BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan membahas uraian pembahasan sesuai dengan hasil penelitian, sehingga pembahasan ini akan mengintergrasikan hasil penelitian sekaligus memadukan dengan teori yang ada. Sebagaimana ditegaskan dalam teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif (pemaparan) dari data pihak-pihak yang mengetahui tentang data yang dibutuhkan. Hasil tersebut dikaitkan dengan teori yang ada diantaranya sebagai berikut:

1. Peran guru sebagai fasilitator dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui ekstrakurikuler robotik di MI Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung Tulungagung

Peran guru sebagai fasilitator dalam ekstrakurikuler robotik adalah mengupayakan adanya sarana dan prasarana demi menunjang kegiatan ekstrakurikuler robotik sehingga membuat siswa merasa nyaman dan senang pada saat kegiatan berlangsung.

Guru mampu mengusahakan sumber belajar yang kiranya berguna, serta menunjang pencapaian tujuan dan proses belajar mengajar. Guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan kegiatan belajar peserta didik. Lingkungan belajar yang tidak menyenangkan, suasana ruang kelas yang pengap, meja dan kursi yang berantakan, fasilitas

belajar yang kurang tersedia, menyebabkan peserta didik malas belajar. Oleh karena itu tugas guru bagaimana menyediakan fasilitas sehingga akan tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan peserta didik.[1]

Fasilitas yang di sediakan MI Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung Tulungagung dalam kegiatan ini berupa pelatih yang profesional di bidang robotik, alat untuk merakit robot, ruang kelas untuk berlatih, dan mengikuti kompetisi. Guru sebagai penyedia fasilitas bagi perkembangan kegiatan ini mengharapkan bahwa fasilitas yang disediakan sudah dapat memenuhi kebutuhan siswa. Fasilitas yang sudah disediakan sangat membantu siswa dalam menyalurkan ide dan imajinasi siswa. Sehingga siswa dapat menuangkan hasil kreativitasnya melalui robotik.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sapto Iswarso dalam bukunya yang berjudul *"kreatif"*, kreatifitas berasal dari kata to create yang artinya membuat. Dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah atau produk.[2]

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan mempraktikkan dan mengaktualisasikan dalam suatu kegiatan atau kompetisi tertentu imajinasi dan kemampuan siswa semakin meningkat. Hal ini terbukti dari bagaimana siswa menyelesaikan masalahnya sendiri ketika menghadapi permasalahan pada saat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler maupun kompetisi. Siswa menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan. Seperti pada saat siswa kesulitan dalam merakit

[1] Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 46

[2] Sapto Iswarso, *KREATIF*, (Yogyakarta: Relasi Inti Media, 2016), hal. 1

maupun mengoprasikan robot mereka aktif bertanya kepada guru pelatih. Kreativitas siswa meningkat ditandai dengan keterampilan siswa dalam merakit dan mengoprasikan robot.

2. Peran guru sebagai motivator dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui ekstrakurikuler robotik di MI Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung Tulungagung

Sebagai motivator guru mempunyai tugas yaitu mendorong siswa agar memiliki gairah dan aktif untuk maju dalam mempelajari materi robotik. Guru memotivasi siswa dengan membangkitkan daya saing yang ada pada diri siswa melalui sosialisasi manfaat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler robotik dan pencapaian prestasi yang bisa di dapat di bidang robotik.

Guru menggugah rasa semangat dan ketertarikan siswa dengan menjelaskan tujuan dari ekstrakulikuler robotik, seperti halnya keahlian robotik dapat dimanfaatkan untuk perkembangan zaman, dengan robotik siswa dapat membuat suatu benda yang dapat membantu memudahkan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Robotik memiliki banyak manfaat untuk perkembangan siswa, yaitu dapat merangsang kemampuan motorik, melatih keterampilan imajinasi, kerjasama dan meningkatkan kepercayaan diri agar lebih berani mengutarakan ide.

Manfaat belajar robotik sebagai berikut:

a. Merangsang berpikir sistematis dan terstruktur dalam menyelesaikan sebuah masalah.

b. Meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.
c. Meningkatkan ketrampilan imajinasi dalam mendesain sebuah robot, karena dalam merancang robot perlu kreativitas.
d. Melatih kerjasama dalam kelompok dan meningkatkan kepercayaan diri, menerima dan menghargai pendapat orang lain serta berani menyatakan atau menampilkan ide kreatifnya.
e. Melatih kesabaran dan ketekunan dalam membuat suatu proyek.[3]

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Syaiful Bahri Djamarah dalam bukunya yang berjudul *"Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif"* Sebagai motivator guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar. Dalam upaya memberikan motivasi, guru dapat menganalisis motif-motif yang melatarbelakangi peserta didik malas belajar dan menurunnya prestasi di sekolah. Setiap saat guru harus bertindak sebagai motivator, karena dalam interaksi edukatif tidak mustahil ada diantara peserta didik yang malas belajar dan sebagainya.[4]

Guru hendaknya mampu menggerakkan siswanya untuk selalu memiliki motivasi yang tinggi untuk berkarya. Motivasi tersebut tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri (intrinsik) dan datang dari lingkungannya (ekstrinsik). Motivasi dari lingkungan yang dapat berasal dari guru, motivasi dari guru dapat membangkitkan semangat siswa sehingga pemikiran kreatifnya meningkat.

