

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

*"Pembelajaran sejati terjadi dalam refleksi, kami tidak belajar dari pengalaman...
kami belajar dari merefleksikan pengalaman."*

(Kimberly Belleisle, Virtual Summit yang diadakan pada 12 Mei 2020)

Negara Jepang terkenal dengan kesuksesan pendidikannya karena keberhasilannya dalam memanage sistem dan pelaku pendidikannya. Negara lain pun pada dasarnya memiliki peluang dan potensi yang sama besar hanya saja usaha untuk melakukan inovasi dalam dunia pendidikan masih kurang termasuk negara Indonesia (Suzuki, 2016)

Noor (2016:1) dalam bukunya menyebutkan di Indonesia, siswa menghabiskan waktu di Sekolah lebih kurang enam jam dalam sehari. Artinya siswa-siswa menghabiskan waktu lebih kurang enam jam untuk mengikuti pelajaran di Sekolahnya. Namun sangat disayangkan waktu enam jam yang dihabiskan oleh siswa di Sekolah hanya diisi dengan aktivitas siswa yang hanya menghafal dan mendengarkan pelajaran yang disampaikan oleh guru tanpa partisipasi aktif siswa. Jika kondisi pendidikan di Indonesia seperti ini bagaimana cara Indonesia menjawab tantangan abad-21.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru kerap sekali hanya mementingkan materi yang harus disampaikan terhadap siswa dengan tujuan materi dapat terselesaikan tepat waktu padahal pendidikan itu *in real life* tidak hanya tentang mata pelajaran. Bagaimana dengan kesiapan dan antusias siswa didalam kelas selama proses pembelajaran jika yang terjadi di dalam kelas hanya hasrat guru semata untuk menyelesaikan tugasnya. Sehingga pemandangan yang terjadi didalam kelas, siswa hanya duduk rapi dibangkunya dan mendengarkan apa yang guru sampaikan tanpa siswa mendapatkan maknanya.

Gambaran diatas merupakan fenomena pembelajaran yang peneliti temui selama melakukan praktek lapangan. Setiap harinya, peneliti menemukan siswa-siswa yang datang kesekolah dengan penuh semangat namun ketika didalam kelas menjadi siswa yang tidak ikut berkontribusi melainkan hanya duduk dan mendengarkan bahkan mengobrol dengan temannya saat guru menjelaskan. Melihat hal tersebut, peneliti semakin memperhatikan hal yang melatarbelakangi fenomena tersebut. Mengapa hal seperti ini dapat terjadi? guru yang kurang mampu mengelola kelas? Atau memang siswa yang pemalas dan tidak antusias?

Setelah peneliti mengamati siswa-siswa tersebut, ternyata cara belajar selama pembelajaran di kelas yang membuat mereka diam, tidak bersemangat, mencari fokus lain, mengantuk karena pembelajaran dirancang hanya untuk siswa yang pintar dan dianggap bisa tanpa memperhatikan siswa lain yang merasa kesulitan menerima pelajaran dan bahkan tidak memiliki hasrat untuk mengikuti pelajaran.

Kondisi diatas sangat berbeda dengan kondisi pembelajaran idealis yang peneliti dapatkan selama di bangku kuliah sebagaimana tercantum dalam undang-undang nomor 20 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang melibatkan siswa secara aktif untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sendiri baik akademis maupun non akademis. Akan tetapi bagaimana potensi yang ada dalam diri siswa dapat berkembang jika pembelajaran yang dirancang hanya untuk mengikuti hasrat gurunya bukan timbul karena hasrat diri siswa sendiri.

