

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan bertambahnya zaman, kemajuan teknologi yang sangat pesat menuntut pendidikan untuk terus berkembang dan dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi dan kreatif. Rasa ketidakpuasan terhadap mutu pendidikan dapat dilihat dari berbagai segi, diantaranya masih ada lulusan sekolah yang belum relevan dengan kebutuhan tenaga terampil dan kualitas pendidikan yang masih rendah. Pendidikan, kreativitas, dan pemberdayaan ekonomi memiliki cakupan yang luas bagi para ahli di berbagai bidang keilmuan (Falola dan Abidogun, 2015). Pendidikan pada dasarnya sebagai upaya paling utama untuk mencer-daskan kehidupan bangsa guna menciptakan pembangunan kehidupan yang lebih beradab dan berbudaya. Hanya dengan pendidikan yang bermutu maka dapat tercipta keunggulan bangsa dalam menghadapi persaingan global yang semakin cepat dan kompetitif. Diperlukan pengelolaan pendidikan yang berorientasi pada bagaimana menciptakan perubahan yang lebih baik di masa yang akan datang.

Sistem Pendidikan Nasional merupakan dasar penyelenggaraan dan reformasi pendidikan diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Undang-Undang tersebut memuat visi, misi, fungsi, dan tujuan Pendidikan Nasional yaitu untuk mewujudkan Pendidikan Nasional yang bermutu, relevan dengan kebutuhan masyarakat dan berdaya saing dalam kehidupan global.

Guru sebagai pendorong kreativitas menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas. Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal dan merupakan ciri aspek dunia kehidupan di sekitar kita. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu. (Khayati, 2015). Tuntutan kreativitas guru dalam mengajar, pada pelaksanaannya masih mengalami hambatan, salah satu kekurangan guru di Indonesia adalah rendahnya kemampuan kreativitas, inovasi dan kurangnya penguasaan terhadap materi yang akan diajarkan. Salah satu gejala negatif sebagai penghalang dan kesulitan yang menonjol dalam proses belajar mengajar adalah rendahnya kreativitas guru dalam mengembangkan pengajaran.

Self efficacy adalah keyakinan akan kemampuan individu untuk memobilisasi melakukan hal-hal baru yang diperkenalkan kedalam pasar sebagai produk, proses, atau layanan. *Self-Efficacy* guru dapat memberikan pengaruh yang positif, baik kepada guru itu sendiri, maupun kepada para siswanya. (Omrod, 2006) dalam bukunya yang berjudul *Educational Psychology*, ketika seorang guru memiliki *Self-Efficacy* yang tinggi, mereka akan mempengaruhi prestasi siswa. Dalam lingkungan sekolah, peran guru sangatlah penting untuk mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, diantaranya pribadi guru dan cara penyajian materinya, seperti yang dikemukakan oleh (Mulyasa, 2007) bahwa: Sikap guru seperti menunjukkan perhatian, rasa hormat dan kasih sayang kepada siswa, mudah ditemui dan terlibat total dalam proses pembelajaran, kesiapan dan

kemampuan menyampaikan materi pelajaran merupakan aspek-aspek yang menentukan kesuksesan dan kegagalan siswa. Guru adalah seorang kreator dan motivator, yang berada di pusat proses pendidikan kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh aktivitas dan kreativitas guru, di samping kompetensi-kompetensi profesionalnya. Dengan demikian adanya kreativitas guru diharapkan dapat membangkitkan minat atau motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa baik. (Mulyasa, 2010)

Perkembangan kompetisi saat ini bersifat global. Hal inilah yang kemudian mendorong terjadinya perubahan. Sumber daya manusia menjadi salah satu elemen yang penting dalam perubahan kondisi ekonomi tersebut, karena sumber daya manusia masih menjadi sorotan untuk tetap bertahan di era globalisasi. Sumber daya manusia memiliki kendali yang dapat menentukan keberlangsungan suatu perusahaan. Kreativitas sangat penting dalam tenaga kerja saat ini, tidak hanya dalam dunia kerja tetapi juga dalam dunia pendidikan yang selalu menuntut akan inovasi ataupun ide-ide baru (Gašper Grad, Ula Kočevar, Karmen Krvina, Petra Pureber, 2016). Di era ekonomi yang berbasis pada pengetahuan, organisasi tidak hanya mengandalkan sumber daya alam dan fisik tetapi juga mulai fokus pada ide, pengetahuan dan juga kreativitas (Powell&Snellman,2004). Dengan demikian, sumber pengetahuan menjadi salah satu faktor paling penting dalam organisasi. sumber pengetahuan bisa mendapat banyak nilai, manfaat untuk organisasi tersebut. Kegiatan untuk mengelola pengetahuan disebut sebagai manajemen pengetahuan (Fitriasm, 2010). Salah satu aspek penting dalam manajemen pengetahuan adalah proses berbagi pengetahuan (Young, 2014). Proses berbagi

pengetahuan adalah peran penting dalam meningkatkan kualitas dan kemampuan untuk melakukan penelitian dan pembelajaran (Goh et al., 2013)

