

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang terjadi pada saat ini dapat digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 menyatakan bahwa prinsip pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013 harus menerapkan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Untuk itu, guru dituntut agar dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang dapat dilakukan oleh guru pada saat ini adalah dengan melakukan pembelajaran daring.

Pada saat ini, proses pembelajaran daring didukung oleh Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan dari jarak jauh. Hal ini disebabkan karena adanya wabah virus corona (*COVID-19*) yang masuk ke Indonesia sejak bulan Maret 2020 lalu. Wabah virus ini sangat berdampak pada sektor pendidikan khususnya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kini pembelajaran di sekolah tidak dapat dilakukan secara tatap muka dikarenakan virus ini dapat menyebar melalui udara serta air liur (Kemenkes, 2020). Pemerintah telah mengupayakan berbagai cara untuk menekan penyebaran *COVID-19* salah satunya adalah dengan

menjalankan protokol kesehatan 3M yaitu memakai masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak. Meskipun pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk menekan penyebaran *COVID-19* namun virus tersebut tak kunjung menghilang dari Indonesia. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 juga dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran Jarak Jauh yang dibagi menjadi dua pendekatan, yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring). Berdasarkan SE Sekjen Kemendikbud no. 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19, guru diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran daring, luring, maupun kombinasi dari keduanya sesuai kondisi ketersediaan sarana pembelajaran dengan baik. Waktu pada pembelajaran daring sepanjang hari dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu, kondisi, dan kesepakatan peserta didik bersama dengan orangtuanya.

Pembelajaran daring merupakan sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Bilfaqih dan Qomarudin (2015:1) menyatakan bahwa pembelajaran daring merupakan program pembelajaran dalam jaringan yang dapat digunakan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Dengan menggunakan pembelajaran daring peserta didik memiliki keleluasaan waktu dan tempat dalam belajar sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun. Pada sistem pembelajaran daring, sekolah atau pihak penyelenggara menyediakan sebuah situs/*web* daring yang menyediakan bahan belajar secara lengkap baik

yang bersifat interaktif maupun non-interaktif (Daryanto, 2016:186-187). Agar pembelajaran daring dapat terlaksana secara efektif diperlukan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang tepat agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang sebelumnya belum dikenal oleh orang lain ataupun memecahkan masalah baru yang sedang dihadapi (Oktavia, 2014). Hal ini sejalan dengan Slameto dalam Fauzi (2018:35) yang berpendapat bahwa kreativitas dapat berhubungan dengan suatu penemuan atau membuat hal baru dengan cara memodifikasi sesuatu yang telah ada. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu baik yang benar-benar baru ataupun memodifikasi yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru dengan menggunakan imajinasinya.

Pentingnya kreativitas guru dalam pembelajaran menurut Guntur Talanjan (2012:54) antara lain: 1) kreativitas guru dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran. 2) kreativitas guru berguna dalam mentransfer informasi yang utuh. 3) kreativitas guru dapat merangsang peserta didik untuk lebih berpikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau alam yang menjadi objek pembelajaran. 4) kreativitas guru dapat merangsang kreativitas peserta didik. Dengan adanya kreativitas guru diharapkan agar guru dapat terus menciptakan inovasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa jenuh pada saat belajar. Kreativitas guru dapat tercermin dalam rancangan pembelajaran yang telah dibuat oleh guru.

Macam-macam kreativitas guru dalam merancang pembelajaran menurut Nahrin (2018: 71) yaitu kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran, kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, dan kreativitas guru dalam menggunakan sumber belajar. Mujakir (2015:87) juga mengemukakan bahwa kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran terbagi menjadi: 1) kreativitas guru dalam penggunaan media dan alat pembelajaran, 2) kreativitas guru dalam memanfaatkan sumber belajar, 3) kreativitas guru dalam mengkolaborasi metode, 4) kreativitas guru dalam mengembangkan materi, 5) kreativitas guru dalam mencari penggunaan baru dari benda sehari-hari.

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, yang berarti perantara. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran proses penyampaian pesan dan informasi dari guru kepada peserta didik akan berlangsung secara efektif (Pribadi, 2017:15). Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media pembelajaran dapat mengurangi perbedaan persepsi atas informasi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga berfungsi untuk menghindari terjadinya verbalisme yang dilakukan oleh guru, membangkitkan minat belajar peserta didik, mengatasi keterbatasan ukuran, ruang dan waktu, membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, serta mengefektifkan pemberian rangsangan belajar (Mudlofir & Rusydiyah, 2019:131).

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran daring yang dapat digunakan guru adalah sebagai berikut: 1) CD pembelajaran interaktif; yaitu guru membuat

rekaman pembelajaran baik secara langsung ataupun dengan dukungan *software* seperti *power point*. 2) Perpustakaan; model perpustakaan konvensional dapat digantikan dengan Perpustakaan Digital. 3) Internet; peserta didik dapat dengan mudah mengakses serta *update* materi pembelajaran. 4) *Website*; digunakan sebagai sumber belajar yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun (Daryanto 2016:199).

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri 131/IV Kota Jambi, didapati bahwa guru telah menggunakan berbagai macam media dalam pembelajaran daring tipe *asynchronous* yang berarti peserta didik dapat melakukan pembelajaran dan menyelesaikan sesuai rentang waktu yang sudah ditentukan. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring antara lain game edukasi SETARA (Seputar Edukasi Nusantara), Video pembelajaran, *Power Point* (PPT), dan *voice note*. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, pemilihan media tersebut didasarkan pada mudahnya penggunaan oleh peserta didik serta memiliki keluwesan dalam waktu belajar, hal ini dikarenakan tidak semua peserta didik memiliki gawai pribadi sehingga akan sulit untuk melakukan pembelajaran daring secara bersamaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Daring Berbasis Teknologi di Kelas IV B Sekolah Dasar Negeri 131/IV Kota Jambi.***

1.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka skripsi ini membataskan ruang lingkup penelitian pada kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran daring berbasis teknologi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka permasalahan yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran daring di kelas IV B Sekolah Dasar Negeri 131/IV Kota Jambi?
2. Bagaimana kreativitas guru dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran daring di kelas IV B Sekolah Dasar Negeri 131/IV Kota Jambi?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan atau hasil akhir dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran daring di kelas IV B Sekolah Dasar Negeri 131/IV Kota Jambi.
2. Untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran daring di kelas IV B Sekolah Dasar Negeri 131/IV Kota Jambi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara teoritis diharapkan agar penelitian ini dapat dijadikan referensi dan informasi mengenai kreativitas guru dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran daring di sekolah dasar. Sedangkan manfaat praktisnya adalah dapat dijadikan gambaran mengenai topik yang sejenis bagi mahasiswa yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya, serta dapat dijadikan referensi bagi sekolah ataupun guru dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran daring di sekolah dasar.