BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peroses pendewasaan diri menuju sikap yang mempertanggungjawabkan segala tingkah laku maupun pola pikir dalam kehidupan sehari-hari Sulistiawan (2008). Pendidikan adalah kebiasaan sekelompok orang untuk pembelajaran pengethahuan, keterampilan, yang diturunkan secara turun temurun dari generasi ke genarsi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian.

Ihsan (2005) menjelaskan makna pendidikan sebagai "Usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan". Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain, seperti guru orangtua atau teman. Pendidikan yang sering kita jumpai itu adalah di sekolah, di lingkungan sekolah gurulah yang berperan dalam kegiatan belajar mengajar.

Rusman (2011) kegiatan belajar mengajar adalah suatu aktivitas belajar yang dilalui oleh seseorang yang menggunakan seluruh potensi yang ada pada individu itu sendiri sehingga mendorong terjadinya perubahan terhadap perilaku tertentu pada individu tersebut. Menurut Purba (2005), arti kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang memiliki sifat searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer yang terus mengacu pada kegiatan siswa, sedangkan kegiatan mengajar adalah

kegiatan sekunder yang mengacu pada kegiatan guru. Kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam kegiatan pendidikan.

Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain dengan sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa merupakan peserta didik yang menikmati kondisi yang diciptakan oleh guru.

Sebagaimana terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Agar bisa mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yang dapat membentuk masyarakat Indonesia yang berkualitas diperlukan tenaga pendidik yang memenuhi kriteria dan syarat-syarat tertentu. Guru merupakan komponen yang sangat penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, sebagai pendidik, guru harus mampu mengemban tugas dan tanggung jawab atas tugasnya sebagai seorang pendidik.

Namun kenyataannya dalam pendidikan di Indonesia banyak yang belum terpenuhi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam hal bahan ajar. Hal tersebut juga terjadi di SDN 27 Pemecutan. Permasalahan ini dijelaskan oleh kepala sekolah dan guru kelas di SDN 27 Pemecutan. Yatimah, M.Pd selaku kepala sekolah mengatakan bahwa pembelajaran jarak jauh atau daring yang terjadi saat ini membuat siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran.Hal ini diakibatkan karena siswa hanya mendapatkan buku paket siswa untuk belajar di rumah. Hal ini menyebabkan siswa sulit untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran.

I Komang Nudine, M.Pd selaku guru kelas V di SDN 27 Pemecutan menyatakan bahwa kesulitan siswa dalam pembelajaran daring disebabkan karena kurangnya bahan ajar untuk membantu siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Dalam pemebelajaran jarak jauh ini banyak keluahan dari siswa, hal ini terjadi karena sulitnya untuk memahami materi pembelajaran dikarenakan tidak ada penjelasan secara langsung dari guru. Dalam hal ini siswa membutuhkan tambahan bahan ajar yang bisa memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Sesuai hasil observasi yang dilakukan saat pembelajaran jarak jauh berlangsung, di dapatkan banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran sehingga diperlukan solusi untuk mengatasi hal tersebut, yaitu dengan memberikan bahan ajar untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Kebanyakan dari siswa saat

pembelajaran jarak jauh mengalami kesulitan dalam belajar, semua ini juga diakibatkan lebih banyak pernyataan dalam buku siswa dan tidak di barengi dengan gambar untuk mendukung pernyataan tersebut. Umumnya siswa akan lebih cepat mengerti ketika melihat gambar yang konkrit atau mengalaminya sendiri. Dari gambar tersebut siswa akan lebih berfikir kreatif lagi dalam pembelajaran, siswa akan lebih banyak bertanya jika melihat gambar yang konkrit.

Hal tersesbutlah yang menunjang penelitian ini untuk mengembangkan sebuah bahan ajar *handout* berbasis gambar untuk membantu siswa dalam peroses pembelajaran. Melalui bahan ajar *handout* berbasis gambar ini siswa akan lebih mudah memahami materi dan berpikir kreatif siswa akan meningkat dengan banyak bertanya dan mendapatkan ide-ide baru.

