

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia penerus generasi untuk meningkatkan taraf hidup suatu bangsa. Karena arah pendidikan untuk mewujudkan kompetensi manusia yang manusiawi dan profesional di bidangnya seiring kemajuan ilmu pengetahuan, sains, dan teknologi. Seperti yang kita ketahui bahwa pada dasarnya pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu hidup dengan baik dalam masyarakatnya, mampu meningkatkan dan mengembangkan kualitas hidupnya sendiri, serta berkontribusi secara bermakna dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan bangsanya (Sarnoto, 2017). Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Lebih lanjut Rosyad, A. M. (2020) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang menyeluruh dalam belajar mengajar. Terdapat beberapa hal dalam pembelajaran yang harus ada pada setiap prosesnya antara lain: guru, peserta didik, serta materi pembelajaran yang akan diajarkan. Guru merupakan orang yang bertanggung jawab penuh atas terlaksananya

pembelajaran dengan baik. Sebagai pemimpin selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga wajib mendampingi dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan belajar, sehingga suatu pembelajaran dapat mencapai tujuan yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Pada kurikulum 2013 sekarang ini guru bukan menjadi sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator bagi peserta didik yang melakukan proses belajar.

Kondisi aktual pembelajaran di kalangan pendidik serta pengamat masalah pendidikan berpendapat bahwa pembelajaran sekolah haruslah bermakna (*meaningful, make sense*), demikian juga harus mampu menunjukkan manfaat dalam memecahkan berbagai masalah kehidupan (*applicability*) (Sabandar, 2001). Mungkin di kalangan guru masih ada di antara mereka yang belum memahami secara jelas, mengapa suatu topik dalam matematika perlu diperkenalkan atau diajarkan. Bagi mereka yang menjadi persoalan adalah bagaimana mereka mengajarkan materi tersebut sehingga pada akhirnya tagihan kurikulum dapat dilunasi atau diselesaikan. Banyak guru berupaya agar mereka dapat menyampaikan pengetahuan yang telah mereka siapkan kepada para peserta didik, untuk selanjutnya dengan menggunakan tes dapat ditentukan keberhasilan guru mengajar, ataupun keberhasilan peserta didik belajar.

Secara sepintas, mungkin banyak guru yang beranggapan bahwa hal di atas bukanlah masalah. Namun perlu kiranya kita coba merefleksi kembali pengenalan anggapan tersebut. "Akankah *output* pendidikan atau pembelajaran memiliki kualitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang baik, apabila

materi diajarkan hanya sebatas melunasi tagihan kurikulum?” Bagaimana menjawab pertanyaan itu, ibarat memakan buah simalakama, merupakan Pekerjaan Rumah yang berat dan dilematis bagi kalangan pendidik, khususnya di jenjang dasar.

Kondisi aktual lainnya yang secara umum bisa kita cermati dari sudut pandang peserta didik dan guru adalah, banyak peserta didik saat berangkat ke sekolah tidak menyadari bahwa mereka sedang memanggul tanggung jawab pendidikan di pundaknya. Peserta didik hanya asal datang kemudian mengamalkan prinsip 3D: Duduk, Diam, Dengarkan. Kelas bagi mereka seperti halnya ruangan bioskop tempat mereka menjadi penonton belaka. Peserta didik hingga saat ini sebatas ahli waris pengetahuan gurunya dan pembelajaran bagi peserta didik merupakan ruang yang dijejali soal dan latihan rutin saja. Kemudian kondisi aktual dari aspek guru, mereka adalah pemain yang berkuasa penuh dalam panggung pembelajaran, karena merekalah yang mewariskan pengetahuan kepada anak didiknya. Mereka banyak yang memiliki potensi besar sebagai pelatih, tidak lebih (Maulana, dkk, 2015: 3).