Kreativitas tidak hanya penting untuk keberlanjutan dan pertumbuhan organisasi tetapi juga penting untuk kemajuan dan kompetisi nasional. Kreativitas dapat menjadi bahan bakar untuk responsif, pembaruan, dan reposisi perusahaan. Sudah menjadi kepercayaan umum bahwa lembaga pendidikan bertanggung jawab untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi. Lee *et al* (2011) berpendapat bahwa *knowledge sharing* adalah fasilitator penting ide-ide kreatif, dan merupakan faktor utama untuk memfasilitasi kreativitas dan inovasi organisasi. Amin et al. (2011) menjelaskan bahwa pengetahuan sumber daya adalah faktor penting untuk memfasilitasi kreativitas individu.

Dengan berbagi pengetahuan, orang bisa mendapatkan informasi berkualitas tinggi, dan menggabungkannya dengan pengetahuan mereka sendiri yang akhirnya akan menghasilkan ide-ide kreatif dan pengetahuan baru. Beberapa peneliti menerapkan manajemen pengetahuan untuk kreativitas tim dan organisasi meningkatkan performa. Dong et al. (2017) menyarankan cara untuk meningkatkan kreativitas karyawan melalui pengembangan ketrampilan individu dan berbagi pengetahuan tim. Menciptakan teknik-teknik inovatif dapat membantu siswa untuk belajar melalui berbagi pengetahuan di antara para siswa dan juga dari para pendidik. (Sriratanaviriyakul & El-den, 2018). *Self-Efficacy* menunjukkan tingkat kepercayaan individu untuk melakukan dan mengoordinasikan pengetahuan dan kegiatan dalam tugas pendidikan sehari-hari sebagaimana diminta untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan kinerja. Seperti yang didefinisikan

(Ormrod, 2006) “*Self-Efficacy* adalah ukuran kepercayaan pada kemampuan sendiri untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan.(Hosseini, 2014).

Selain kemampuan diri atau *Self Efficacy*, *Knowledge Sharing* juga dapat membantu untuk meningkatkan kreativitas, karena *Knowledge Sharing* adalah proses berbagi pengetahuan dari satu orang ke orang lain yang dapat menghasilkan pengetahuan tambahan. *Knowledge Sharing* juga dapat didefinisikan sebagai “penyediaan informasi tugas dan pengetahuan untuk membantu orang lain dan untuk berkolaborasi dengan orang lain untuk menyelesaikan masalah, mengembangkan ide-ide baru. *Knowledge Sharing* dapat terjadi melalui formal dokumentasi (penangkapan pengetahuan), komunikasi langsung, atau melalui tulisan. *Knowledge Sharing* juga dapat didefinisikan sebagai arus informasi antara individu, baik menyediakan, mencari, dan menerima pengetahuan dari orang lain dan mengintegrasikannya ke dalam pengetahuan mereka sendiri. *Knowledge Sharing* tidak dapat dianggap sebagai proses yang seragam karena perbedaan antara individu dan interpersonal hubungan serta perbedaan dalam jenis pengetahuan. Semua pengetahuan tidak sama dan tidak memiliki efek yang sama. Motivasi intrinsik memiliki hubungan yang erat dengan berbagi pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dari ketertarikan atau kesenangan bahkan kepuasan dari anggota organisasi. Hal ini konsisten dengan penelitian (Felin, 2007) yang menyimpulkan bahwa motivasi intrinsik mengacu pada ketertarikan, atau untuk kesenangan dan kepuasan yang berasal dari pengalaman.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2015) memverifikasi hubungan antara berbagi pengetahuan dan karyawan kreativitas dengan efek moderat dari kualitas hubungan dan politik organisasi untuk dianalisis. Penulis menemukan bahwa politik organisasi yang merusak memiliki dampak negatif pada berbagi pengetahuan dan kreativitas karyawan. Demikian pula Fidan&Oztürk (2015) memeriksa hubungan antara motivasi intrinsik, lingkungan inovatif, dan kreativitas dan melaporkan bahwa motivasi intrinsik adalah prediktor signifikan dari kreativitas sekolah swasta cenderung lebih termotivasi secara intrinsik dan kreatif daripada guru yang bekerja di tempat umum sekolah. Chiang&Hsu (2012) meneliti hubungan variabel antara Kreativitas dengan efek mediasi Berbagi pengetahuan dan Motivasi Intrinsik oleh menerapkan model regresi hirarkis. Studi ini menemukan bahwa pengetahuan domain dan motivasi intrinsik memediasi hubungan antara sistem kerja berkinerja tinggi dan kinerja kreativitas pekerja.

