

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Etimologi kata pendidikan itu sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *ducare*, berarti “menuntun, mengarahkan, atau memimpin” dan awalan *e*, berarti “keluar”. Jadi, pendidikan berarti kegiatan “menuntun ke luar”. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang.

Dalam sebuah dunia Pendidikan potensi Sumber Daya Manusia bisa dikatakan sebagai sumber daya utama karena dapat mengolah, menganalisis, dan mengerjakan tujuan instansi secara efektif dan efisien. Peran manusia dalam instansi sebagai guru merupakan faktor penting dalam setiap instansi karena guru yang menjadi penggerak dan penentu jalannya organisasi. Faktor sumber daya manusia ini merupakan elemen yang harus diperhatikan oleh setiap instansi. Instansi harus dapat bekerja dengan lebih efektif, efisien dan produktif. Jadi manusia dapat dipandang sebagai faktor penentu, karena

ditangan manusia segala inovasi akan direalisasi dalam upaya mewujudkan tujuan instansi pendidikan.

Menurut Utami Munandar (2011) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Dalam hal ini, Munandar mengartikan bahwa kreativitas sesungguhnya tidak perlu menciptakan hal-hal yang baru, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan yang dimaksud dengan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, dalam arti sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, adalah semua pengalaman yang telah diperoleh seorang selama hidupnya termasuk segala pengetahuan yang pernah diperolehnya. Oleh karena itu, semua pengalaman memungkinkan seseorang mencipta, yaitu dengan menggabung-gabungkan (mengkombinasikan) unsur-unsurnya menjadi sesuatu yang baru. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berkreasi berdasarkan data atau informasi yang tersedia dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Jawaban-jawaban yang diberikan harus sesuai dengan masalah yang dihadapi dengan memperhatikan kualitas dan mutu dari jawaban tersebut. Berpikir kreatif dalam menjawab segala masalah adalah dengan menunjukkan kelancaran berpikir (dapat memberikan banyak jawaban), menunjukkan keluwesan dalam berpikir (fleksibilitas), memberikan jawaban yang bervariasi, dan melihat suatu masalah dari berbagai sudut tinjauan. Secara

operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai “kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan

Kreativitas digunakan untuk mengacu pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahirannya untuk menghasilkan gagasan baru dan wawasan segar yang sangat bernilai bagi individu tersebut, guru yang baik adalah guru yang berhasil dalam pengajaran dan mampu mempersiapkan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Untuk mengarahkan peserta didik agar mampu mencapai tujuan itu, maka setiap guru harus memiliki berbagai kemampuan atau kualifikasi profesional. Tugas profesional ini meliputi tugas-tugas mendidik (untuk mengembangkan kepribadian peserta didik), mengajar (untuk mengembangkan kemampuan berpikir), dan melatih (untuk mengembangkan ketrampilan peserta didik). Nilai-nilai tersebut diupayakan tertanam kuat pada diri setiap guru sehingga menjadi sebuah karakter yang akan menjiwai mereka dalam bekerja sebagai guru yang kreatif.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah bahwa permasalahan kreativitas kerja guru di SMP Negeri 1 Buayan yaitu masih banyak guru yang menerapkan kegiatan pembelajaran yang membosankan seperti membiarkan siswa untuk belajar sendiri, walaupun kepala sekolah sudah memberikan arahan guna meningkatkan kreativitas, hal ini dapat terlihat dari kondisi kelas

yang tidak kondusif, siswa yang tidak dekat dengan guru, banyak siswa tidak pahamnya dengan pembelajaran.

Kreativitas guru hanya akan terwujud melalui proses inovasi, meningkatkan fokus, dan meminimalkan stress yang berlaku bagi guru, sikap dan tindak tunduk dari guru yang bersangkutan. Peranan guru sangat penting karena guru adalah orang yang bertanggung jawab untuk memberikan bantuan kepada siswa dalam pengembangan baik fisik dan spiritual. Kreativitas guru dalam pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang tidak terpisahkan dengan terdidik dan pendidikan. Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek- aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Faktor yang mempengaruhi kreativitas guru adalah lingkungan kerja nonfisik.

Lingkungan kerja non fisik adalah semua keadaan yang terjadi yang berkaitan dengan hubungan kerja, baik hubungan dengan atasan maupun hubungan sesama rekan kerja, ataupun hubungan dengan bawahan menurut (Sedarmayanti, 2017). Lingkungan kerja merupakan salah satu factor penting dalam kreativitas kerja guru. Struktur tugas, desain pekerjaan, pola kerja sama, pola kepemimpinan, dan budaya organisasi. Selain lingkungan fisik, lingkungan non-fisik juga sangat memengaruhi kinerja guru. Lingkungan non-fisik ini bisa berupa budaya yang diciptakan oleh sekolah. Budaya ini bisa diukur dengan kebiasaan yang ada, karakter para pemimpin, maupun bagaimana struktur sekolah. Dikarenakan guru akan berinteraksi langsung