R. Gagne (1989) dalam Susanto (2013: 1) belajar dapat didefinisikan sebagai proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan kedua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam suatu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik, serta peserta didik dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Belajar yang dilakukan dengan baik oleh guru dapat membawa suatu perubahan yang

besar kepada peserta didik. Perubahan yang dialami peserta didik yaitu bertambahnya pengetahuan yang didapatkannya. Tidak hanya dalam hal pengetahuan saja, melainkan juga dalam bentuk afektif, minat, keterampilan, dan lain sebagainya. Belajar memang sangat penting untuk dilaksanakan. Hal itu dikarenakan melalui belajar tersebut merupakan salah satu upaya dalam mewujudkan salah satu tujuan bangsa Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Kemampuan guru dalam menciptakan dan memelihara kondisi kelas dan situasi kelas dalam pembelajaran yang kondusif memungkinkan proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif. Efektifitas pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru tentu saja menyangkut pengelolaan aspek lingkungan fisik yaitu ruang kelas dan seluruh kelengkapan maupun administrasi kemudian aspek sosio-emosional para peserta didik yang berada dalam kelas. Dikatakan pembelajaran berlangsung efektif apabila peserta didik menilai pembelajaran tersebut menyenangkan. Menyenangkan dalam artian bukan hiburan. Namun menyenangkan karena guru dan peserta didik dapat bekerja sama secara aktif dalam pembelajaran. Penciptaan pembelajaran yang menyenangkan di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan keterampilan bertanya, memberikan penguatan, melakukan variasi pembelajaran, menjelaskan dengan bahasa peserta didik, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi kelompok, mengelola kelas secara baik, dan mengajar kelompok kecil maupun perorangan. Sedangkan upaya belajar menyenangkan dapat dengan cara menciptakan lingkungan tanpa stres (*relaks*), menjamin bahwa subyek

pelajaran adalah relevan, menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif, melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran otak kiri dan otak kanan, menantang otak untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi yang sedang dipelajari, dan mengkonsolidasikan bahan yang telah dipelajari dengan meninjau ulang.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada hari Selasa, 11 Oktober 2022 di SD Negeri Wirosaban yaitu ketika jam pembelajaran terakhir, peserta didik tidak bersemangat untuk belajar dikarenakan peserta didik sudah bosan dan lelah menjadikan guru harus selalu memotivasi ataupun mencari strategi yang menyenangkan yang cocok untuk pembelajaran ketika jam pembelajaran terakhir. Peserta didik yang sibuk sendiri ketika pembelajaran berlangsung dapat mempengaruhi pemahamannya yang masih relatif rendah. Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih relatif rendah karena kurangnya motivasi dibuktikan ketika sesi tanya jawab peserta didik pintar yang sering aktif bertanya. Minat belajar peserta didik masih rendah karena pembelajaran yang monoton atau diulang-ulang. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Program GSM di SD Negeri Wirosaban belum dievaluasi sehingga kekurangan, kelebihan, dan efektifitasnya belum terukur. Dibutuhkan sebuah konsep yang mampu menjawab tantangan zaman, salah satunya dengan penciptaan ekosistem pendidikan ramah anak sehingga kebutuhan dalam faktor pendukung evaluasi program GSM dapat meningkat dan optimal penerapannya. Tentu saja faktor penghambat dalam evaluasi program GSM

yang belum diketahui bisa lebih transparan serta dapat teratasi sehingga menciptakan budaya belajar yang kritis, kreatif, mandiri, dan menyenangkan di sekolah. Hal tersebut dapat pula mendukung sarana pendukung ramah anak yang belum dievaluasi dapat dimaksimalkan kembali keberadaannya dan pelayanannya.

Pendidikan untuk anak seharusnya didesain agar bisa memengaruhi pola pikir, pola tindakan, cara pemecahan masalah, dan *performance* mereka. Untuk memungkinkan proses pembelajaran semacam itu terjadi, sekolah mesti menciptakan atmosfer yang membuat setiap anak “hidup”, merasa diterima, nyaman, dan bebas mengekspresikan dirinya. Mereka bisa belajar dalam arti yang sesungguhnya, menjadi manusia yang kaya ilmu lahir batin, dalam suasana ceria penuh makna. Singkatnya, sekolah menjadi tempat yang menyenangkan bagi mereka (Anna, dkk, 2019: 18). Di sekolah yang menyenangkan, belajar benar-benar sebuah petualangan. Menjelajah medan yang sebelumnya tidak dikenal, mencoba hal-hal baru, serta menikmati prosesnya. Antusias saat memulainya, mempertahankan semangat dalam perjalanan, dan cepat bangun saat jatuh ke lubang. Merasakan pahitnya kegagalan tanpa meratap dan berputus asa, mengecap manisnya keberhasilan, dan merayakan apa pun wujud kesuksesannya. Sebuah petualangan menyiratkan upaya membimbing, agar anak mencoba, merasakan, dan akhirnya tahu, bukan hanya kata guru, dan buku.

Sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian peserta didik dalam berpikir, bersikap maupun cara berperilaku untuk

mengantarkan manusia muda (peserta didik) ke alam kedewasaan. Sekolah yang seharusnya mendewasakan tereduksi menjadi menggurui dan digurui atau sekedar pengajaran saja. Sudah bukan menjadi rahasia umum, bahwa sekolah dimaknai sebagai tempat berlatih mengerjakan soal agar bisa lulus demi ujian, rutinitas harian di sekolah yang sering membuat peserta didik kurang nyaman seperti banyaknya kegiatan sekolah, jadwal pelajaran yang padat, pekerjaan rumah yang menumpuk, kegiatan les di sore hari dapat mengurangi pembelajaran yang menyenangkan karena padatnya waktu yang dihabiskan. Akan tetapi, beberapa waktu ini telah ada gagasan-gagasan untuk merekonstruksi kembali pendidikan di negeri ini salah satunya yaitu dengan gerakan sekolah menyenangkan (GSM).

Menurut penuturan narasumber P1 SD Negeri Wirosaban pada wawancara hari Selasa, 11 Oktober 2022, menerapkan program gerakan sekolah menyenangkan guna mendukung konsep sekolah ramah anak di SD Negeri Wirosaban yang bertujuan agar anak dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan tanpa terbebani, untuk menjadikan sekolah sebagai rumah kedua bagi peserta didik, dapat tercapainya tujuan pendidikan secara maksimal, dan ilmu yang dibagikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik serta terjalin pembelajaran yang aktif. Hal-hal tersebutlah yang menjadi perpaduan dalam menciptakan sekolah yang menyenangkan. Efek dari sekolah menyenangkan tidak hanya dirasakan bagi peserta didik, namun termasuk juga guru dan kepala sekolah.

GSM merupakan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan di dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode-metode yang bervariasi dan menarik sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan ketika guru sedang menjelaskan pembelajaran. Selain itu GSM juga menerapkan penataan ruang kelas yang bervariasi, memperindah ruang kelas, memberi hiasan-hiasan di dinding dan membuat tempat portofolio untuk peserta didik. GSM bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. GSM di dalam proses pembelajarannya tidak hanya di kelas melainkan melaksanakan proses pembelajaran di luar kelas, hal itu dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan lingkungan sekitar untuk proses mengenal alam dan belajar langsung dengan alam, GSM mengajak peserta didik untuk belajar di luar kelas dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa bosan ketika belajar di dalam ruangan terus-menerus (<http://www.sekolahmenyenangkan.org/#page/2>. 19 September 2019).

Akar konsep sekolah menyenangkan yang terdapat pada SD Negeri Wirosaban memberikan keinginan kepada peneliti untuk mengevaluasi program GSM dengan menggunakan model evaluasi CIPPO (*Context, Input, Process, Product, and Outcome*). Peneliti menggunakan evaluasi model CIPPO karena cocok jika digunakan untuk mengevaluasi program GSM. Hal tersebut untuk mengetahui kaitan GSM yang dapat mempengaruhi berjalannya sekolah yang menyenangkan, sehingga semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan dapat mengetahui bahwa sebenarnya sekolah menyenangkan yang diharapkan baik kepala sekolah, guru, dan peserta didik itu seperti apa dan

menjadi sebuah masukan untuk sekolah agar lebih baik lagi dalam menerapkan konsep sekolah yang menyenangkan.

