

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah mengemukakan bahwa kreativitas merupakan fenomena, dimana seseorang (*person*) mengkomunikasikan sebuah konsep baru (*product*) yang diperoleh sebagai hasil dari proses mental (*process*) dalam menghasilkan ide, yang merupakan upaya untuk memenuhi adanya kebutuhan (*press*) yang dipengaruhi tekanan ekologis. Dalam pembahasan kreativitas memuat empat hal yakni *person*, *process*, *press* dan *product* (Rhodes, 2018).

Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah tersedia. Karya atau ide yang dihasilkan tidak selalu benar-benar baru, tetapi bisa merupakan penggabungan dari gagasan yang sudah dimiliki sebelumnya melalui pengalaman dan pengetahuan individu (Munandar, 2009). Kombinasi inilah yang kemudian melahirkan sesuatu yang tampak baru. Kreativitas terbagi menjadi dua jenis, yaitu kreativitas

verbal dan kreativitas figural. Kreativitas verbal adalah kemampuan menghasilkan kombinasi baru secara lisan atau tulisan sebagai jawaban atas suatu masalah. Sedangkan kreativitas figural adalah kemampuan menciptakan gagasan baru melalui media gambar.

Kreativitas merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Kemampuan berpikir dan bersikap kreatif membantu seseorang melihat berbagai alternatif dalam memecahkan masalah, sekaligus menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas hidup. Kreativitas merupakan bagian dari aktivitas mental yang dimiliki setiap individu. Selama ini kreativitas sering dipahami hanya sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru. Padahal, hasil kreativitas tidak selalu berupa hal yang sepenuhnya baru, tetapi dapat berupa gabungan atau kombinasi ide yang telah ada sebelumnya (Bara, 2012).

b. Kreativitas ditinjau dari 4P (Person, Proses, Press, Product)

Perencanaan ada empat dimensi kreatifitas yang disebut "*The Four P's of Creativity*" (4P) yaitu *person* (orang), *process* (proses), *product* (produk), dan *press* (tekanan). Berikut penjelasan mengenai 4P tersebut :

1) *Person* (Orang)

Dimensi *Person* dalam kreativitas berfokus pada individu yang menjadi sumber kreativitas itu sendiri, meliputi karakteristik pribadi, kemampuan, sikap, dan potensi yang mempengaruhi munculnya ide-ide kreatif. Aspek-aspek yang umumnya dikaji dalam dimensi ini mencakup kepribadian, motivasi, minat, kecerdasan, gaya berpikir, serta kemampuan menghadapi masalah. Dengan kata lain, kreativitas tidak hanya terlihat dari hasil akhirnya, tetapi juga dari karakter internal individu yang mendorong munculnya perilaku kreatif tersebut.

Dalam konteks pembelajaran, guru perlu memahami bahwa setiap peserta didik memiliki potensi kreatif yang berbeda. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik individu, seperti gaya belajar, tingkat kemampuan, pengalaman, dan kebutuhan siswa. Pemahaman terhadap aspek personal ini membantu guru mengembangkan strategi, metode, dan pendekatan pembelajaran yang tepat agar kreativitas peserta didik dapat berkembang secara optimal.

2) *Process* (Proses)

Definisi proses dikemukakan oleh Torrence yang pada dasarnya menyeruai langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu proses merasakan kesulitan, permasalahan, kesenjangan, memberikan dugaan dan memformulasikan hipotesis, merevisi dan memeriksa kembali hingga mengkomunikasikan hasil (Munandar, 2009).

Aspek proses juga meliputi motivasi, persepsi, pembelajaran, cara berpikir, dan komunikasi. Wallas menjelaskan bahwa proses kreativitas terdiri dari empat tahap, yaitu: tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi (inspirasi), dan tahap verifikasi. Alex Osborn menambahkan bahwa kreativitas merupakan seni terapan yang dapat diajarkan dan dipelajari. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa proses kreatif memang bisa dilatih dan dikembangkan.

3) *Press* (Tekanan)

Simpson mendefinisikan press sebagai dorongan dari dalam diri individu. Tekanan dalam konteks ini merujuk pada kemampuan seseorang untuk memunculkan inisiatif serta melakukan

terobosan dari pola pikir yang biasa, sehingga menghasilkan ide-ide baru.

