PENGARUH KREATIVITAS GURU TERHADAP PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK

Faridah Karyati
Email: faridah_karyati@gmail.com

FKIP Universitas Achmad Yani Banjarmasin

ABSTRACT

A critical factor in enhancing creativity in school is the teacher's role. There are so many things that teachers can do in schools to stimulate and improve the thinking of students, attitudes and behaviors of creative students, through activities within or outside the classroom Learning thematic require creative teacher both in preparing activities or learning experiences for students, also in choosing the competence of various subjects and set it so that learning becomes more meaningful, interesting, fun and intact. The subjects in this study are teachers at SDN 5 Banjarbaru City. digger tool data used questionnaires with data analysis techniques using simple linear regression. There are significant research results indicating the creativity of teachers on the utilization of instructional media in thematic learning in SDN Banjarbaru City 5 with the degree of influence by 9.2% and the rest influenced by other factors.

It is recommended for teachers who do not take advantage of learning media can optimally utilize the media planning for learning and for the principal to be planning a program to learn to prioritize the procurement of instructional media in any learning activities in an effort to boost the creativity of teachers

Keywords: Teacher Creativity, Learning Media Utilization Thematic

PENDAHULUAN

Salah satu usaha yang digunakan untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas yaitu meningkatkan kreativitas yang memungkinkan manusia untuk hidup dengan taraf yang lebih tinggi dan memiliki kualitas hidup yang lebih baik. Untuk mencapai hal ini, perlulah sikap dan perilaku yang di pupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, namun mampu menghasilkan pengetahuan baru, tidak hanya pencari kerja, namun mampu menciptakan lapangan kerja baru.

Bukan hanya siswa yang harus kreatif, tapi guru sebagai pendidik tentu harus lebih kreatif dari siswa, jika pendapat di atas di balik, maka pentingnya kreativitas bagi seorang siswa akan menjadi pentingnya kreativitas bagi seorang guru.

Kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang pada saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Hal ini sangat penting bagi guru karena dengan kreativitas yang tinggi seorang guru akan memberikan solusi tak terbatas terhadap berbagai persoalan siswa.

Faktor penting dalam meningkatkan kreativitas di sekolah adalah peran guru. Banyak sekali hal yang dapat dilakukan guru di sekolah untuk merangsang dan meningkatkan daya pikir siswa, sikap dan perilaku kreatif siswa, melalui kegiatan di dalam atau di luar kelas.

Menurut Perdamean (2009: 21) faktor pendukung guru menjadi pendidik yang kreatif adalah mulai dari keleluasaan dan kebebasan guru untuk bereksplorasi mengembangkan pengetahuan dan pola pengajarannya sampai kepada penghargaan atas profesionalitasnya baik dalam bentuk pengakuan yang intensif. Karakter guru yang kreatif memiliki beberapa indikator yaitu : fleksibel, optimistik, respek, cekatan, humoris, inspiratif, lembut, disiplin, responsif, dan empatik. Di samping itu seorang guru yang kreatif mestilah bersifat ikhlas, cinta kasih sayang, selektif, inovatif, persuasif, sabar, visioner dan misioner, rendah hati, menghargai proses, menyenangi kegiatan mengajar, konsisten dan komitmen dalam bertindak, memiliki pengetahuan yang luas, haus akan pengetahuan, dan memiliki semangat pantang menyerah.

Guru yang kreatif perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan

pembelajaran tematik di Sekolah Dasar akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangan siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan.

Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan atau pengalaman belajar bagi siswa, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh. Kreativitas sangat di butuhkan bagi seorang guru, karena bila seorang guru kreatif maka akan memberikan dampak yang positif pula pada siswa, jika gurunya kreatif maka kemungkinan besar akan menjadikan siswa lebih kreatif.

Sekolah Dasar Negeri Banjarbaru Kota 5 merupakan sekolah yang telah mengusahakan kreativitas dalam mengajar dan pemanfaatan media pembelajaran, tetapi masih belum optimal dilakukan seperti sebagian guru berkecenderungan jarang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran padahal sebagian media pembelajaran sudah tersedia di sekolah, ruang komputer dan kebun sekolah juga jarang dimanfaatkan secara maksimal sehingga siswa terkadang merasa bosan selalu belajar di dalam kelas, padahal belajar juga bisa dilakukan di luar kelas dalam rangka merangsang dan meningkatkan daya pikir siswa, sikap dan dapat menumbuhkan perilaku kreatif siswa. Selain itu pula fakta di lapangan ditemukan bahwa kecenderungan guru membuat dan memanfaatkan media pembelajaran hanya ketika ada penilaian kecakapan kerja yang diadakan di sekolah tersebut, yang seharusnya guru merancang pengalaman belajar yang lebih mempengaruhi kebermaknaan belajar bagi siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengkajian tentang kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yaitu bagaimana pengaruh kreativitas guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran tematik.