GSM yang ada di SD Negeri Wirosaban sendiri sudah berjalan. Bukti fisik dari gerakan tersebut yaitu dipraktikkan di kelas-kelas dan pelaksanaannya melalui pembelajaran. Pendidik dilatih merencanakan target belajar, metode yang dipakai berdasarkan kesepakatan atau partisipasi peserta didik, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan, merangsang tanggung jawab, dan keingintahuan peserta didik. Gerakan atau metode ini membantu guru mendapat umpan balik secara langsung dalam evaluasi atau penilaian pembelajaran, tutur narasumber P1. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber P1 SD Negeri Wirosaban maka diajukan suatu penelitian dengan judul “Evaluasi Program Gerakan Sekolah Menyenangkan di SD Negeri Wirosaban”. Evaluasi dirasa perlu untuk dijadikan tolok ukur suatu program, agar kedepannya program dapat berjalan lebih maksimal dan pencapaian tujuan program diharapkan terpenuhi. Begitu pula dengan GSM, jika ada beberapa sekolah yang menerapkan GSM akan berbeda pula hambatan, tujuan, dan penerapannya. Maka program GSM perlu di evaluasi untuk menilai sejauh mana program tersebut dapat bermanfaat di suatu sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Peserta didik kurang semangat belajar ketika jam pembelajaran terakhir dikarenakan peserta didik sudah bosan dan lelah.
2. Peserta didik yang sibuk sendiri ketika pembelajaran berlangsung dapat mempengaruhi pemahamannya yang masih relatif rendah.
3. Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih relatif rendah karena kurangnya motivasi.
4. Minat belajar peserta didik masih rendah karena pembelajaran yang monoton.
5. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran.
6. Faktor pendukung dalam evaluasi program GSM yang masih rendah dan belum optimal.
7. Faktor penghambat dalam evaluasi program GSM di SD Negeri Wirosaban yang belum diketahui.
8. Sarana pendukung ramah anak yang belum dievaluasi.
9. Program GSM di SD Negeri Wirosaban belum dievaluasi sehingga kekurangan, kelebihan, dan efektifitasnya belum terukur.

C. Fokus Penelitian

Agar menghindari perluasan masalah yang diteliti dan agar penelitian dapat terarah perlu adanya pembatasan masalah. Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang berkaitan dengan GSM yang ada di SD Negeri Wirosaban serta berdasarkan pada latar belakang masalah maka penelitian ini difokuskan pada program GSM di SD Negeri Wirosaban yang belum dievaluasi sehingga kekurangan, kelebihan, dan efektivitasnya belum terukur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana konteks GSM di SD Negeri Wirosaban?
2. Bagaimana masukan GSM di SD Negeri Wirosaban?
3. Bagaimana proses GSM di SD Negeri Wirosaban?
4. Bagaimana hasil GSM di SD Negeri Wirosaban?
5. Bagaimana dampak GSM di SD Negeri Wirosaban?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan konteks GSM di SD Negeri Wirosaban.
2. Mengungkap masukan GSM di SD Negeri Wirosaban.
3. Melakukan proses GSM di SD Negeri Wirosaban.
4. Menemukan hasil GSM di SD Negeri Wirosaban.

5. Menerangkan dampak GSM di SD Negeri Wirosaban.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

- a. Untuk mengembangkan efektifitas pembelajaran di SD Negeri Wirosaban.
- b. Untuk mengembangkan wawasan bagi guru dalam penelitian selanjutnya.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam upaya pendayagunaan sumber daya manusia secara efektif sehingga mendukung pencapaian sasaran program pendidikan.
- d. Memberikan manfaat yang berguna sebagai sumbangan pemikiran serta kontribusi bagi dunia pendidikan dalam meningkatkan sekolah yang menyenangkan dan memberikan motivasi maupun pedoman bagi sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. Praktis

a. Guru

Sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan.

b. Peserta didik

Peserta didik mendapatkan situasi dan kondisi sekolah yang menyenangkan.

c. Peneliti

Peneliti dapat mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai program GSM, serta dapat mengukur kemampuan peneliti dalam mengkaji dan menganalisis permasalahan secara mendalam.

d. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bahan evaluasi dari kebijakan GSM di SD Negeri Wirosaban sehingga dapat mencapai tujuan sekolah dan sebagai tolak ukur dalam peningkatan sekolah inovatif dan menyenangkan yang bisa meningkatkan kualitas atau mutu sekolah.

G. Definisi Operasional

1. Evaluasi Program

Evaluasi program diartikan sebagai proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan menyajikan informasi tentang implementasi rancangan program pembelajaran yang telah disusun oleh guru untuk dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan, menyusun kebijakan maupun menyusun program pembelajaran selanjutnya (Widoyoko, 2010: 10).

2. Gerakan Sekolah Menyenangkan

GSM merupakan gerakan yang mempromosikan dan membangun kesadaran guru-guru, kepala sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan untuk membangun Sekolah sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar ilmu pengetahuan dan bekal keterampilan hidup agar anak-anak

menjadi pembelajar yang sukses. Tujuan dari program GSM ini adalah mewujudkan ketercapaian penyampaian materi dengan berbagai cara yang menyenangkan namun tetap terarah melalui tata kelola sekolah yang baik dan mendukung pengembangan program yang berkelanjutan.