

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan, kemampuan, pengetahuan merupakan salah satu modal yang dimiliki untuk hidup di zaman yang serba canggih ini. Begitu pentingnya pendidikan sehingga mantan pendidikan pada masa Orde Baru yaitu “Daoed Joesoef” mengatakan bahwasanya pendidikan merupakan segala bidang pengetahuan, untuk memilih dan membina kehidupan yang lebih baik, dan sesuai dengan martabat manusia. Jadi dapat dikatakan bahwasanya “pendidikan itu sangat penting bagi kehidupan manusia dan tidak bisa lepas dari kehidupan manusia itu sendiri”.¹ Berdasarkan penuturan tersebut dapat dipahami bahwasanya pendidikan itu haruslah disadari arti pentingnya, dan direncanakan secara sistematis untuk bisa merubah pola kehidupan masyarakat untuk tetap membina kehidupan yang lebih baik.²

Sebagai suatu Negara Indonesia memerlukan menjadi suatu bangsa yang maju seperti halnya cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara maju di Dunia. Tidak dapat dipungkiri bahwa maju-tidaknya suatu Negara dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga suatu negara diukur apakah bangsa itu maju apa mundur, karena seperti diketahui bahwa pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang

¹Hamid Darmadi, *Konsep Dasar, Teori Startegi Dan Impelementasi Dalam Pendidikan Globalisasi*. (Animager, 2019), 51

² Sabar Budi Raharjo, Evaluasi Trend Kualitas Pendidikan Di Indonesia, (*Jurnal Penelitian Dam Evaluasi Pendidikan*, Tahun 16, Nomor 2, 2012), 514

berkualitas baik dari segi skill, spiritual, intelegensi, dan pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa.³

Namun pada akhir-akhir ini pendidikan khususnya di Indonesia mengalami berbagai kendala karena Pada awal Tahun 2020 Dunia digemparkan dengan adanya virus yang mematikan. Virus tersebut diberi nama Corona Virus Disease (COVID-19) dan mudah menyebar kepada manusia.⁴ Sesuai dengan peraturan yang diberikan menteri pendidikan dan kebudayaan dalam upaya pencegahan COVID-19 tentang implementasi siswa sesuai surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa Darurat penyebaran COVID-19. Berdasarkan Surat Edaran yang dikeluarkan oleh pemerintah, proses pembelajaran dikelas terpaksa ditiadakan demi mengikuti kebijakan *social distancing* dari pemerintah. Untuk menghindari kontak fisik dan agar tetap menjaga jarak satu dengan yang lainnya.⁵ Dengan adanya Virus tersebut diseluruh kawasan yang ada di Indonesia mengharuskan harus belajar dirumah secara daring ataupun luring. Semua kegiatan belajar harus dilakukan dari rumah, proses belajar mengajar yang semula dilakukan dengan tatap muka berubah menjadi pembelajaran secara online. Konsekuensinya, pengawasan siswa dalam belajar menjadi dominan kepada keluarga karena kegiatan sosial, sikap dan perilaku anak menjadi tanggung jawab keluarga. Kondisi tersebut juga memaksa pengajar (guru) untuk

³Hamid Harmdi, 52

⁴Sambutan: Sri Wiwoho Mudjanarko. *Pendamik Covid-19 Persoalan Dan Refleksi Di Indonesia*. (Surabaya: Yayasan Kita Menulis, 2020), 20

⁵Ketut Sudarsana DKK, *COVID-19: Perspektif Pendidikan*. (Yayasan Kita Menulis, 2020), 38

menggunakan berbagai cara agar tetap dapat melakukan aktivitas pembelajaran.⁶

Tugas pembelajar (guru) bukan hanya menyampaikan materi dengan memberi tugas tetapi memperhatikan proses pembelajaran, karena melalui proses dapat dilihat produk yang dihasilkan. Desain pembelajaran yang baik akan menyebabkan terjadinya kegiatan belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang dan memotivasi peserta didik serta diharapkan dapat membentuk pribadi pelajar sepanjang masa. Jadi mereka tidak malas untuk belajar kapan saja, diusia berapa saja, dan belajar dengan siapa saja. Kutipan tersebut sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19, yang menyebutkan bahwasanya proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara menyenangkan, menantang, interaktif, inspiratif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis pembelajar.⁷