4) *Product* (Produk)

Baron menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru. Sejalan dengan itu, Haefele menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menyusun berbagai kombinasi baru. Rogers menekankan bahwa produk kreatif harus dapat diamati, memiliki kebaruan, serta mencerminkan keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

c. Aspek Kreativitas

Ada 3 aspek Kreativitas :

- 1) *Input* : berupa stimulus-stimulus
- 2) *Proses* : berupa ordinary thinking. Berpikir kreatif menggunakan ordinary thinking. Ordinary thinking adalah aktifitas yang kompleks, terdiri atas komponen-komponen. Karakteristik ordinary thinking antara lain :
 - a) Pikiran manusia saling berhubungan dan memiliki stuktur
 - b) Pikiran manusia menunjukkan continuity – kesinambungan dengan masa lalu. Pikiran melibatkan pengalaman masa lalu.

- c) Proses berpikir melibatkan proses bottom-up dan top-down. Namun lebih menekankan pada proses top-down, karena pikiran manusia sangat dipengaruhi oleh adanya pengetahuan yang dimilikinya.
 - d) Pikiran manusia sensitive terhadap kejadian-kejadian atau keadaan lingkungan. Peristiwa di luar diri dapat menyediakan informasi yang dapat mengubah pola pikir dan tindakan.
- 3) *Outcome*: berupa produk kreatif.
- Produk kreatif ini terdapat beberapa aspek yaitu:
- a) Produk kreatif bersifat baru secara subjektif.

Sifat kebaruannya dilihat dari sesuatu yang belum pernah dibuat atau diketahui oleh seseorang, walaupun produk sudah ada sebelumnya (tanpa sepengetahuan orang tersebut)
 - b) Produk kreatif bersifat disengaja.

Apabila suatu produk tersebut bisa dibuat dengan melalui ketidaksengajaan, maka produk tersebut tidak dapat disebut produk kreatif. Kesengajaan terjadi ketika seseorang secara penuh berpikir untuk menghasilkan sebuah produk (Weisberg, 2006).
 - c) Produk kreatif memiliki nilai (*value*).

Guilford menyatakan bahwa produk kreatif perlu memiliki (Sugiyono, 2018) :

1) *Fluency*

Kelancaran, yaitu kapasitas seseorang untuk dapat memproduksi banyak ide yang diberikan dalam kurun waktu tertentu yang relevan dengan situasi yang ada.

2) *Flexibility*

Kelancaran, yaitu seseorang yang memiliki sifat fleksibilitas dalam berpikir.

3) *Originality*

Yaitu keaslian dari ide seseorang yang berbeda dengan orang lain.

2. Guru

a. Pengertian Guru

Didalam pembelajaran, terdapat komponen komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran salah satunya yaitu guru. Guru adalah seseorang yang berjasa dalam dunia pendidikan, karena guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan. Guru merupakan unsur penting dalam kegiatan pembelajaran. Djamarah mengemukakan bahwa guru adalah seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik atau tenaga profesional yang dapat

menjadikan murid muridnya untuk merencanakan, menganalisis, dan menyimpulkan masalah yang dihadapi (Djamarah, 2015)

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat (1) juga menegaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dengan demikian, peran guru sangat luas mencakup seluruh aspek perkembangan peserta didik.

Dalam pandangan masyarakat, guru juga dipahami sebagai individu yang menjalankan pendidikan di berbagai tempat, tidak hanya di lembaga formal seperti sekolah. Guru dapat berperan sebagai pendidik di masjid, surau, mushola, maupun di rumah (Djamarah, 2000). Hal ini menunjukkan bahwa profesi guru memiliki nilai sosial dan moral yang tinggi di mata masyarakat karena tugasnya yang mulia dan berpengaruh besar terhadap perkembangan generasi muda.

b. Kompetensi Guru.

Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 10, guru wajib memiliki kualifikasi akademik,

kompetensi, sertifikat pendidik, serta kondisi jasmani dan rohani yang sehat untuk melaksanakan tugas profesionalnya. Guru harus memiliki kemampuan yang memadai untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Kompetensi yang wajib dimiliki guru (N, 2018) meliputi :

1) Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Kementerian Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa kompetensi ini mencakup kemampuan merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, melakukan interaksi edukatif yang baik, serta melaksanakan evaluasi pembelajaran. Guru dituntut mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

2) Kompetensi Kepribadian

Seorang guru harus memiliki kepribadian yang kuat, stabil, dan berwibawa karena kepribadian guru sangat mempengaruhi keberhasilan pendidikan. Guru dengan kepribadian baik menjadi teladan (“digugu dan ditiru”) bagi peserta didik. Sikap, perilaku, dan karakter guru dapat menjadi panutan sehingga kompetensi kepribadian merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

3) Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan siswa, rekan kerja, orang tua/wali siswa, serta masyarakat. Dengan kompetensi sosial yang baik, guru mampu membangun hubungan yang harmonis dan mendukung iklim pembelajaran yang kondusif.

4) Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional mencakup penguasaan guru terhadap materi pelajaran, metode pembelajaran, serta tanggung jawab terhadap profesinya. Guru harus menguasai bidang keilmuan yang diajarkan, mampu mengembangkannya, serta memiliki rasa kebersamaan dengan sesama pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

3. Media ajar

a. Pengertian Media Ajar

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran. Sebagai komponen integral, media harus dipilih dan digunakan secara selaras dengan keseluruhan proses pembelajaran. Pemilihan media tidak berhenti pada tahap penentuan jenisnya, tetapi berlanjut pada penerapan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan media yang digunakan dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media dimaknai sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dengan demikian, dalam konteks pembelajaran, media dipahami sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2009).

Menurut Wina Sanjaya, menjelaskan bahwa media digunakan dalam berbagai bidang, termasuk teknik dan komunikasi, dan ketika digunakan dalam dunia pendidikan maka istilahnya menjadi media pendidikan. Sementara itu, (Wina Sanjaya, 2016). Menurut Dina Indriana menegaskan bahwa media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar, karena dapat memudahkan pemahaman materi pelajaran (Indriana, 2011).

Association for Educational Communications and Technology (AECT) pada tahun 1979 mendefinisikan media sebagai bentuk saluran atau wahana untuk menyalurkan informasi (Miarso, 2011).

Menurut Nasution, memandang media pengajaran sebagai alat bantu yang berfungsi menunjang metode mengajar yang digunakan guru. Azhar Arsyad (2009) juga menekankan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan aktivitas siswa. (Nasution, 2009).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau wahana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga pesan menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

c. Ciri Media Ajar

Ciri-ciri Media Pembelajaran Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang dikutip oleh antara lain:

1) Ciri fiksatif

Ciri pertama dari media pembelajaran adalah ciri fiksatif, yaitu kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Melalui ciri fiksatif, suatu

kejadian atau objek yang terjadi pada waktu tertentu dapat direkam dan ditransportasikan tanpa batas waktu. Contohnya, peristiwa tsunami, gempa bumi, atau banjir dapat diabadikan dalam bentuk rekaman video sehingga dapat diputar kembali kapan saja. Ciri ini sangat penting bagi guru karena media yang telah merekam suatu kejadian dapat digunakan berulang kali dalam proses pembelajaran.

2) Ciri manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ketiga adalah ciri distributif (distributive property). Melalui ciri ini, suatu objek atau kejadian dapat ditransportasikan melalui ruang dan disajikan secara bersamaan kepada banyak peserta dengan pengalaman yang relatif sama. Contohnya rekaman video atau audio yang disebarkan melalui flashdisk atau tautan internet. Setelah informasi direkam dalam format media tertentu, informasi tersebut dapat direproduksi sebanyak yang dibutuhkan dan digunakan secara bersamaan di berbagai tempat. Konsistensi informasi juga terjamin tetap sama atau mendekati aslinya (Arsyad, 2009).

d. Fungsi Media Ajar

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran peran media dalam pembelajaran sangatlah penting karena menentukan efektivitas dan efisiensi dalam tujuan pencapaian pembelajaran. Mc kown dalam buku nya "*Audio Visual Aids to Instruction*" mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu pertama mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang asalnya teoritis

Kemudian fungsi media pembelajaran menurut Rowntree Kemukakan ada 6 fungsi media yaitu yang

pertama membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajaran nya. yang kedua, mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya. ketiga, memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi. yang keempat, mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas yang kelima guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan beitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalah pahaman peserta didik dalam memahami materi. yang ke enam, mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