Menurut Lestari (2011), bahan ajar merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk menyelesaikan tugas kependidikannya. Bahan ajar juga dapat membantu peserta didik memahami kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar. Bahan ajar dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan keefektifan dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pendidikakan sangat diperlukan bahan ajar untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran.

Ruhimat (2011) menyatakan bahan ajar adalahsalah satu media belajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar tertulis ataupun tidak tertulis. Widodo (2010), bahan ajar merupakan alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukanlah pengembangan bahan ajar yang dapat melengkapi kekurangan buku ajar yang sudah banyak dipakai di sekolah-sekolah. Bahan ajar yang dikembangkan masih bisa berbentuk bahan ajar cetak. Dari segi isi, bahan ajar yang dikembangkan haruslah memuat materi yang kontekstual. Materi dalam bahan ajar haruslah disusun dengan sebaik mungkin sehingga tidak ada lagi kesalahan konsep, kesalahan penulisan, hingga kesalahan bahasa. Bahan ajar yang dikembangkan juga harus memiliki inovasi baru. Hal ini untuk mengatasi minat baca siswa yang rendah. Bahan ajar yang dikembangkan haruslah sederhana, namun memuat materi yang lengkap. Bahan ajar yang dikembangkan juga harus bisa menarik perhatian siswa, sehingga dapat membangkitkan minat belajar dan berfikir kreatif siswa.

Bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar *handout.* Bahan ajar *handout* adalah bahan ajar cetak yang berbentuk ringkasan materi yang

berasal dari berbagai sumber, bukan hanya dari sumber buku siswa yang ada di sekolah, melainkan dari beberapa sumber buku lainnya. Pengembangan bahan ajar *handout* ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, terlebih lagi dalam masa pandemi seperti saat ini, guru membutuhkan bahan ajar yang membantu siswa untuk lebih cepat memahami materi pembelajaran. Pengembangan bahan ajar *handout* ini dilakukan di SDN 27 Pemecutan. Pengembangan bahan ajar *handout* ini diharapkan mampu membantu siswa SDN 27 Pemecutan dalam pembelajaran jarak jauh saat ini.

Menurut Prastowo (2011), *handout* adalah bahan pembelajaran yang sangat ringkas. Bahan ajar ini bersumber dari beberapa literartur yang relevan dengan kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan guna memudahkan mereka mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan menurut Depdiknas (2008), *handout* adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik.

Berpikir kreatif sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 1999).

Berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk memikirkan apa yang telah dipikirkan semua orang, sehingga individu tersebut mampu mengerjakan apa yang belum pernah dikerjakan oleh semua

orang. Terkadang berpikir kreatif terletak pada inovasi yang membantu diri sendiri untuk mengerjakan hal-hal lama dengan cara yang baru. Tetapi pokoknya, ialah memandang dunia lewat cukup banyak mata baru sehingga timbullah solusi-solusi baru, itulah yang selalu memberikan nilai tambah. (Maxwell 2004). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian berpikir kreatif adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan baru sehingga membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagi tujuan dalam hidupnya.

Namun dalam pembelajaran jarak jauhh yang diterapkan sekarang ini sangat membatasi pola pikir kreatif siswa, dikarenakan dalam pembelajaran jarak jaun ini siswa hanya mendapatkan materi pembelajaran dari buku paket siswa tanpa mendapatkan banyak penjelasan dari guru. Hal ini juga membuat siswa sering merasa bosan untuk belajar sehingga berpikir kratif siswa sulit untuk berkembang. Untuk meningkatkan pola pikir kreatif siswa, guru dan siswa harus menyesuaikan dengan pembelajaran jarak jauh dengan alat bantu bahan ajar yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hal ini juga dialami oleh siswa kelas V SDN 27 Pemecutan, hal ini di buktikan dengan hasil observasi dan penjelasan dari guru kelas itu sendiri, siswa hanya mengikuti pedoman di buku paket siswa saja tanpa mendapatkan penjelasan lebih lanjut, sehingga siswa kurang memahami dan mengerti materi yang dipelajari.

