

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, kebutuhan akan sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif semakin mendesak. Dunia pendidikan dituntut untuk tidak hanya mengajarkan pengetahuan dasar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan solutif pada peserta didik. Menurut Supriandi (2023), pemikiran kritis dan kreatif penting untuk dikembangkan siswa karena melalui kedua keterampilan tersebut siswa dituntut untuk menganalisis gagasan dan berpikir secara kritis dan objektif tentang suatu masalah, serta menyajikan argumen yang dibangun dengan baik.

Salah satu pendekatan yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah pembelajaran kreatif, dimana proses pembelajaran tersebut mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru, mengembangkan imajinasi, serta menerapkan pengetahuan secara fleksibel dan orisinal dalam memecahkan masalah. Hal ini selaras dengan pendapat pembelajaran kreatif merupakan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara baru yang unik dan kreatif sehingga pelajaran yang diberikan dapat dipahami oleh siswa secara mudah dan menyenangkan. Pendapat lain juga disampaikan oleh Pentury (2017) bahwa pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreatifitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, menggunakan beberapa metode dan strategi yang variatif, misalnya kerja kelompok, pemecahan masalah, dan sebagainya.

Pada pelaksanaan pembelajaran kreatif, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk tumbuhnya ide-ide baru, memberikan ruang bagi siswa untuk berinisiatif, dan mendorong kolaborasi serta refleksi. Melalui penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi dan kontekstual, guru dapat merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Abidin (2017) menyampaikan bahwa peran guru di sekolah menjadi salah satu komponen yang dianggap pemegang kunci keberhasilan proses belajar mengajar karena melalui keterlibatan guru sangat diperlukan untuk mengatur, mengawasi, dan mengarahkan semua komponen dasar dan faktor penunjang yang mempengaruhinya. Fariza & Kusuma (2024), peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak sangat penting. Hal ini dikarenakan dengan guru yang berkualitas akan memberikan ruang dan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi bakat dan minat mereka melalui berbagai kegiatan kreatif.

Guru yang mampu menciptakan pembelajaran kreatif adalah orang yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu merancang kegiatan yang menantang, menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa. Dalam konteks ini, keberhasilan pembelajaran kreatif sangat bergantung pada inisiatif dan kreativitas guru dalam merancang proses pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara menyeluruh. Al-Girl (2007) yang dikutip oleh Pentury (2017), guru kreatif adalah seseorang yang memiliki penguasaan dalam keilmuan, otonomi kelas, membangun kemampuan dasar, menstimulasi keinginan dan eksplorasi, serta membangun motivasi dan percaya diri siswa. Dengan kata lain, guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai arsitek pembelajaran yang merancang pengalaman belajar bermakna bagi siswa. Peran ini menuntut guru untuk terus berinovasi, menyesuaikan metode dan pendekatan pembelajaran dengan karakteristik

siswa, serta mampu menciptakan suasana kelas yang inklusif dan suportif. Sedangkan Marlinawati dkk. (2024) juga menyampaikan bahwa guru yang kreatif selalu mencari cara untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran, dan menyesuaikan cara mengajar yang digunakan untuk mencapai tujuan dan target pembelajaran dengan mengembangkan kondisi belajar peserta didik.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Yudika dkk. (2023) menyatakan bahwa kreativitas guru meliputi penyusunan program pembelajaran, menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, lingkungan belajar yang kondusif, dan kreativitas guru dalam melakukan pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Hafidz & Munastiwi (2022) menyatakan bahwa pembelajaran kreatif harus ada interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan kreatif dapat mewujudkan siswa aktif dalam belajar dan memiliki tanggung jawab setelah mendapatkan pengetahuan dari interaksi dan komunikasi tersebut. Berdasarkan temuan tersebut menegaskan bahwa implementasi pembelajaran kreatif tidak dapat dilepaskan dari kualitas perencanaan, pelaksanaan, dan interaksi yang dibangun oleh guru di kelas. Pembelajaran kreatif yang efektif tidak hanya mengandalkan media atau metode inovatif, tetapi juga sangat bergantung pada bagaimana guru membangun hubungan yang kuat dengan peserta didik, memberikan motivasi, serta menciptakan lingkungan belajar yang menstimulasi partisipasi aktif dan kolaboratif. Guru yang memiliki kompetensi pedagogik yang baik akan mampu menjadikan kelas sebagai ruang yang dinamis, dimana siswa tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga dilatih untuk mengonstruksi pemahamannya secara mandiri dan kreatif.

UPT Satuan Pendidikan SDN Pagergunung 01 Kesamben adalah salah satu sekolah negeri yang terletak di kawasan Kecamatan Kesamben, Kab. Blitar yang telah terakreditasi “B” oleh BAN S/M pada tahun 2023. Sekolah ini memiliki jumlah murid sebanyak 161 murid dengan 81 murid laki-laki dan 80 murid perempuan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah ini memiliki guru dan

tenaga pendidik yang professional sesuai dengan bidangnya sehingga mampu memberikan pelayanan pendidikan dengan optimal. Lingkungan belajar yang berada di SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar sangat kondusif, didukung dengan fasilitas yang cukup, seperti ruang kelas yang kondusif, perpustakaan, dan halaman sekolah. Fasilitas yang tersedia mendukung proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut. Selain itu, SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar juga menjalin hubungan yang harmonis dengan komunitas sekitar serta orang tua murid melalui kegiatan rutin seperti pertemuan paguyuban orang tua dan kegiatan gotong royong. Melalui kerjasama yang erat antara sekolah, orang tua, dan masyarakat menjadi salah satu faktor pendukung proses pembelajaran yang optimal.