Media pembelajaran memungkinkan proses belajar berlangsung tanpa mengharuskan kehadiran guru secara langsung. Media sering disajikan dalam bentuk “kemasan” yang memuat petunjuk, langkah-langkah belajar, serta evaluasi yang harus ditempuh siswa. Contoh media seperti modul, buku paket, kaset audio, YouTube, Google, dan berbagai perangkat sumber lainnya dapat membantu menyediakan informasi pembelajaran. Oleh karena itu,

dalam proses belajar mengajar, guru berperan sebagai fasilitator yang memandu peserta didik dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran (Aisyah Fadilah et al., 2023).

e. Jenis-jenis Media Ajar

Media Menurut Ramli (2012), ada lima jenis klasifikasi media pembelajaran. Yang pertama adalah media yang tidak mempunyai proyeksi dua dimensi, seperti gambar, bagan, grafik, poster, dan peta dasar. Jenis kedua adalah media yang tidak melibatkan proyeksi tiga dimensi, seperti benda nyata, model, dan boneka. Ketiga, ada media audio seperti radio dan tape recorder. Keempat adalah media yang melibatkan proyeksi, seperti film, slide, film strip, dan overhead proyektor. Kelima: Televisi (TV) dan Perekam Video (VTR). Televisi digunakan untuk menampilkan gambar dan suara dari jarak jauh, dan VCR digunakan untuk merekam, menyimpan, dan memutar gambar dan suara dari objek secara bersamaan.

Rudy Bretz membandingkan media pembelajaran menjadi delapan klasifikasi berbeda, antara lain media audiovisual video, media audiovisual statis, media audio semi video, media audiovisual video, media visual statis, media semi video, media audio, dan media cetak (Ramli, 2012). Para ahli mengemukakan klasifikasi media pembelajaran yang berbeda-beda, namun pada hakikatnya

klasifikasi tersebut sama. Di bawah ini adalah macam-macam media pembelajaran yang umum digunakan:

(1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat seperti foto, poster, dan bahan yang tidak bergerak atau mengeluarkan suara (Mumtahanah, 2014)

(2) Media audio merupakan media yang hanya dapat diakses melalui pendengaran, seperti voice note, radio, dan music (Aryadillah & Fitriansyah, 2017)

(3) Media audiovisual adalah media yang menggunakan penglihatan dan suara, misalnya video, film pendek, dan tayangan slide.

Penggunaan media yang berbeda-beda dapat menunjang proses belajar mengajar di kelas. Media-media tersebut membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, efektif, efisien, dan interaktif.

4. Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan kegiatan pendidikan yang berlangsung di lingkungan sekolah dan berfungsi membantu pertumbuhan serta perkembangan peserta didik menuju arah yang lebih positif. Karena itu, proses belajar siswa tidak dibiarkan berlangsung tanpa tujuan, tetapi diarahkan melalui sistem pembelajaran yang terencana dan sistematis. Melalui proses pembelajaran,

diharapkan terjadi perubahan perilaku yang bersifat positif sebagai bagian dari proses pendewasaan anak (Khair, 2018). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kegiatan belajar diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, yang meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, menyimak, dan menalar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membekali peserta didik kemampuan menggunakan bahasa secara baik dan benar. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu mengapresiasi bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan konteks berbahasa, tujuan komunikasi, serta tingkat pengalaman mereka (Depdiknas, 2003). Pembelajaran ini mencakup proses memperoleh pengetahuan kebahasaan, memahami wacana baik lisan maupun tulisan, melatih kemampuan berbahasa dalam praktik nyata, serta membiasakan penggunaan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam menyesuaikan proses pembelajaran dengan kemampuan siswa. Perencanaan pembelajaran harus dirancang secara terpadu, berorientasi pada kebutuhan

serta karakteristik peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar. Sebagai contoh, tujuan utama pembelajaran bahasa adalah meningkatkan kemampuan siswa untuk berinteraksi secara bermakna melalui penggunaan bahasa yang alami. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu menyusun rencana pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan bahasa dan kebutuhan belajar peserta didik.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membantu peserta didik menguasai kemampuan berbahasa secara baik dan tepat, serta mampu mengapresiasi bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan komunikasi. Selain itu, pembelajaran bahasa diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi dalam berbagai konteks. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan memahami makna, mengenali fungsi bahasa, menafsirkan pesan, mengevaluasi informasi, serta menyampaikan gagasan secara efektif. Seluruh kemampuan ini mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan (Hanna, 2014).

