

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses tindakan atau perlakuan yang memberikan efek pada perubahan watak, kepribadian, pemikiran, serta perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya pendidikan adalah sebuah proses pembebasan peserta didik dari sikap ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, dan dari buruknya hati, akhlak, serta keimanan seseorang. Dengan kata lain, pendidikan harus bisa menyatukan sikap, perilaku, pemikiran, dan hati nurani serta keimanan seseorang untuk menjadi satu kesatuan yang utuh.¹

Selain itu, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana guna memberikan sebuah bimbingan serta pembelajaran bagi setiap individu supaya dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang memiliki sikap mandiri, bertanggung jawab, kreatif, serta berakhlak (karakter) mulia. Hal tersebut sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 tahun 2003, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pendidikan yang berkualitas membutuhkan figur pendidik atau guru yang profesional. Sebagai pendidik yang profesional, guru harus menguasai kemampuan serta keahlian khusus dalam bidang keguruan. Salah satunya adalah dengan memberikan arahan dan bimbingan untuk peserta didik agar menjadi manusia yang bermanfaat di masa mendatang,

¹ Dedy Mulyasana, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 2.

² Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003.

sehingga menjadikan guru mampu melaksanakan tugas dan fungsinya dengan semaksimal mungkin. Kreativitas merupakan kunci keberhasilan yang harus dimiliki guru agar dapat memberikan layanan pendidikan berupa bimbingan belajar kepada peserta didik sebanding dengan kemampuan dan keahlian yang dimilikinya, seperti halnya menjadi sosok guru yang kreatif dan inspiratif.³

Guru kreatif merupakan guru yang dapat mengonsep serta mempersiapkan kegiatan belajar dengan baik untuk kemajuan perkembangan peserta didik. Dengan demikian, tugas utama menjadi seorang guru yaitu selalu berpikir kreatif dalam mendesain, merencanakan, dan mempersiapkan proses kegiatan belajar mengajar yang selaras dengan tujuan telah ditetapkan. Dalam hal ini, guru harus berupaya untuk bisa menjadi kreatif dan terampil dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik serta mampu mengembangkan pengetahuan atau wawasan yang ada dalam kurikulum dengan se kreatif mungkin, sehingga peserta didik bersemangat dalam menerima informasi yang disampaikan gurunya.⁴

Kreativitas yang dimiliki guru berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan belajar peserta didik di sekolah. Adanya kreativitas guru dalam memberikan informasi atau materi pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru. Dengan kata lain, semakin guru kreatif dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik, maka peserta didik akan merasa senang lalu antusias ketika mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Sehingga guru akan lebih mudah menjadikan suasana kelas menjadi kondusif serta proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih menarik dan menyenangkan.⁵

³ Hamzah B. Uno & Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan Pailkem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 153.

⁴ Helda Jolanda Pentury, Pengembangan Kreativits Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris, *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 3 (2017): 267.

⁵ Mimik Supratini, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo, *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* 10, no. 2 (2016) : 278-279.

Peserta didik mempunyai sifat atau karakter yang beragam, keberagaman karakter peserta didik dapat dilihat dari faktor internal maupun faktor eksternal. Sebagai seorang pendidik, guru harus bisa memahami tahapan perkembangan usia anak sekolah, baik dari aspek kognitif, psikomotorik atau keterampilan, emosional dan sosial. Setiap peserta didik memiliki perbedaan pada tahap perkembangan, sehingga mengharuskan guru untuk bisa terampil dalam mengenal dan memahami karakteristik peserta didik agar dalam aktualisasi proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan planing dan tujuan yang telah ditetapkan.

Ditinjau dari aspek psikomotorik, guru dapat melihat atau menilai sejauh mana keterampilan atau kemampuan peserta didik dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan otot dan fisik. Meskipun dalam aspek psikomotorik dititik beratkan pada gerak otot dan fisik, guru tidak diperkenankan untuk memberikan tugas yang memberatkan peserta didik, sehingga dapat mengakibatkan peserta didik tidak bisa melaksanakan tugasnya dengan baik. Akan tetapi, guru harus bisa menstimulus atau merangsang peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang diberikan gurunya dengan menggunakan keterampilan yang dimilikinya.⁶

Selain itu, psikomotorik merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan maupun keterampilan untuk berbuat dan melakukan sesuatu sesudah mendapatkan pengalaman belajar yang berkaitan dengan kegiatan fisik. Hasil belajar psikomotorik merupakan kesinambungan dari hasil belajar afektif dan hasil belajar kognitif. Hasil belajar tersebut dapat dinilai melalui penilaian tingkah laku peserta didik dan pengamatan langsung yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran praktik berlangsung.⁷

⁶ Afyfy Muhammad,” 4 Aspek Menghadapi Peserta Didik”, Kompasiana, Maret, 17, 2017.
https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/afyfy/4-aspek-menghadapi-peserta-didik_58cbf4814ef9fde006deb719

⁷ Daud Kristiyanto, “Definisi Kognitif, Afektf, dan Psikomotorik, Diakses Pada 28 Desember 2019.
[https://www.Academia.Edu.>Defini...\(Doc\)Definisikognitif,Afektif,danpsikomotorik|Daudaudkristiyanto...](https://www.Academia.Edu.>Defini...(Doc)Definisikognitif,Afektif,danpsikomotorik|Daudaudkristiyanto...)

