

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Secara psikologis, anak pada usia sekolah dasar memiliki perkembangan yang khas, yang berbeda dengan anak-anak usia remaja. Hal ini dipengaruhi oleh usia, kebutuhan, dan tuntutan dari perkembangannya. Anak-anak pada usia sekolah dasar lebih dominan mengembangkan peran sosialisasinya. Secara lebih lengkap, Havighurst (Hurlock, 1997:40) mengklasifikasikan tugas perkembangan masa akhir kanak-kanak sebagai berikut (1) belajar kecakapan fisik yang diperlukan untuk permainan anak-anak, (2) membangun sikap menyeluruh terhadap diri sendiri sebagai organisme yang bertumbuh, (3) belajar bergaul dengan teman sebaya, (4) belajar memainkan peran pria dan wanita yang sesuai, (5) mengembangkan kecakapan dasar dalam membaca, menulis, dan menghitung, (6) mengembangkan konsep yang diperlukan untuk sehari-hari, (7) mengembangkan nurani, moralitas, dan suatu skala nilai, (8) mencapai kemandirian pribadi, serta (9) membentuk sikap terhadap kelompok dan lembaga sosial.

Tugas-tugas perkembangan tersebut menjadikan anak-anak usia sekolah dasar terlibat dalam aktivitas sosial yang melibatkan orang lain. Perkembangan sosial anak pun dapat dilihat dari kemampuannya berinteraksi dengan lingkungan dan kemampuannya memberikan partisipasi di dalam kehidupan sosialnya. Perkembangan

ini yang harus dipertimbangkan untuk menentukan perlakuan, termasuk perlakuan dalam model belajar di dalam pendidikannya.

Pada perkembangan sosialisasi, anak-anak belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Mereka juga belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh lingkungannya. Perkembangan sosial ini menjadi sangat berarti sehingga kegagalan melalui perkembangan ini akan berpengaruh dalam kehidupan sosialnya. Mengabaikan fase peran ini dalam kehidupan anak akan berpengaruh pada kehidupan sosial selanjutnya.

Perkembangan sosial pada masa anak-anak tergantung pada kesempatan berhubungan dengan kelompok teman sebaya atau teman-teman di sekolahnya. Kegiatan bermain dianggap sebagai alat yang penting untuk sosialisasi. Bermain bagi anak-anak menjadi aktivitas yang menyenangkan sehingga hal ini harus dipertimbangkan dalam mencari metode yang tepat dalam kegiatan belajar di sekolahnya. Bruner dan Donalson dalam Samples (2002) telah membuktikan dalam telaahnya bahwa sebagian pembelajaran yang terpenting dalam kehidupan diperoleh pada masa kanak-kanak awal yang sebagian besar didapatkan dari pengalaman bermain. Telaah ini sangat berbeda dengan pendapat sebagian orang bahwa bermain dan belajar adalah dua aktifitas yang sering dipisahkan.

Pemisahan aktivitas belajar dan bermain ini tidak hanya terjadi di rumah. Di sekolah guru masih banyak yang memiliki persepsi yang demikian. Aktivitas bermain sering diidentikan sebagai aktivitas yang tidak serius dan tidak menghasilkan sesuatu kecuali rasa senang dan gembira. Sebaliknya, belajar seperti aktivitas bekerja yang

diidentikan dengan keseriusan, ketepatan, dan kewajiban. Persepsi ini berpengaruh terhadap penentuan strategi pembelajaran di sekolah. Seringkali sekolah masih menerapkan sistem tradisional dalam memperlakukan peserta didiknya. Kedisiplinan peserta didik diidentikan dengan datang tepat waktu jika tidak memenuhi harus dihukum tanpa mendapat kesempatan untuk berbicara, diam saat guru memberi pelajaran di kelas atau saat memerintah, duduk tenang di bangku kelas saat menunggu guru datang, memanfaatkan waktu istirahat dengan aktivitas belajar di kelas, dan sebagainya. Selanjutnya, jika peserta didik tidak memenuhi seperti asumsi di atas, mereka anggap sebagai anak yang tidak patuh dan nakal.