Terinspirasi dari Juliani, A.J (2015) melalui tulisannya yang berpendapat bahwa “we need to modify our classrooms to instill in student the drive for inquiry and innovations that they will need to succeed beyond school doors”. Di dalam bukunya menjelaskan untuk dapat berjalan selaras dengan dunia dan merubah dunia dapat dimulai dengan merubah kelas menjadi kelas nyata yang diperuntukkan untuk dunia nyata. Ruang kelas sebagai entitas sosial bagi siswa-siswa untuk belajar dan menyelesaikan masalah bersama sebagai sebuah komunitas. Namun, disadari atau tidak, terdapat beberapa hal yang menyebabkan kelas tidak diperuntukkan untuk dunia nyata. Menyampaikan pembelajaran hanya dengan menyampaikan materi dan disalin oleh siswa bukan merupakan proses pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa menemukan passion yang disiapkan untuk kehidupan siswa yang akan datang. Maka, semestinya perlu memperhatikan motivasi internal dan menciptakan pembelajaran yang mereka inginkan agar muncul spontanitas belajar dalam diri siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini bukan semata-mata siswa melakukan hal yang membuat mereka senang saja tetapi guru harus mampu memanager pembelajaran yang menyenangkan dengan tetap mengikuti kurikulum yang digunakan.

Namun, adanya wabah corona atau covid-19 yang menyerang bangsa Indonesia berimbas pada pelaksanaan pembelajaran yang biasanya dilakssiswaan di Sekolah menjadi dilakukan dirumah saja secara daring. Hal ini mengakibatkan proses pengambilan data penelitian menjadi sedikit terhambat. Walaupun demikian, kegiatan penelitian tetap dilakssiswaan dengan memanfaatkan media online yang dapat menghubungkan peneliti dengan ahli serta menggunakan data sekunder untuk menyempurnakan penelitian yang dilakssiswaan.

Oleh karena itu, berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, peneliti memiliki hasrat untuk mencari tahu terkait genius hour yang mampu menciptakan pembelajaran yang dapat menimbulkan hasrat siswa untuk belajar yang diadopsi dari perusahaan google dengan memberikan kesempatan

selama 20% dari waktu belajar di kelas untuk melakukan hal yang ingin dilakukan oleh siswa. Dipilihnya genius hour dikarenakan pengalaman peneliti selama berada di bangku sekolah yang merasakan proses pembelajaran yang hanya diperuntukan untuk mengisi soal ujian tidak diarahkan untuk kenal dan menemukan minatnya. Sehingga melalui genius hour, peneliti membayangkan pembelajaran yang terjadi dapat dirasakan oleh semua siswa dan siswa yang memiliki hasrat untuk belajar.

Maka berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mencoba untuk menuliskan narasi mengenai pengalaman ahli yang mengaplikasikan genius hour melalui penelitian yang berjudul:

“Pengembangan Genius Hour Berbasis Personal Inquiry Learning di Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya yaitu: Bagaimana “Penerapan Genius Hour Berbasis Personal Inquiry Learning di Sekolah Dasar” rumusan masalah tersebut kemudian dipaparkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut?

1. Bagaimana penerapan genius hour di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengembangan genius hour berbasis personal inquiry learning di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menarasikan refleksi pembelajaran yang dialami ahli selama menerapkan genius hour, pengalaman ahli dalam menciptakan situasi belajar serta yang di representasikan oleh peneliti di lapangan. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan penerapan genius hour di Sekolah Dasar

2. Mendeskripsikan pengembangan genius hour berbasis personal inquiry learning di Sekolah Dasar

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan gambaran terkait pengembangan genius hour berbasis personal inquiry learning di Sekolah Dasar. Untuk memfasilitasi siswa menemukan apa yang menjadi hasrat mereka dalam belajar sebagai individu yang berbeda dan unik, membangun relasi dan komunikasi yang baik dengan semua pihak sehingga menimbulkan rasa percaya, rasa nyaman dan berani tumbuh. Serta upaya untuk mengembangkan rancangan pembelajaran yang mampu mengoptimalkan pendidikan secara utuh.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti yaitu diharapkan dapat dijadikan *reinforcement* untuk menciptakan pembelajaran saat terjun dalam dunia pendidikan. Memfasilitasi situasi belajar yang tidak memerankan sebagian pihak melainkan semua pihak. Selain itu manfaat penelitian ini yakni diharapkan menjadi awal dari jawaban akan kebingungan peneliti sehingga dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

b. Bagi Guru

Manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini kepada guru yang membaca adalah memberikan referensi terkait cara merancang dan menciptakan pembelajaran yang mampu membantu siswa menemukan hasrat belajarnya.

c. Bagi Siswa

Manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini kepada siswa yakni siswa dapat menjaring relasi baik dengan orang tua, orang di lingkungannya, teman sekelasnya, guru dan teman yang bukan

sekelasnya. Mendapatkan hak belajarnya sebagai individu yang berbeda, menemukan cara dan hasrat belajarnya serta mendapatkan pengalaman belajar yang baru.