Observasi awal yang dilakukan di SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar diketahui bahwa pembelajaran kreatif mulai diterapkan oleh guru pada beberapa jenjang kelas, khususnya di kelas 5 dan kelas 2. Oleh karena itu, subjek yang diamati dalam pelaksanaan pembelajaran kreatif adalah guru kelas 5 dan kelas 2. Pengambilan data pada observasi awal dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Berdasarkan obeservasi terlihat bahwa dalam pembelajaran kreatif di kelas 5 dilaksanakan pada mata pelajaran Seni Budaya dengan materi “Seni Rupa” sub bab “Kerajinan Membuat Bunga dari Kain Flanel, Guru merancang dan menggunakan modul ajar yang disusun secara mandiri, yang memuat langkah-langkah pembelajaran kreatif berbasis proyek. Dalam kegiatan tersebut, siswa diajak untuk membuat kerajinan tangan berupa bunga dari kain flannel. Pembelajaran tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan ide dan kreativitasnya secara langsung melalui kegiatan praktik, serta memperkuat pemahaman terhadap materi melalui proses eksplorasi dan keterlibatan aktif. Hal ini menunjukkan penerapan prinsip pembelajarna kreatif yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek psikomotorik dan afektif siswa.

Pada kelas 2, pembelajaran kreatif diterapkan pada mata pelajaran Matematika dengan materi bilangan cacah puluhan. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat dan mengisi tabel bilangan berdasarkan pemahaman masing-masing siswa. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir mandiri, mengeksplorasi konsep bilangan secara konkret, serta aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menunjukkan adanya upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif siswa kelas rendah. Selain itu, guru juga memberikan variasi dalam bentuk kegiatan pembelajaran agar siswa tidak hanya memahami konsep secara abstrak, tetapi juga melalui pengalaman langsung. Misalnya, siswa diajak untuk mengidentifikasi bilangan cacah puluhan melalui benda-benda konkret di sekitar kelas. Guru juga menggunakan pendekatan visual dengan memperhatikan dalam aspek penggunaan warna dan variasi media yang digunakan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton.

Dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa, guru menggunakan media pembelajaran interaktif seperti permainan teka teki di papan tulis dan kegiatan kertas “Kopyok”. Selain itu sumber belajar tambahan berupa *platform Canva* dan video pembelajaran dari YouTube turut dimanfaatkan untuk memperkaya proses belajar mengajar. Dalam situasi tertentu seperti pada mata pelajaran Seni dan Budaya (SBD), guru juga memanfaatkan *platform* media sosial seperti *TikTok* sebagai ajang siswa dapat mengekspresikan kreativitasnya khususnya dalam bidang tari kreasi. Selain itu, guru juga menciptakan lingkungan yang mendukung dengan sering memberikan pertanyaan terbuka dan menyediakan waktu yang cukup bagi siswa untuk dapat mengembangkan karyanya. Siswa juga didorong untuk menemukan solusi kreatif melalui tantangan bermakna, eksplorasi bebas namun terarah, dan penghargaan terhadap berbagai ide yang muncul. Adapun

kegiatan kolaboratif juga difasilitasi melalui kerja kelompok, misalnya siswa diminta untuk membuat suatu kerajinan dari barang bekas.

Berdasarkan paparan permasalahan terkait pelaksanaan pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar, peneliti bermaksud untuk mengetahui lebih lanjut implementasi pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01, khususnya pada kelas 2 dan 5 dengan melaksanakan penelitian dengan judul **“Implementasi Pembelajaran Kreatif Siswa SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar”**.

1.2. Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah

Berdasarkan pertimbangan pada penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini akan berfokus pada pembelajaran yang mencakup aspek perencanaan, pelaksanaan, dan pendekatan pembelajaran kreatif yang mengacu penciptaan suasana belajar yang inovatif, menyenangkan, dan menantang, mampu merangsang daya pikir, imajinasi, serta kemampuan memecahkan masalah secara mandiri yang diterapkan di kelas 2 dan kelas 5 UPT Satuan Pendidikan SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar. Berikut adalah pertanyaan penelitian yang diajukan dalam studi ini:

- 1.2.1. Bagaimana implementasi pembelajaran kreatif kelas 2 dan kelas 5 di SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar?
- 1.2.2. Bagaimana faktor pendukung implementasi pembelajaran kreatif siswa SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mengacu pada pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebagai berikut:

1.3.1. Mengetahui penerapan pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar .

1.3.2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi pembelajaran kreatif siswa SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar.

1.4. Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh manfaat yang dapat memberikan kontribusi positif, antara lain:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan solusi yang berguna dalam penerapan pembelajaran kreatif, sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan kreativitas murid di lingkungan pendidikan.

1.4.2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis, yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi Guru : menjadi acuan untuk menerapkan pembelajaran kreatif sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan kreativitas murid.
- b. Bagi Peneliti Selanjutnya : menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang ilmu yang berkaitan. Dengan temuan yang ada, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memperdalam pemahaman serta membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam topik yang sama atau disiplin ilmu terkait.

1.5. Definisi Operasional Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti memberikan penjelasan mengenai istilah atau definisi operasional **Pembelajaran Kreatif**, yaitu suatu proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dengan tujuan untuk mengembangkan potensi kreativitas siswa melalui kegiatan belajar yang menarik, menantang, dan relevan dengan kehidupan nyata. Adapun indikator pembelajaran kreatif

meliputi penciptaan suasana belajar yang inovatif, menyenangkan, dan menantang, merangsang daya pikir, imajinasi, serta kemampuan memecahkan masalah secara mandiri.