Jika dikaji lebih lanjut, sebenarnya persepsi seperti itu banyak merugikan dan tidak efektif untuk mencapai tujuan pendidikan. Anak memiliki peluang tertekan yang besar karena perlakuan yang mereka dapatkan bertentangan dengan perkembangannya. Masalah lain dapat muncul jika anak sampai merasa bosan dan tidak menyukai sekolah karena perlakuan tersebut. Perasaan ini sangat mempengaruhi minatnya terhadap sekolah dan belajar.

Fenomena yang telah dipaparkan ternyata banyak terjadi dan telah menjadi budaya sebagian besar sekolah di Indonesia. Mengubah persepsi guru sebagai pengambil kebijakan bukan sesuatu yang mudah. Akan tetapi, sebenarnya ada hal yang baru dalam dunia pembelajaran di sekolah dasar yang telah menerapkan prinsip belajar sambil bermain ini, yaitu Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta.

Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta adalah sekolah dasar di bawah Persyarikatan Muhammadiyah yang memadukan kurikulum nasional dan kurikulum kemuhammadiyahahan serta program plus. Secara operasional sekolah ini menerapkan alternatif pembelajaran dengan waktu yang lebih lama. Alternatif ini diambil salah satu mengantisipasi dari perpaduan kurikulum ini dalam konteks praktik amaliyahnya. Meskipun konsep sekolah waktu belajar lebih lama dari model sekolah konvensional, sebenarnya masih banyak polemik berkembang di masyarakat atas sistem seperti ini. Masyarakat menilai sistem pembelajaran sekolah dengan waktu yang lebih lama ini menghambat kreativitas, kemandirian, sosialisasi dengan masyarakat, dan memeras konsentrasi sehingga potensi dan prestasi siswa tidak bisa optimal. Asumsi yang berkembang dalam masyarakat ini tidak sepenuhnya salah karena kesalahan strategi belajar dalam sistem pembelajaran dengan waktu yang lebih lama memang dapat melahirkan akibat yang demikian. Hal ini semakin memperkuat alasan pentingnya memperlakukan anak sesuai dengan perkembangannya. Jika anak dibatasi dengan nilai-nilai tradisional seperti yang ditulis di depan, tentu waktu yang panjang di sekolah semakin membuatnya tidak bisa berekspresi dengan potensi yang dimilikinya, tidak bisa bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya, dan tidak bisa optimal dalam belajar.

Adanya kekhawatiran terhadap dampak negatif tersebut maka semakin kuat alasan pentingnya pemahaman perkembangan anak dan aplikasinya bagi penerapan sistem pembelajaran lebih lama dari sekolah biasanya. Pertama, banyak waktu anak tersita di sekolah sehingga semakin banyak tugas perkembangan yang harus

diselesaikan di sekolah. Konsekuensinya, guru harus peka dan mampu memberi perlakuan yang tepat untuk optimalisasi perkembangannya. Kedua, waktu belajar yang lebih panjang di sekolah dengan banyaknya mata pelajaran tambahan akan sangat membosankan jika tidak disertai dengan strategi mengajar yang menarik, program pembelajaran yang bervariasi, aktivitas belajar yang tidak monoton, dan suasana belajar yang nyaman. Ketiga, mempertahankan konsentrasi anak dalam waktu belajar yang panjang membutuhkan penciptaan suasana emosional dan kondisi lingkungan fisik tempat belajar yang mendukung. Keempat, penerapan pembelajaran yang lebih merupakan adopsi dari sistem pesantren memiliki orientasi penanaman kepribadian atau karakter memerlukan proses yang alami bagi anak.