Bagi siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan

berbahasa yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan tahap perkembangan mereka. Adapun bagi guru, tujuan pembelajaran ini adalah mengoptimalkan potensi berbahasa siswa dan memberikan fleksibilitas dalam memilih bahan ajar yang relevan dengan kondisi lingkungan belajar serta kemampuan peserta didik. Secara menyeluruh, pembelajaran bahasa memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa, sehingga mampu menunjang keberhasilan belajar pada berbagai bidang studi lainnya.

Melalui pembelajaran bahasa, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berbagi pengalaman, belajar dari lingkungan sekitar, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan apresiasi sastra. Di sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan mampu membantu siswa memahami dirinya, mengenal budaya sendiri maupun budaya lain, menyampaikan gagasan dan perasaan, berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan sosial, serta menemukan dan mengembangkan kemampuan analitis dan imajinatif yang dimiliki.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Beberapa Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat yaitu aspek keterampilan berbicara (*speaking skill*), aspek keterampilan membaca (*reading skill*), aspek keterampilan mendengarkan (*listening skill*), aspek keterampilan menulis (*writing skill*). Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut saling berhubungan. Sehingga aspek keterampilan berbahasa tersebut saling terikat dan saling menunjang satu sama lain. Oleh karena itu setiap satu aspek keterampilan erat sekali hubungannya dengan ketiga aspek keterampilan yang lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui tahapan atau urutan yang kronologis dan hirarkis, yaitu dimulai dari belajar menyimak, lalu berbicara, setelah itu belajar membaca dan diakhiri dengan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang paling mendukung dalam komunikasi (Magdalena et al., 2021). Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, di Sekolah Dasar memiliki standar kompetensi. Masing-masing standar kompetensi dari keempat aspek tersebut sebagai berikut:

- 1) Berbicara, menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi

dalam kegiatan pengenalan, tegur sara, percakapan sederhana, wawancara, percakapan telepon, diskusi, pidato, deskripsi peristiwa, dan benda disekitar, member pununjuk, deklamasi, cerita, pelaporan hasil pengamatan, pemahaman isi buku dan berbagai karya sastra untuk membentuk dongeng, pantun, drama, dan puisi.

- 2) Membaca, menggunakan berbagai jenis membaca untuk memahami wacana berupa petunjuk, teks panjang, dan berbagai karya sastra untuk anak membentuk puisi, dongeng, pantun, percakapan, cerita, dan drama.
- 3) Mendengarkan atau menyimak, memahami wawasan lisan berbentuk perintah, penjelasan, petunjuk, pesan, pengumuman, berita, deskripsi berbagai peristiwa berbagai sekitar, serta karya sastra berbentuk dongeng, puisi, cerita, drama, pantun, dan cerita rakyat.
- 4) Menulis, melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasa, serta berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi, dan pantun.

5. Kurikulum Merdeka

a. Pengertian Kurikulum Merdeka

Secara etimologis, kurikulum berasal dari kata dalam Bahasa Latin “*curir*” yang artinya pelari, dan “*curere*” yang artinya “tempat berlari”. Jadi istilah kurikulum berasal dari dunia olah raga pada zaman Romawi kuno di Yunani, yang mengandung pengertian suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis *start* sampai dengan *finish*. Secara terminologis, istilah kurikulum yang digunakan dalam dunia pendidikan dengan pengertian sebagai sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik untuk mencapai satu tujuan pendidikan atau kompetensi yang ditetapkan (Baderiah, 2018).

Perkembangan kurikulum di Indonesia dari masa ke masa selalu mengalami berbagai perubahan sebagai bentuk penyempurnaan konsep maupun implementasinya. Pergantian kurikulum dilakukan agar isi (content) kurikulum tetap relevan dengan perkembangan zaman sehingga mampu memenuhi tuntutan dan kebutuhan masyarakat (Novan Ardy Wiyani, Windiarsih, 2014).