Berdasarkan Tabel dibawah., secara nasional kinerja guru SD sebesar 74,83 termasuk kategori kurang dan terbesar di Provinsi Bali sebesar 81,42 termasuk kategori pertama dan terkecil di Sulawesi Barat sebesar 69,72 termasuk kategori kurang. Oleh karena secara nasional termasuk kurang maka 32 provinsi juga termasuk kurang dan 2 provinsi termasuk pertama, yaitu Bangka Belitung dan Bali. Provinsi yang termasuk kategori kurang dengan nilai kurang dari 70 akibat rendahnya %GT di 19 provinsi dan %GPNS di 29 provinsi. Perbedaan antara nilai guru SD tertinggi dan terendah menunjukkan disparitas guru antarprovinsi sebesar 11,70 yang cukup besar karena lebih dari 10%.

Tabel 1. 1
Kinerja Guru Tiap Provinsi Sekolah Dasar, Tahun 2015/2016

No.	Provinsi	Nilai Konversi					Kinerja	
		%GL	%GP	%GT	%GPNS	%GPen	Nilai	Jenis
1	DKI Jakarta	84.50	70.47	71.08	43.94	86.30	71.26	KURANG
2	Jawa Barat	89.04	79.82	64.96	56.34	89.87	76.01	KURANG
3	Banten	85.55	78.88	64.48	52.40	93.00	74.86	KURANG
4	Jawa Tengah	89.16	81.63	68.11	62.80	86.03	77.55	KURANG
5	DI Yogyakarta	86.61	76.40	75.58	61.07	85.45	77.02	KURANG
6	Jawa Timur	89.21	83.96	67.02	58.85	86.30	77.07	KURANG
7	Aceh	71.92	67.36	60.24	58.73	91.26	69.90	KURANG
8	Sumatera Utara	71.23	66.36	71.15	59.37	88.85	71.39	KURANG
9	Sumatera Barat	86.39	63.98	71.22	67.41	92.10	76.22	KURANG
10	Riau	79.72	69.33	62.63	53.28	94.57	71.90	KURANG
11	Kepulauan Riau	82.51	73.58	65.79	46.52	95.91	72.86	KURANG
12	Jambi	71.60	76.22	70.04	66.31	89.17	74.67	KURANG
13	Sumatera Selatan	74.34	70.87	64.90	61.71	90.84	72.53	KURANG
14	Bangka Belitung	76.13	74.72	82.28	78.92	89.55	80.32	PRATAMA
15	Bengkulu	77.92	77.58	72.82	68.91	88.80	77.21	KURANG
16	Lampung	74.65	74.22	68.07	63.71	88.87	73.91	KURANG
17	Kalimantan Barat	67.81	87.20	71.84	68.73	88.50	76.82	KURANG
18	Kalimantan Tengah	74.42	78.85	78.19	72.48	93.09	79.41	KURANG
19	Kalimantan Selatan	82.53	80.50	73.42	70.07	90.01	79.30	KURANG
20	Kalimantan Timur	78.62	76.52	70.79	62.32	93.51	76.35	KURANG
21	Kalimantan Utara	65.70	88.02	69.45	65.74	93.62	76.50	KURANG
22	Sulawesi Utara	67.10	62.56	77.73	66.59	90.67	72.93	KURANG
23	Gorontalo	81.53	64.87	64.09	63.11	93.81	73.48	KURANG
24	Sulawesi Tengah	62.39	76.53	69.03	67.22	93.51	73.74	KURANG
25	Sulawesi Selatan	83.26	69.97	61.71	59.20	92.39	73.31	KURANG
26	Sulawesi Barat	63.09	79.47	56.28	55.64	94.11	69.72	KURANG
27	Sulawesi Tenggara	73.58	76.00	60.93	59.90	92.60	72.60	KURANG
28	Maluku	54.85	71.41	82.85	79.55	92.25	76.18	KURANG
29	Maluku Utara	45.66	75.81	75.57	72.48	94.45	72.79	KURANG
30	Bali	89.11	87.79	74.02	69.00	87.19	81.42	PRATAMA
31	Nusa Tenggara Barat	78.78	90.79	55.90	53.08	89.20	73.55	KURANG
32	Nusa Tenggara Timur	60.18	81.86	59.59	55.40	92.15	69.84	KURANG
33	Papua	46.96	98.96	66.65	55.92	94.26	72.55	KURANG
34	Papua Barat	62.89	85.02	67.63	61.18	94.11	74.16	KURANG
	Indonesia	80.33	76.78	67.20	60.19	89.63	74.83	KURANG

Sumber: Pusat Data dan Statistik. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016

Dari data diatas, Provinsi Jawa Tengah memiliki Kinerja Guru dengan nilai 77.55 yang artinya di jenis yang kurang. Untuk menunjang kinerja Guru yang baik sangatlah dibutuhkan Kompetensi, Kualitas, dan Kreativitas dari seorang Guru

tersebut. Maka Penelitian ini dilakukan pada Guru Sekolah Dasar di kabupaten Jepara Jawa Tengah guna meningkatkan Kreativitas Guru.