Kegiatan yang dilakukan untuk membentuk situasi belajar dalam kelas yang nyaman dan percaya. Sehingga pembelajaran dapat lebih mudah diterima oleh siswa, menyenangkan dan bermakna.

d. Bagi Sekolah

Manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini kepada sekolah yaitu diharapkan dapat dijadikan dorongan untuk menerapkan pendidikan yang paham akan zaman dan siswanya.

E. Ruang lingkup penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memfokuskan penelitian pada penerapan genius hour di SD yang dilakukan melalui komunikasi dengan menggunakan salah satu media sosial untuk berkomunikasi dengan ahli yang sudah menerapkan genius hour secara langsung, dilanjutkan dengan pencarian data sekunder dan mempraktekkannya ke lapangan. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan gambaran terkait bagaimana genius hour yang dilakukan di SD. Untuk mencari tahu bagaimana pengembangan genius hour di SD, maka peneliti melakukan wawancara ahli, menggunakan data sekunder melalui pencarian jurnal penelitian yang mendukung penelitian ini serta hasil praktek lapangan yang dilakukan saat kegiatan *Holiday Fun Class* by Abi Zaid.

F. Definisi Istilah

1. Genius Hour

Menurut Juliani (2015: 13) pengertian Genius Hour adalah waktu genius siswa selama 20% dari jumlah waktu yang siswa habiskan di Sekolah. Genius hour yang ditekankan dalam penelitian ini adalah kebebasan siswa dalam mengembangkan hal-hal yang ingin mereka ketahui dari pertanyaan atau ajakan yang diciptakan guru yang selanjutnya

siswa bebas untuk mencari jalan keluar dan menggali informasi yang ingin mereka ketahui. Selanjutnya mereka diberikan waktu untuk presentasi hasil pembelajaran yang mereka temukan ke teman sebayanya, adik kelasnya maupun kakak kelasnya.

2. Inkuiri Learning

Menurut Barlia (2014: 15) inkuiri merupakan proses pembelajaran aktif dimana siswa menemukan keheranannya dan dapat mematahkan keheranannya sendiri. Dalam proses pemecahan keheranannya, siswa dapat melakukan upaya-upaya meneliti, eksperimen, mencari informasi dan cara-cara lainnya yang dipilih oleh siswa. Inkuiri menekankan proses pembelajaran untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam.

3. Narrative inquiry

Narrative inquiry merupakan metode yang digunakan untuk dapat menceritakan kembali sebuah pengalaman untuk kemudian direfleksikan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Clandinin & Conelly (dalam Clandinin, 2006, hlm. 512) bahwa penelitian *narrative* adalah sebuah cara untuk memahami pengalaman dengan menghidupkan kembali dan menceritakan kembali kisah-kisah pengalaman yang membentuk kehidupan orang, baik individu maupun sosial.

G. Sistematika Laporan

Sistematika laporan penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu;

Pada Bab I peneliti akan membahas bagaimana latar belakang yang menjadi dasar akan dibuatnya penelitian; rumusan masalah sebagai pertanyaan penulis melihat latar belakang yang terkait; tujuan penelitian sebagai jawaban atas pertanyaan penulis; manfaat penelitian yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait; definisi istilah untuk mencegah kurang tepatnya penafsiran yang bersangkutan dengan masalah penelitian yang akan dibahas.

Pada Bab II peneliti akan mengkaji literatur yang terkait dengan masalah yang diangkat penulis; yaitu 1) Konseptualisasi Situasi Pedagogis, 2) Rancangan Pembelajaran.

Pada Bab III peneliti akan membahas metodologi penelitian yang digunakan, yang terdiri dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, tahapan penelitian, analisis data dan isu etik.

Pada Bab IV peneliti menguraikan hasil dan temuan dari pengumpulan data yang dilakukan peneliti.

Pada Bab V peneliti akan menyimpulkan hasil penelitiannya berupa serta rekomendasi untuk peneliti sendiri khususnya dan pembaca pada umumnya.