Suasana belajar yang menyenangkan akan memberi solusi bagi kekhawatiran tersebut. Belajar yang menyenangkan memberi kesempatan kepada anak untuk berekspresi dan bereksplorasi yang akan mengasah kreativitasnya. Pola komunikasi dengan guru yang demokratis dan tidak otoriter juga akan membantu anak untuk mengasah kreativitas baik dalam perkembangan sosial, belajar, maupun moralnya. Asumsi tersebut sejalan dengan pendapat Rahmawati (2001:3) yang mengatakan bahwa untuk mendukung tumbuhnya kreativitas maka perlu diciptakan suasana yang menjamin terpeliharanya kebebasan psikologis. Dalam tulisan yang sama, Seto Mulyadi mengatakan bahwa kebebasan psikologis itu dapat dipelihara dan diciptakan dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Strategi pembelajaran di sekolah pada umumnya masih konvensional atau sekedar menyampaikan materi. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan sumberdaya manusia terutama guru-guru senior. Pola komunikasi guru dan anak yang kaku dan tidak ramah akan membuat anak tertekan sehingga tidak nyaman belajar. Di samping itu bisa jadi dikarenakan keterbatasan sumber daya sarana dan prasarana. Anak memiliki konsentrasi terbatas. Program pembelajaran dan strategi mengajar yang monoton dan tidak menyenangkan akan membuat anak-anak bosan dan jenuh sehingga proses belajar anak tidak optimal.
2. Pembelajaran di tingkat sekolah dasar dihadapkan pada dua kondisi. Satu sisi anak sedang berada pada fase perkembangan yang membutuhkan media dan waktu yang lebih banyak untuk bermain. Di sisi lain, anak diharapkan mampu menguasai kompetensi kurikulum anak usia sekolah dasar. Permasalahan yang timbul adalah kesulitan dalam mensinergiskan dua kondisi tersebut.
3. Suasana belajar yang tidak kondusif di sekolah (keterbatasan guru, sarana dan prasarana) akan mempengaruhi perkembangan kreativitas anak dari aspek sosial, emosional dan moral anak. Tanpa pengelolaan yang tepat, penerapan belajar pagi sampai sore memunculkan peluang masalah terhambatnya tugas-tugas

perkembangan dan kreatifitas anak, terutama perkembangan sosial, emosional, dan moral.

4. SD Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta menyelenggarakan pembelajaran yang lebih lama dari SD pada umumnya. Konsekuensi dari program plus ini adalah waktu bermain, bersosialisasi anak akan berkurang. Dunia anak adalah dunia bermain yang menyenangkan. Memisahkan pembelajaran anak dari aktivitas yang menyenangkan berarti memisahkan anak dari dunianya.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada implementasi strategi pembelajaran menyenangkan untuk menumbuhkan kreativitas anak dalam aspek sosial, emosional dan moral di SD Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta. Hambatan-hambatan apa yang dihadapi oleh sekolah dalam implementasi pembelajaran serta strategi apa yang dilakukan oleh sekolah untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah implementasi pembelajaran menyenangkan untuk menumbuhkan kreativitas anak di Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta?
2. Apakah implementasi pembelajaran yang menyenangkan dapat menumbuhkan kreativitas anak, terutama dalam perkembangan sosial, emosional, dan moral?
3. Apa hambatan-hambatan yang dihadapi dalam implementasi pembelajaran menyenangkan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta?
4. Bagaimana strategi untuk mengatasi hambatan dalam implementasi pembelajaran menyenangkan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Bertolak dari permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui implementasi pembelajaran menyenangkan untuk menumbuhkan kreativitas anak di Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta.
2. Mengetahui implementasi pembelajaran yang menyenangkan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta terhadap upaya



- penumbuhan kreativitas anak, terutama dalam perkembangan sosial, emosional, dan moral.
3. Mengeksplorasi hambatan-hambatan yang dihadapi dalam implementasi pembelajaran menyenangkan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta.
  4. Mengetahui strategi untuk mengatasi hambatan dalam implementasi pembelajaran menyenangkan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat teoritis:**

- a. Memberikan khasanah pengetahuan tentang kurikulum pendidikan plus yang memberikan tambahan inovasi dalam pembelajaran.
- b. Memberikan khasanah pengetahuan tentang model pembelajaran yang menumbuhkan kreatifitas, terutama dalam perkembangan sosial, emosional, dan moral.

##### **2. Manfaat praktis:**

- a. Bagi Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Kota Yogyakarta yang menerapkan pengelolaan program plus, penelitian ini dapat menjadi alat introspeksi kinerja guru dalam memberikan pembelajaran yang