Tabel 1. 2
Jumlah Data Guru Sekolah Dasar Negeri dan Swasta di Kabupaten Jepara Jawa Tengah

Guru Negeri	5567
Guru Swasta	313
Jumlah	5.880

Sumber: BPS Jepara 2016

Penelitian yang dilakukan Endress dkk (2007) menyatakan bahwa seseorang dengan *self efficacy* tinggi lebih bersedia untuk berbagi pengetahuan dalam dunia maya. Chen dan Kinshuk (2009) memperkuat pendapat sebelumnya tetapi dalam konteks *self efficacy* dalam penggunaan *web site*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *self efficacy* berpengaruh positif dengan berbagi pengetahuan. Tsai dan Cheng (2005) menemukan keterkaitan tidak langsung antara *self efficacy* dengan berbagi pengetahuan. Demikian halnya penelitian yang dilakukan oleh The (2010) menunjukkan bahwa *self efficacy* berkaitan langsung dengan berbagi pengetahuan. berdasarkan beberapa hasil kajian penelitian menunjukkan bahwa *Self efficacy* dalam kaitannya dengan penggunaan teknologi informasi belum konsisten hasilnya. Penelitian yang dilakukan Andreeva dan Kianto (2011) menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara berbagi pengetahuan dan kreatifitas. Akram (2017) juga menemukan bahwa berbagi pengetahuan memiliki efek positif pada kreativitas. Namun ada perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Malkawi dan Rumman (2016) menemukan bahwa berbagi pengetahuan tidak memengaruhi kreativitas inovasi.

Dalam penelitian-penelitian tentang kreativitas, faktor personal maupun faktor kontekstual sering diperlakukan sebagai variabel independen. Beberapa peneliti (Shin dan Zhou, 2003) menggunakan faktor personal sebagai variabel mediasi, salah satunya adalah motivasi intrinsik. Peneliti terdahulu (Shalley et al., 2004) menggunakan motivasi intrinsik sebagai variabel mediasi menunjukkan hasil yang tidak konsisten. Sedangkan penelitian (shin dan Zhou, 2003) menemukan bahwa motivasi intrinsik memediasi terhadap kreativitas.

Peneliti terdahulu (Felin, 2007) motivasi intrinsik memiliki hubungan yang erat dengan berbagi pengetahuan. hal ini dapat dilihat dari ketertarikan atau kesenangan bahkan kepuasan dari anggota sebuah organisasi. Hal ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fahmi & Dadan, 2019) yang menyimpulkan bahwa motivasi berpengaruh negative dan tidak signifikan terhadap *knowledge sharing*. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, hasil yang tidak konsisten dari penelitian terdahulu inilah maka tujuan penelitian ini dilakukan untuk menganalisis ***Peningkatan Kreativitas melalui Motivasi Intrinsik dan Self-Efficacy dengan Knowledge Sharing sebagai Variabel Intervening.***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka pokok masalah akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengaruh Motivasi Intrinsik terhadap *Knowledge Sharing* ?
2. Bagaimana Pengaruh *Self-Efficacy* terhadap *Knowledge Sharing* ?
3. Bagaimana Pengaruh *Knowledge Sharing* terhadap *Creativity* ?

4. Bagaimana Pengaruh Motivasi Intrinsik terhadap *Creativity* ?
5. Bagaimana Pengaruh *Self-Efficacy* terhadap *Creativity* ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaruh *Motivasi intrinsik* terhadap *Knowledge Sharing*.
2. Untuk menganalisis pengaruh *Self-Efficacy* terhadap *Knowledge Sharing*.
3. Untuk menganalisis pengaruh *Knowledge Sharing* terhadap *Creativity*.
4. Untuk menganalisis pengaruh *Motivasi intrinsik* terhadap *Creativity*.
5. Untuk menganalisis pengaruh *Self-Efficacy* terhadap *Creativity*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teori

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan di bidang manajemen khususnya dalam sumber daya manusia.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan informasi yang berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji masalah yang berkaitan dengan *Motivasi intrinsik*, *Self-efficacy*, *Knowledge Sharing* dan *Kreativitas*.