dengan guru lainya. Meskipun setiap orang memiliki karakter masing-masing dalam dirinya sendiri, namun biasanya SDM akan mengikuti bagaimana pola interaksi dan kebiasaan-kebiasaan yang diberlakukan oleh lingkungan sekolah. Guru harus selalu terbuka dalam mengemukakan ide dan pendapatnya, membuat ruang guru kondusif. Terkadang ada guru yang penyendiri, tidak mau bersosialisasi dengan guru lainya sehingga akan susah untuk menciptakan sebuah lingkungan kerja yang baik. Oleh karena itu harus ada yang membuat inisiatif untuk mencairkan suasana kantor seperti meletakkan speaker dan berkaraoke dengan guru lain saat jam senggang. Selain lingkungan kerja non fisik, ada beberapa hal yang mempengaruhi tingkat kedisiplinan pegawai antara lain motifasi intrinsik dan kemampuan IT.

Motivasi intrinsik adalah suatu keahlian dalam mengarahkan pegawai dan organisasi agar mau bekerja secara berhasil, sehingga keinginan para pegawai dan tujuan organisasi sekaligus tercapai (Hasibun, 2009). Faktor motivasi ini harus mendapat perhatian lebih, karena memang motivasi ini mempunyai andil besar dalam pencapaian tujuan organisasi yang berefek domino terhadap kreativitas kerja guru. Pelaksanaan motivasi yang dilakukan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk meningkatkan kreativitas kerja guru. Dengan adanya motivasi, kualitas pekerjaan dan ketepatan dalam melakukan penyelesaian tugasnya dapat terarah pada tujuan yang telah ditetapkan dan direncanakan. Kepala sekolah merupakan motor penggerak organisasi dalam proses kreativitas guru, dan merupakan faktor yang akan menggerakkan dan memberikan motivasi kepada guru untuk senantiasa

melakukan tujuan yang telah dicita-citakan dan ditetapkan bersama. Motivasi akan menentukan baik buruknya suatu pekerjaan guru. Kenyataan yang terjadi ada beberapa guru yang tidak memanfaatkan waktu luang secara baik serta lebih mengutamakan hal-hal yang bersifat kontra produktif, seperti mengadakan acara makan bersama didalam lingkungan sekolah maupun diluar sekolah maupun membuka facebook atau media social yang lain pada saat mengajar. Guru terkadang tidak tahu pekerjaan apa yang akan dilaksanakan dan memulainya dari mana, maka mereka hanya duduk - duduk saja sambil membahas isu-isu yang terjadi baik itu lewat media elektronik maupun media cetak, bahkan masalah - masalah yang terjadi disekitar tempat tinggal mereka. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa gejala tersebut muncul karena kurangnya motivasi bekerja pegawai.

Menurut William dan Sawyer (2003), kemampuan teknologi informasi yaitu kemampuan untuk mengoprasikan sebuah komputasi (komputer) atau alat informasi yang lainnya dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan vidio. Apabila kemampuan IT dikelola dengan benar maka akan membantu organisasi mencapai tujuannya dan memperoleh, memelihara dan mempertahankan tenaga kerja yang produktif. Kemampuan IT adalah salah satu faktor yang dapat diberikan sekolah kepada guru dalam mengembangkan kemampaun guru. Kemampuan IT tidak semata hanya memberikan kemampuan terhadap guru, tetapi juga untuk meningkatkan proses kerja, kompetensi sebagai upaya untuk memberikan

kemudahan dalam pekerjaan yang dilakukan guru. Dengan meningkatkan kemampuan IT, maka diharapkan kreativitas dari guru akan meningkat.

Hasil ini menunjukkan bahwa dalam melaksanakan tugasnya guru membutuhkan adanya lingkungan kerja yang baik harus diperhatikan. Sebab jika seorang guru dalam melakukan pekerjaan, walaupun telah memiliki kemampuan mengajar yang baik, tetap tidaklah berimbang dengan pekerjaannya, hal ini akan membuat perasaan tidak tenang dan tidak nyaman dalam pekerjaannya dan akan mengakibatkan pekerjaannya tidak akan maksimal. Tambahan motivasi dan kemampuan IT merupakan hal penting dalam rangka mendorong kreativitas guru. Dengan adanya sistem ini diharapkan para guru lebih kreatif dan termotivasi dalam melakukan pekerjaannya. Kesadaran guru untuk bekerja secara optimal sangat tinggi. Lingkungan kerja, motivasi, dan kemampuan IT membuat guru menunjukkan perubahan yang signifikan terhadap kreativitas dan berdampak pada pekerjaannya.

