara optimal.

Dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru sebagai seorang pendidik diharapkan memiliki kreativitas dalam mengelola kelas, menyampaikan materi, penggunaan metode dan media yang sesuai dengan materi

ajar, sehingga peserta didik benar – benar dapat memahami materi yang diberikan tidak hanya untuk dihafalkan saja tetapi untuk dipahami agar hasil belajar yang diperoleh dapat diingat selamanya, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar lebih giat lagi agar potensi yang dimilikinya dapat berkembang akhirnya mutu pendidikan pun ikut meningkat.

Bertolak dari uraian diatas peneliti berasumsi bahwa kreativitas guru dalam mengelola kelas dapat mempengaruhi sistem pembelajaran peserta didik, namun untuk mengetahui sejauh mana kreativitas guru dalam pengelolaan kelas, tentunya membutuhkan suatu penelitian yang akurat, maka itulah peneliti mengangkat masalah ini dengan merumuskannya dalam satu judul:

‘’ Kreativitas Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan Di SMKN 3 Gorontalo.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana Peran guru PPKn dalam pembelajaran di SMKN 3 Gorontalo?

1.2.2 Upaya apa yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1.3.1 Untuk mengetahui Peran guru PPKn dalam pembelajaran di SMKN 3 Gorontalo.

1.3.2 Untuk mengetahui Upaya apa yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan

1.4 Manfaat Penelitian

Bila tujuan penelitian ini dapat tercapai, maka hasil penelitian akan memiliki manfaat teoritis dan praktis.

1.4.1 teoritis

Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan untuk penelitian lanjutan mengenai kreatifitas guru dalam menciptakan atmosfir pembelajaran yang belum dikaji dalam penelitian ini.

1.4.2 Praktis

Memberikan sumbangan bagi pihak sekolah dalam usaha meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar dengan memberikan informasi mengenai kreativitas guru dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tututan dan kebutuhan murid, baik dari sisi teori maupun praktek pembelajarannya.