Mata pelajaran seni budaya dan prakarya atau yang biasa disingkat dengan SBdP merupakan mata pelajaran yang ada dalam kurikulum 2013 yang diajarkan mulai tingkatan sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah atas atau kejuruan. Selain itu, pada tingkat sekolah dasar mata pelajaran seni budaya menggambarkan pembelajaran yang kontekstual dan diajarkan secara konkret dan menyeluruh yang meliputi berbagai aspek, baik dari aspek seni rupa, musik, tari dan prakarya dengan menggunakan pendekatan tematik. Oleh karena itu, para pendidik atau guru seni harus memiliki pemahaman dan pengetahuan yang baik mengenai eksistensi seni budaya yang berkembang dalam konteks lingkungan sehari-hari serta pengenalan budaya lokal, supaya peserta didik dapat mengenal, menyukai dan mempelajari budaya tersebut. Dengan kata lain, lingkungan yang ada disekitar peserta didik dapat dimanfaatkan guru sebagai media atau sarana serta sumber belajar berupa kegiatan apresiasi karya seni dan kreasi seni pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di tingkat sekolah dasar.⁸

Implementasi mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan dalam meningkatkan kemampuan dan sikap peserta didik dalam berkarya dan berapresiasi dalam bidang seni. Selain itu, mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) mempunyai peranan penting untuk membentuk kepribadian peserta didik yang harmonis sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak untuk mencapai multi kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan interpersonal, intrapersonal, visual, linguistik, logika, musikal, matematis, naturalis, dan kecerdasan spiritual, kecerdasan moral, kecerdasan kreativitas, serta kecerdasan emosional.⁹

Pemilihan media atau alat perantara pada pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) perlu disesuaikan dengan efektivitas pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) menekankan adanya pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik, maka selaku pendidik, guru harus bisa

⁸ Ibadullah Malawi & Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik : Konsep dan Aplikasi* (Magetan: CV Ae Media Grafika, 2017), 77.

⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 261-262.

lebih kreatif dan inovatif dalam memilih atau menggunakan media yang selaras dengan materi pelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat menumbuhkan atau membangkitkan minat, antusias belajar dan motivasi peserta didik pada pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP). Seperti halnya pemilihan media barang bekas yang dijadikan guru sebagai perantara untuk menumbuh kembangkan atau meningkatkan keterampilan psikomotorik peserta didik.

Barang bekas yaitu benda atau peralatan yang sudah tidak terpakai lagi atau benda sisa yang kegunaannya sudah tidak sama seperti benda baru. Di lingkungan sekitar banyak dijumpai barang-barang atau perkakasyang sudah tidak terpakai lagi, sehingga dapat diambil manfaat atau kegunaannya dalam pembelajaran untuk dijadikan sebagai alat atau media pembelajaran. Dengan mengoptimalkan pemanfaatan atau penggunaan barang bekas, maka dapat memberikan keuntungan yang maksimal, karena barang mudah didapat, biaya yang relatif murah, dan peserta didik tidak merasa asing dalam menggunakan barang-barang tersebut.

Barang bekas yang dapat dimanfaatkan kegunaannya dalam pembelajaran salah satunya adalah kertas bekas, seperti majalah, koran, dan kantong bekas yang dimanfaatkan untuk meningkatkan perkembangan keterampilan psimotorik peserta didik. Kemudian kertas karton dan kardus dapat dimanfaatkan sebagai balok, kardus untuk dijadikan sebagai rak atau tempat penyimpanan buku-buku, alat musik, dan mempola. Sedangkan plastik dan kaleng bekas berupa gelas dan botol dapat dijadikan sebagai alat komunikasi, alat musik, dan untuk kegiatan menakar dan mengukur ketika bermain pasir dan air, serta tas plastik digunakan untuk membuat kreasi bunga atau membuat boneka tangan.¹⁰

Mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di MI NU Islahussalafiyah merupakan mata pelajaran yang sangat diminati peserta didik, karena pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik diajarkan untuk lebih terampil dalam membuat kerajinan tangan. Sehingga mampu menarik

¹⁰ Sri Hardiningsih Hanafi & Sujarwo, Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas Di Tk Kota Bima, *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, No. 2 (2015) : 217.

minat, antusias dan perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, gurunya sangat kreatif dalam memilih atau menggunakan media pembelajaran. Salah satunya dengan memilih media atau alat bantu pembelajaran dari barang bekas yang disulap atau diubah menjadi sebuah kerajinan tangan yang indah.