TINJAUAN TEORITIS

A. Kreativitas Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya

Kreativitas sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Menurut Rogers dalam Utami Munandar (1992:

51) mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya. Selain itu Utami Munandar juga mendefinisikan (1992: 47) kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Definisi tersebut menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian yang merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya.

Kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis, tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Menurut Clark dalam Ariani, dkk. (2013: 56) mengkategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut :

1. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
2. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya pertanyaan.
3. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
4. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
5. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji, hasil perkiraan, dan mengomunikasikan.
6. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang

berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.

7. Posisi kelahiran.
8. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolahnya, dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut :

1. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung risiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
2. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
3. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.
4. Stereotip peranseks atau jenis kelamin.
5. Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
6. Otoritarianisme.
7. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan. (Ariani, dkk. 2013: 56).

B. Guru Kreatif

Mengajar dengan kreatif merupakan ‘mengajar yang baik’. Secara sederhana, mengajar merupakan pekerjaan yang memerlukan dan mencakup pengembangan kreativitas. Dalam bidang pendidikan kreativitas dideskripsikan sebagai ‘fleksibilitas daya cipta’, Fleksibilitas tergantung pada antisipasi dan imajinasi, yang didukung oleh organisasi dan penilaian yang kuat (kontrol atas ide-ide). Beberapa kondisi yang memungkinkan untuk mengembangkan kreativitas mengajar di dalam kelas :

1. Membuat ruang, baik secara fisik maupun konseptual.
2. Pengajaran yang baik, yang meliputi sebuah perasaan yang layak bagi individu pelajar, yang didukung oleh imajinasi dan fleksibilitas, juga menyadari *monitoring* praktek.
3. Mendengarkan apa yang anak katakan pada kita (guru).
4. Peran diri bawah sadar melangkah menuju

pemahaman, demikian pula diri sadar.

5. Ide bahwa kreativitas dikembangkan melalui kesepakatan holistik antara guru, para pelajar dan domain, yang meliputi pikiran, tubuh, perasaan dan jiwa. (Anna Craft, 2004: 196).

Menurut Perdamean (2009: 21) karakter seorang guru yang kreatif atau tidak dapat dilihat dari beberapa ciri yang dapat dijadikan indikator yaitu sebagai berikut: (1)Fleksibel (2)Optimistik (3)Respek (4)Cekatan (5) Humoris (6)Inspiratif (7)Lembut (8)Disiplin (9)Responsif (10)Empatik.

C. Media Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik pada dasarnya memerlukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Suatu konsekuensi logis mengingat bahwa cakupan materi pada pembelajaran tematik jauh lebih kompleks dari model pembelajaran lainnya. Hal ini cukup dipahami, karena pada pembelajaran tematik memerlukan keterpaduan materi berbagai mata pelajaran yang memiliki keterkaitan (relevansi). Pengelompokan media pembelajaran tematik menurut Depdiknas (2006) yaitu :

1. Audio, yang meliputi pita audio (rol atau kaset), piringan audio, dan radio (rekaman suara).
2. Cetak, yang meliputi buku teks terprogram, buku pegangan atau manual, dan buku tugas.
3. Audio-cetak, buku latihan dilengkapi kaset dan gambar atau poster (dilengkapi audio).
4. Proyek visual diam, yang meliputi film bingkai (slide) dan film rangkai (berisi pesan verbal).
5. Proyek visual diam dengan audio, yang meliputi film bingkai (slide) suara dan film rangkai suara.
6. Visual gerak, yang meliputi film bisu dengan judul (caption).
7. Visual gerak dengan audio, yang meliputi film suara dan video atau VCD atau DVD.
8. Benda, yang meliputi benda nyata dan model tiruan (mockup).
9. Komputer, yang meliputi media berbasis komputer.