Menurut Siswono (2005), “meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah meningkatkan skor kemampuan siswa dalam memahami masalah, kefasihan, fleksibilitas dalam penyelesaian masalah dengan cara yang baru”. Siswa dikatakan memahami masalah jika siswa memahami akar permasalahan dan mengetahui cara penyelsaiannya, siswa memiliki kefasihan apabila dapat menyelesaikan masalah dengan jawaban bermacam-macam yang sesuai secara logika. Siswa memiliki fleksibilitas dalam meyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan soal dengan dua cara atau lebih yang berbeda dan benar. Siswa memiliki kebaruan dalam menyelesaikan masalah bila dapat membuat jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya atau yang umum diketahui siswa.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh mahasiswa dari berbagai kampus, dengan pengembangan-pengembangan media ataupun buku cerita dan yang lainnya. Salah satunya adalah penelitian tentang “pengembangan instrumen keterampilan menulis karangan dan kemampuan berpikir kreatif” yang dilakukan oleh Yatimah (2019). Yatimah melakukan penelitian untuk mengukur keterampilan menulis siswa dalam bentuk karangan, namun pada penelitian kali ini mengangkat judul “Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Berbasis Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Tema 6 Kelas V SDN 27 Pemecutan.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar mandiri dirumah. Terlebih lagi dalam masa pandemi seperti ini, siswa

membutuhkan bantuan dalam belajar mandiri di rumah. Selama pandemi ini siswa mengalami kesulitan dalam belajar di rumah diakibatkan tidak ada penjelasan secara langsung dari guru mengenai materi pembelajaran. Inilah alasan kenapa diangkat judul penelitian "Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Berbasis Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Tema 6 Kelas V Di SDN 27 Pemecutan".

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana bentuk bahan ajar *handout* berbasis gambar tema 6 kelas V ?

1.2.2 Bagaimana validitas bahan ajar *handout* berbasis gambar yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tema 6 kelas V SDN 27 Pemecutan?

1.2.3 Bagaimana kepraktisan bahan ajar *handout* berbasis gambar yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tema 6 kelas V SDN 27 Pemecutan ?

1.2.4 Bagaimana efektivitas bahan ajar *handout* berbasis gambar yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tema 6 kelas V SDN 27 Pemecutan?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan dan manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.3.1 Tujuan penelitian

1. Untuk menghasilkan bahan ajar *handout* berbasis gambar tema 6 kelas V di SDN 27 Pemecutan.
2. Untuk mendeskripsikan validitas bahan ajar *handout* berbasis gambar yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tema 6 kelas V SDN 27 Pemecutan.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar *handout* berbasis gambar yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tema 6 kelas V SDN 27 Pemecutan.
4. Untuk menghasilkan bahan ajar *handout* berbasis gambar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa tema 6 kelas V SDN 27 Pemecutan.

1.3.2 Manfaat penelitian

a. Manfaat teoritis

1. Sebagai bahan kajian dan acuan untuk lebih memahami tahapan atau proses pembuatan bahan ajar *handout* berbasis gambar, untuk pengembangan bahan ajar selanjutnya.

b. Manfaat praktis

1. Bagi siswa

Dengan adanya pengembangan bahan ajar *handout* berbasis gambar tema 6 kelas V, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Bagi guru

   Pengembangan bahan ajar *handout* berbasis gambar tema 6 kelas V dapat memberikan motivasi bagi guru untuk menciptakan media-media pembelajaran lain.

3. Bagi peneliti

   Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam melakukan pengembang media pembelajaran.

4. Bagi sekolah

   Bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan bahan ajar efektif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, di samping untuk memotivasi guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam membuat bahan ajar dan mengembangkannya sendiri.