Kreativitas guru seni budaya dan prakarya (SBdP) di MI NU Islahussalafiyah ditunjukkan dengan cara mengajarkan keterampilan atau membuat kerajinan tangan dari barang bekas, seperti bingkai foto atau pigura dari stik es krim dan koran bekas, tempat tisu dari kertas bekas, hiasan bunga dari kertas tisu atau sedotan plastik, sandal dari koran bekas, keranjang buah dari koran bekas, hiasan dinding dari kertas tisu atau koran bekas, dan lain sebagainya. Kertas bekas dan botol bekas biasanya digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik ketika menerima pesan dari guru. Seperti halnya penggunaan koran bekas sebagai media pembelajaran dalam mengasah keterampilan psikomotorik peserta didik.

Terkait hal tersebut, guru seni budaya dan prakarya di MI NU Isalahussalafiyah beranggapan bahwa setiap hari informasi yang disajikan dalam koran selalu berubah, sehingga lama kelamaan jika koran tersebut menumpuk dan tidak digunakan maka akan menjadi sampah. Di samping itu, kreativitas yang dimiliki guru dalam pemilihan dan penggunaan media koran bekas pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) dapat membuat peserta didik semakin terampil dalam membuat kerajinan tangan dan menumbuh kembangkan bakat atau kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk menciptakan kreasi baru yang berasal dari barang bekas. Sehingga barang bekas atau benda yang sudah tidak digunakan dapat dimanfaatkan peserta didik untuk membuat kerajinan tangan .

Berdasarkan deskripsi di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji tentang **"Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Koran Bekas untuk Meningkatkan Keterampilan Psikomotorik Peserta Didik pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di MI NU Islahussalafiyah Getassrabi Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020"**.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian kualitatif didasarkan pada keadaan atau peristiwa yang bersifat holistik atau menyeluruh. Dalam hal ini, fokus penelitian dalam peneliti ini mencakup tiga aspek yaitu aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang saling berinteraksi secara sinergis. Adapun aspek yang menjadi fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu: 1) Tempat (*place*) : tempat yang dijadikan sebagai lokasi dalam penelitian ini adalah di MI NU Islahussalafiyah Getassrabi Gebog Kudus. 2) Pelaku (*actor*) : pelaku utama yang akan peneliti teliti adalah guru kelas V dan peserta didik kelas V MI NU Islahussalafiyah Getassrabi Gebog Kudus. 3) Aktivitas (*activity*) : aktivitas yang diteliti dalam penelitian ini adalah kreativitas guru dalam menggunakan media koran bekas untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kreativitas guru dalam menggunakan media koran bekas untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di MI NU Islahussalafiyah Getassrabi Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020 ?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat guru dalam menggunakan media koran bekas untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di MI NU Islahussalafiyah Getassrabi Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kreativitas guru dalam menggunakan media koran bekas untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran seni

budaya dan prakarya di MI NU Islahussalafiyah Getassrabi Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat guru dalam menggunakan media koran bekas untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di MI NU Islahussalafiyah Getassrabi Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bisa diambil bagi peneliti sendiri maupun pihak-pihak yang terkait, baik secara teoritis maupun secara praktis diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan bagi khasanah keilmuan, terutama yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam menggunakan media koran bekas untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Selain itu dapat menambah wawasan dan pengetahuan berfikir bagi peneliti dan bagi pembaca.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Madrasah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas dan mutu output madrasah yang berhubungan dengan kreativitas guru dalam menggunakan media koran bekas serta keterampilan peserta didik dalam hal membuat kerajinan tangan.

b. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru mengenai penggunaan koran bekas sebagai media pembelajaran, karena guru dapat termotivasi untuk meningkatkan kreativitas dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan menyenangkan serta lebih terampil dalam memanfaatkan dan menggunakan barang bekas sebagai media atau alat dalam proses pembelajaran,

sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya kreatifitas guru dalam menciptakan suatu kerajinan tangan dari koran bekas dapat membangkitkan minat dan perhatian peserta didik pada proses pembelajaran, sehingga keterampilan psikomotorik peserta didik dapat meningkat dan terasah dengan baik, terutama dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pemanfaatan dan penggunaan koran bekas sebagai media pembelajaran berupa pembuatan kerajinan tangan jam dinding dan tas keranjang dari koran bekas.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Pada bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, surat pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstraksi, halaman daftar isi, halaman daftar tabel dan halaman daftar gambar.

2. Bagian Isi, meliputi :

Pada bagian isi memuat garis besar yang terdiri dari lima bab, diantaranya yaitu mulai dari bab I sampai dengan bab V yang saling berhubungan karena merupakan satu kesatuan yang utuh, kelima bab tersebut adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pertama terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

- BAB II : KAJIAN PUSTAKA**
 Pada bab kedua berisi tentang kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.
- BAB III : METODE PENELITIAN**
 Pada bab ketiga terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.
- BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**
 Pada bab keempat menguraikan tentang hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, yaitu mengenai gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian, dan analisis data penelitian.
- BAB V : PENUTUP**
 Pada bab kelima ini sebagai akhir pembahasan dalam skripsi, berisi kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.
 Bagian akhir meliputi: daftar pustaka, lampiran-lampiran, transkrip wawancara, catatan observasi, foto, dan data-data lain yang relevan dengan penelitian.