Kurikulum dipahami sebagai pengalaman belajar yang tersusun secara sistematis dan terorganisasi di bawah bimbingan serta pengawasan

sekolah (Novan Ardy Wiyani, Windiarsih, 2021). Dalam perkembangannya, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengeluarkan kebijakan penting berupa program Merdeka Belajar yang melahirkan Kurikulum Merdeka. Direktorat Sekolah Dasar menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang lebih variatif, di mana konten dibuat lebih optimal agar peserta didik memiliki waktu memadai untuk memahami konsep secara mendalam dan menguatkan kompetensi. Kurikulum ini juga memberi keleluasaan kepada pendidik untuk memilih perangkat ajar yang sesuai sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Sejalan dengan itu, menurut Sherly dkk., Sejalan dengan itu, Sherly dan rekan-rekan menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka membawa konsep “merdeka belajar” yang berbeda dengan Kurikulum 2013. Pada Kurikulum Merdeka, sekolah, pendidik, dan peserta didik diberi ruang kebebasan untuk berinovasi, belajar secara mandiri, dan mengembangkan kreativitas, dengan pendidik sebagai penggerak utama perubahan (Belajar et al., 2020). Menurut Novan Ardy menegaskan bahwa Kurikulum

Merdeka berlandaskan filosofi bahwa anak memiliki kemerdekaan dalam berpikir dan bertindak selama proses pembelajaran. Peserta didik difasilitasi untuk mengeksplorasi diri sehingga mampu menghasilkan ide-ide kreatif (Ardy Wiyani, 2022).

Selain itu, Rahmadayanti dan Hartoyo menyebutkan bahwa Kurikulum Merdeka tidak lagi menekankan pencapaian nilai ketuntasan minimal, melainkan berfokus pada kualitas proses belajar untuk mewujudkan peserta didik yang berkarakter Profil Pelajar Pancasila, memiliki kompetensi unggul sebagai sumber daya manusia, dan siap menghadapi tantangan global (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Berdasarkan berbagai uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dirancang pemerintah untuk memberi ruang kebebasan dalam proses belajar, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Dalam kurikulum ini, pendidik diberi fleksibilitas dalam menyelenggarakan pembelajaran sesuai kebutuhan, minat, serta potensi peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

b. Tujuan Kurikulum Merdeka

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang kerap melakukan pembaruan

kurikulum sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Setiap perubahan kurikulum dilakukan dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk pembaruan tersebut adalah perancangan Kurikulum Merdeka oleh Kemendikbudristek, yang memiliki sejumlah tujuan strategis dalam implementasinya. Kurikulum Merdeka dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, relevan, serta sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik.. Adapun tujuan penerapan Kurikulum Merdeka oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi antara lain untuk:

Guna untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan perhitungan angka (*Numerasi*) Meningkatkan kemampuan analisa terhadap suatu bacaan (*Literasi*) Meningkatkan Pemahaman peserta didik terkait bagaimana karakter dalam melakukan pembelajaran (Survei Karakter).

Nasution menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka merupakan program yang bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang bahagia dan menyenangkan bagi peserta didik, guru, serta orang tua (suri wahyuni nasution, 2021). Pandangan tersebut

sejalan dengan pendapat Wiguna, yang menegaskan bahwa esensi Kurikulum Merdeka adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa tekanan pencapaian skor belajar maupun tuntutan mengejar ketertinggalan pembelajaran pascapandem (Wiguna & Tristaningrat, 2022).

Selaaras dengan itu, Novan Ardy menyatakan bahwa melalui Kurikulum Merdeka peserta didik diberi keleluasaan untuk melakukan berbagai aktivitas belajar selama aktivitas tersebut tetap berada dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, kebebasan peserta didik tetap diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Ardy Wiyani, 2022).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam mempersiapkan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mempelajari beberapa skripsi yang terkait dengan penelitian ini. Hal ini dilakukan sebagai dasar acuan dan sebagai pembuktian *empiric* atau teori-teori pendidikan yang mereka temukan. Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang merupakan skripsi dari peneliti lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Heri Hidayat, Agis Nurfadilah, Eli Khoerussaadah, Nabila Fauziyyah yang