---

[3] http://roboticsindonesia.com/blog-view.php?id=35 diakses pada hari Sabtu, 02 Februari 2019, pukul 16.45

[4] Djamarah, *Guru dan Anak Didik*..., hal 45

Faktor-faktor yang dapat mendorong kreativitas yaitu:

a. Motivasi intrinsik (dorongan dari dalam diri sendiri)

   Setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan dari dalam dirinya untuk berkreativitas, mewujudkan potensi mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya.

b. Motivasi ekstrinsik (dorongan dari lingkungan)

   Lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting dan merupakan sumber pertama dan utama dalam pengembangan kreativitas individu. Pada lingkungan sekolah, pendidikan di setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi dapat berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Pada lingkungan masyarakat, kebudayaan-kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat juga turut mempengaruhi kreativitas individu.[5]

Hal ini juga terdapat di MI Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung Tulungagung, motivasi instriksik terlihat dari siswa yang sangat bersemangat setiap kali mengikuti latihan merancang dan mengoprasikan robot. Selain motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri, di dukung dengan adanya motivasi dari lingkungan yaitu motivasi dari guru.

[5] Iswarso, *KREATIF*..., hal. 9

Guru memotivasi siswa dengan cara:

a. Menceritakan kisah inspiratif tentang keberhasilan siswa seumuran mereka
b. Memberikan dorongan verbal kepada siswa untuk terus berinovasi

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi dari guru mampu membangkitkan daya saing siswa. Melalui kegiatan ekstrakurikuler ini siswa dapat mengasah kemampuan mereka. Hal tersebut dapat menciptakan siswa yang berpola pikir kritis dan peka terhadap setiap peluang yang ada.

3. Peran guru sebagai *educator* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui ekstrakurikuler robotik di MI Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung Tulungagung

Guru menjadi contoh teladan dalam berperilaku dikelas. Guru adalah sosok yang menjadi teladan, baik dari segi pengetahuan maupun kepribadian bagi peserta didiknya. Oleh karena itu guru harus berhati-hati dalam bertutur kata dan bertingkah laku. Tutur kata dan tingkah laku guru yang tidak tepat akan berakibat buruk pada tumbuh kembang peserta didik, karena mereka bisa saja meniru tutur kata dan tingkah laku seorang guru tanpa memperhitungkan benar salahnya. Guru sebagai contoh teladan bagi peserta didik dengan demikian harus menata ulang tutur kata dan tingkah lakunya dihadapan peserta didik agar dapat memberikan penguatan positif terhadap pembentukan

kepribadian peserta didik. Apabila guru mampu bertoleransi dengan baik, peserta didik juga akan belajar melakukan hal serupa.[6]

Guru menjadi contoh teladan dalam berperilaku dikelas telah melakukan tugasnya dengan baik, dengan mengajarkan tentang kedisiplinan dan tanggung jawab. Para siswa memahami bahwa kedisiplinan dan tanggung jawab dalam sebuah kegiatan penting untuk diterapkan. Adanya kesadaran siswa tentang pentingnya kedua hal tersebut akan mendorong mereka memanfaatkan kegiatan yang ada untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Potensi yang berkembang akan berdampak pada peningkatan kreativitas siswa.

Peran guru sebagai *educator* merupakan peran yang pertama dan utama, khususnya untuk peserta didik pada jenjang pendidikan dasar (SD). Peran ini lebih tampak sebagai teladan bagi peserta didik, sebagai role model, memberikan contoh dalam hal sikap dan perilaku, membentuk kepribadian peserta didik.[7] Guru harus memahami berbagai nilai, norma, moral dan sosial, serta berusaha untuk berperilaku sesuai dengan nilai dan norma tersebut. Guru juga harus bertanggung jawab terhadap tindakannya dalam proses pembelajaran disekolah.[8]

---

[6] Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter, Konsepsi dan Implementasinya secara Terpadu Dilingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat,* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013), hal. 134

[7] Suparlan, *Guru Sebagai Profesi*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2006), hal. 34

[8] E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 37

Sebagai *educator*, guru mempunyai tugas meningkatkan kreativitas anak dengan melalui program-program pendidikan yang ada di sekolah, salah satunya dengan mengadakan program ekstrakurikuler. Program ektrakurikuler merupakan kegiatan diluar jam pelajaran yang dapat menambah wawasan siswa. Salah satunya adalah program ekstrakurikuler robotik. Guru sebagai *educator* diharuskan mengajar materi robotik sekaligus prakteknya kepada siswa.

Peran guru di MI Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung Tulungagung dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui ekstrakurikuler robotik sangat penting. Guru mengambil andil yang besar dalam membentuk pola pikir siswa menjadi kreatif. Hal ini tercermin dari bagaimana proses guru mengajar selama kegiatan ekstrakurikuler berlangsung. Dilihat dari guru memberikan materi, menjawab persoalan siswa, memberikan contoh dan prakteknya. Peran tersebut mampu meningkatkan kreativitas siswa yang mengikuti kegiatan robotik. Hal itu tercermin dari bagaimana siswa mampu memahami materi dan menuangkan apa yang sudah mereka pelajari kedalam suatu karya.