Dengan adanya fenomena yang sudah diobservasi oleh penulis tentang kreatifitas kerja yang faktornya adalah lingkungan kerja non fisik, motivasi intrinsik dan kemampuan IT, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul:

“Pengaruh Lingkungan Kerja Non Fisik, Motivasi Intrinsik, Dan Kemampuan IT Terhadap Kreativitas Kerja Guru SMP Negeri 1 Buayan”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah lingkungan kerja non fisik berpengaruh terhadap kreativitas kerja guru?
2. Apakah *motivasi intrinsik* berpengaruh terhadap kreativitas kerja guru?
3. Apakah kemampuan IT berpengaruh terhadap kreativitas kerja guru?
4. Apakah lingkungan kerja non fisik, motivasi intrinsik dan kemampuan IT berpengaruh secara bersama-sama terhadap kreativitas kerja guru?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan ruang lingkup penelitian dilakukan dengan maksud untuk memudahkan dalam proses pemecahan masalah. Supaya penelitian jelas dan terarah, maka penelitian membatasi masalah pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada guru SMP Negeri 1 Buayan.
2. Membatasi kuisioner yang hanya diberikan pada guru SMP Negeri 1 Buayan.
3. Membatasi variabel yang diteliti yaitu hanya variabel lingkungan kerja non fisik, motivasi intrinsik, kemampuan IT dan kreativitas kerja guru.
4. Membatasi indikator yang digunakan pada masing-masing variabel penelitian, yaitu :

a. Kreativitas Kerja (Y)

Menurut Supriadi (1994) Pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Berdasarkan Munandar Berpikir Kreatif terdapat 5 Indikator adalah

- 1) Keterampilan Lancar,
- 2) keterampilan luwes,
- 3) keterampilan orisinal,
- 4) keterampilan merinci,
- 5) keterampilan mengevaluasi.

b. Lingkungan kerja non fisik (X1)

Menurut (Sedarmayanti, 2017) lingkungan kerja non fisik adalah semua keadaan yang terjadi yang berkaitan dengan hubungan kerja, baik hubungan dengan atasan maupun hubungan sesama rekan kerja, ataupun hubungan dengan bawahan.

Menurut Soetjipto (2009), indikator Yang digunakan untuk mengukur Lingkungan Kerja non fisik terdiri dari tiga indikator

- (a) hubungan yang harmonis,
- (b) Kesempatan untuk maju, dan

(c) keamanan dalam pekerjaan.

c. Motivasi intrinsik (X2)

Motivasi kerja menurut Hamzah B. Uno (2009: 73) adalah dorongan dari dalam diri dan luar diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang terlihat dari dimensi internal dan dimensi eksternal. Indikator motivasi menurut Hamzah B. Uno (2009: 73) adalah :

1. Dimensi internal

Indikator dalam dimensi internal meliputi sebagai berikut:

- a) Tanggung jawab guru dalam melaksanakan tugas
- b) Melaksanakan tugas dengan target yang jelas
- c) Ada umpan balik dari hasil pekerjaan
- d) Memiliki rasa senang dalam bekerja
- e) Selalu berusaha untuk mengungguli orang lain
- f) Diutamakan prestasi dari apa yang dikerjakannya.

2. Dimensi eksternal

Indikator dalam dimensi eksternal adalah meliputi:

- a) Selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan hidup dan kebutuhan kerjanya

- b) Menerima gaji cukup
- c) Melengkapi peralatan kerja
- d) Senang memperoleh pujian dari apa yang dikerjakannya
- e) Bekerja dengan harapan ingin memperoleh insentif
- f) Bekerja dengan harapan ingin memperoleh perhatian dari teman dan atasan

d. Kemampuan it (X3)

Menurut William dan Sawyer (2003), kemampuan teknologi informasi adalah kemampuan untuk mengoperasikan sebuah komputasi (komputer) atau alat informasi yang lainnya dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video.

Menurut Jogiyanto 2003:18 teknologi informasi memberikan lima peran utama di dalam organisasi :

- 1) Meningkatkan efisiensi
- 2) Meningkatkan efektivitas
- 3) Meningkatkan komunikasi
- 4) Meningkatkan kolaborasi
- 5) Meningkatkan kompetitif

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah telah dibahas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui pengaruh lingkungan kerja non fisik terhadap kreativitas Kerja Guru SMP Negeri 1 Buayan.
2. Untuk Mengetahui pengaruh Motivasi intrinsik terhadap Kreativitas Kerja Guru SMP Negeri 1 Buayan.
3. Untuk Mengetahui pengaruh kemampuan it terhadap kreativitas Kerja Guru SMP Negeri 1 Buayan.
4. Untuk Mengetahui pengaruh lingkungan kerja non fisik, Motivasi intrinsik Dan kemampuan it secara bersama-sama terhadap kreativitas Kerja Guru SMP Negeri 1 Buayan.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap ilmu pengetahuan khususnya dibidang sumber daya manusia kaitannya dengan lingkungan kerja nonfisik, motivasi intrinsic, kemampuan IT dan kreativitas kerja.
2. Penelitian ini merupakan tambahan informasi bagi pembaca yang berkepentingan dan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Dapat memberikan gambaran bagi seluruh guru SMP Negeri 1 Buayan sejauh mana tingkat Lingkungan kerja organisasi, motivasi dan kemampuan it dalam mempengaruhi kreativitas kerja.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi SMP Negeri 1 Buayan terkait usahanya untuk terus mendorong agar organisasi tetap maju.