Bila guru akan merancang media, menurut Susilana (2007)

seyogianya melalui tiga tahap utama, yaitu : (1) *Define* (pembatasan), (2) *Develop* (pengembangan), dan (3) *Evaluation* (evaluasi).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Ada dua variabel dalam penelitian ini yaitu kreativitas guru sebagai variabel bebas dan pemanfaatan media pembelajaran tematik sebagai variabel terikat.Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner untuk menggali data tentang bagaimana kreativitas guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran tematik. Analisis data menggunakan teknik regresi linier sederhana. Sebelum kuesioner dibagikan kepada responden yang sesungguhnya, maka terlebih dahulu membuat kisi-kisi kuesioner dan diuji cobakan untuk menganalisis validitas dan reliabilitasnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kuesioner yang telah dibuat diuji cobakan terlebih dahulu kepada 10 orang responden diluar sampel. Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach' Alpha semuanya lebih besar dari r tabel = 0,632 pada taraf signif 5% yang berarti instrumen dapat digunakan kepada sampel yang sesungguhnya.Dengan menggunakan rumus persamaan regresi yaitu Y= a+bx diperoleh Y= 30,64 + 0,292x artinya apabila kreativitas guru tidak ada maka pemanfaatan media pembelajaran tematik sama dengan 30,64 dan apabila kreativitas guru naik sebanyak satu satuan (kreativitas guru = 1) maka pemanfaatan media pembelajaran tematik akan bertambah sebanyak 0,292 satuan.Sedangkan standar error estimasi (Se) dapat dihitung sebagai berikut :

$$Se = \frac{\sqrt{\sum y^2 - a\sum y - b\sum xy}}{n-2}$$

= 5,584

Selanjutkan untuk mendapatkan angka standar error koefisien regresi (Sb) dengan cara sebagai berikut : Sb $= \frac{Se}{\sqrt{\sum X^2}}$ = 0,032. Dari hasil perhitungan tersebut dapat diperoleh nilai tb (r hitung) sebagai berikut : tb

= $\frac{b}{Sb}$ = 9,125 Sedangkan untuk menentukan adakah pengaruh kreativitas guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran tematik dapat diketahui dengan rumus :

$$R^2 = \frac{b^2 \sum x^2}{\sum y^2} = 0{,}092$$

Selanjutnya untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinan sebagai berikut : KP = R^2 x 100% = 9,2%. Besar koefisien determinasi (R^2) adalah 0,092. Angka ini menunjukkan bahwa kreativitas guru mempengaruhi pemanfaatan media pembelajaran tematik sebesar 9,2%. Dengan kata lain variasi dalam variabel pemanfaatan media pembelajaran tematik (Y) sekitar 9,2%. Walaupun pengaruhnya sangat kecil dan sisanya 90,8% dipengaruhi oleh faktor lain baik di dalam maupun di luar diri guru serta lingkungan mengajarnya, seperti kurangnya motivasi guru dalam mengkreasikan media pembelajaran. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan ada pengaruh kreativitas guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik di SDN Banjarbaru Kota 5 dapat diterima dan makin tinggi kreativitas guru, maka makin tinggi pula guru tersebut memanfaatkan media pembelajaran tematik. Hal tersebut akan menyebabkan hasil belajar atau prestasi belajar siswa akan cenderung baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh kreativitas guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik di SDN Banjarbaru Kota 5
2. Kreativitas guru mempengaruhi pemanfaatan media pembelajaran tematik sebesar 9,2%. Dengan kata lain variasi dalam variabel pemanfaatan media pembelajaran tematik (Y) sekitar 9,2%. Walaupun pengaruhnya sangat kecil dan sisanya 90,8% dipengaruhi oleh faktor lain baik di dalam maupun di luar diri guru serta lingkungan mengajarnya, seperti kurangnya motivasi guru dalam mengkreasikan media pembelajaran.

Saran-Saran

Berdasarkan temuan penelitian, maka disaankan :

1. Kepada guru yang telah memanfaatkan media pembelajaran secara baik agar terus meningkatkan kinerja dan kreativitas tersebut sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal disarankan menyusun perencanaan untuk memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang tersedia di Sekolah Dasar Negeri Banjarbaru Kota 5.
2. Kepada Kepala Sekolah disarankan menyusun perencanaan program belajar dengan memprioritaskan pengadaan media pembelajaran pada setiap kegiatan belajar mengajar sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran tematik dan meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Banjarbaru Kota 5.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani,dkk, 2013. *Perkembangan Dan Pengembangan Kreativitas.* Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Agus Ramadhani, 2010,http://secretamong.blogspot.com/2010/06/kreativitas guru.html

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Craft, Anna. 2004. *Me-Refresh Imajinasi dan Kreativitas Anak-Anak*. Depok: Cerdas Pustaka.

Depdiknas. 2006: 6. *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar*.Jakarta: Puskur Balitbang.

Mikarsa, Hera lestari, dkk. 2008. *Pendidikan Anak di SD*. Universitas Terbuka.

Sudiyono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Susilana, Rudi. Riana, cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Sutirjo. Mamiksri. 2005. *Tematik Pembelajaran Efektif dalam Kurikulum 2004*. Malang: IB Bayumedia.

Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA &*

Anak Usia Kelas Awal SD/MI.
Jakarta: Kencana