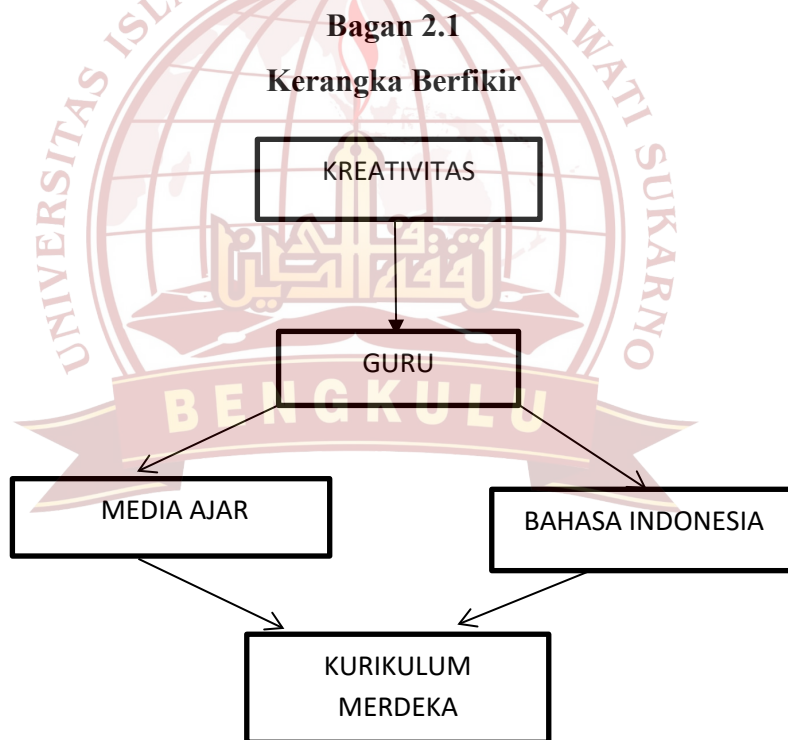
berjudul “Meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran anak usia dini di era digital ” (Qorni, 2023). Kaitan penelitian Heri Hidayat dkk dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang kreativitas guru. Perbedaannya dalam penelitian Heri Hidayat dkk meneliti meningkat kreativitas guru dalam pembelajaran anak usia dini di era digital , sedangkan penelitian ini mengkaji kreativitas dalam pembuatan media ajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Endah Febriyanti dan Tarunasena dengan judul “Kreativitas Guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring”, mengetahui minat, bakat, kebutuhan dan kemampuan siswa berkompeten dan menjunjung tinggi nilai-nilai karakter. sekolah harus mampu menggerakkan, mengarahkan, serta menginspirasi guru untuk mau berubah menuju kearah pendidikan lebih baik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Bintang Wulandari dkk yang berjudul “Analisis kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajar IPS di MI Munawariyah Pelambang”. Dalam jurnal ini mengulas. Keterkaitan jurnal karya Bintang Wulandari dkk dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media pembelajaran. Perbedaannya adalah jurnal penelitian karya Bintang Wulandari dilaksanakan di MI Munawariyah Pelambang

dengan pengembangan media ajar, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di Min 01 Kota Bengkulu dengan cara pembuatan media pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan dalam kerangka berfikir sebagai berikut:



Kerangka berfikir merupakan inti dari teori yang telah dikembangkan yang mendasari perumusan hipotesis. Yaitu

teori yang telah dikembangkan dalam rangka memberi jawaban terhadap pendekatan pemecahan masalah. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.

Dalam membentuk karakter peserta didik, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang baik agar dalam proses penerapan pendidikan karakter melalui pendidikan agama islam berjalan secara optimal. Melalui guru mata pelajaran pendidikan agama islam proses pembelajaran guru juga membutuhkan perencanaan dan professional dalam membentuk karakter siswa.

Suatu proses membentuk karakter melalui pendidikan agama islam tidak akan berjalan dengan maksimal apabila tidak diiringi karakter guru yang memadai dan metode yang baik dan terencana untuk memudahkan guru dalam menerapkan kegiatan pembelajaran. Selain itu, penerapan pendidikan karakter terdapat beberapa kendala dalam proses penerapannya, kendala yang dihadapi yaitu apabila terdapat peserta didik yang kurang baik guru hanya menegur dengan konteks memarahi bukan membimbing, metode pembelajaran tidak bervariasi memunculkan rasa bosan dan membuat peserta didik hanya mengabaikan.

Untuk mengatasi kendala tersebut guru harus melatih pengetahuan dan keterampilan dalam mengupayakan proses

pembelajaran, agar menarik minat peserta didik untuk berperan aktif dan membentuk kepribadian akhlak yang baik dan tanggung jawab terhadap proses pembelajaran di sekolah.