Bagi beberapa sekolah ataupun kebanyakan pembelajaran daring bisa membuat banyak manfaat, hal tersebut karena bisa menambah wawasan baik kepada guru yang memberikan materi ataupun kepada peserta didik untuk lebih bisa atau memanfaatkan penggunaan terhadap teknologi. Namun, ternyata terdapat banyak kendala yang harus dilewati baik oleh peserta didik ataupun oleh guru yang harus menyampaikan materi, yang terkadang waktu dan penempatannya relatif lebih sedikit dari pada bertatap muka secara

⁶Ikatan Alamuni Doktoral, *Bungan Rampai Rekontruksi Pembelajaran Di Era New Normal*. (Jawa Timur: CV Seribu Bintang, 2010), 3

⁷Ikatan alumni doktoral, 4

langsung. Kendala yang relatif terjadi yaitu ketika peserta didik ataupun guru kesulitan dalam hal jaringan internet. Hal tersebut juga bisa berpotensi menimbulkan kejenuhan kepada peserta didik saat belajar dirumah.

Salah satu faktor yang dipengaruhi minat belajar siswa ketika sedang dalam pembelajaran daring adalah bagaimana kreativitas dari guru itu sendiri. Dimana peran guru dalam menyampaikan pembelajaran dituntut untuk lebih kreatif agar peserta didik tidak merasa bosan, dan juga bisa lebih menghidupkan suasana, tidak hanya memberikan tugas monoton setiap harinya. Jadi, kualitas pembelajaran ditentukan oleh kualitas dari guru itu sendiri. Penjelasan dan juga metode yang disampaikan harus memperhatikan karakteristik dari siswanya.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi di MTsN 3 Pamekasan yang merupakan Madrasah favorit dan memiliki sejarah yang panjang dalam dunia pendidikan. Dalam penelitian ini, peneliti disini ingin meneliti tentang kreativitas guru IPS dalam pembelajaran daring (*online*) di MTsN 3 Pamekasan. Peneliti mengambil di MTsN 3 Pamekasan salah satunya adalah sekolah tersebut menggunakan pembelajaran daring, dan salah satu kekhasan dalam MTsN 3 Pamekasan karena mempunyai situs tersendiri dalam melakukan pembelajaran daring dan sudah disediakan oleh Kementrian Agama (KEMENAG) yaitu *E-learning Madrasah*. Guru IPS di MTsN 3 Pamekasan juga menggunakan *E-learning* dalam pembelajaran daring dan juga *whatsapp group*, dalam *E-learning* terdapat berbagai fitur yang bisa digunakan oleh guru dan siswa. Tujuan sistem ini dibuat untuk memudahkan siswa dalam mendapatkan informasi pembelajaran. Kekhasan yang pertama

yaitu ada kelas online, fitur ini berisi konten pembelajaran, pembuatan standar kompetensi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kedua, ada berbagai fitur tersebut untuk guru Madrasah untuk saling berbagi informasi dan kreativitasnya. Sementara untuk yang ketiga yaitu forum komunitas Madrasah, jadi dengan adanya forum komunitas yang ada di dalam *E-learning* bisa saling berinteraksi antara guru dengan siswa. Dengan menggunakan *E-Learning* agar siswa mampu menjadi semangat belajar dengan mudah.

Selain mempunyai pengetahuan akademik yang tinggi, seorang guru harus memiliki kreativitas dalam memotivasi belajar siswanya dalam pembelajaran daring, agar memberikan warna dan pengetahuan yang baru dalam belajar di rumah dan juga pengalaman yang baru agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Guru IPS di MTsN 3 Pamekasan memiliki kreativitas dalam pembelajaran daring yaitu dengan cara menugaskan siswa untuk mengerjakan Unit Kerja Belajar Mandiri (UKBM) serta membuat Peta persebaran COVID-19 di area Jawa Timur, meneliti lingkungan, membuat laporan sederhana di lingkungan masing-masing, membuat *Mind Mapp* serta menonton video pembelajaran melalui Youtube.

Dengan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, peneliti sangat tertarik untuk lebih mendalami lebih lanjut bagaimana kreativitas guru IPS dengan mengambil judul penelitian “ *Kreativitas Guru IPS Dalam Pembelajaran Daring (Online) Di MTsN 3 Pamekasan*”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana kreativitas guru IPS dalam pembelajaran daring (*online*) di MTsN 3 Pamekasan?
2. Bagaimana respon siswa terhadap kreativitas guru IPS dalam pembelajaran daring (*online*) di MTsN 3 Pamekasan?
3. Apa saja faktor penghambat dan pendukung kreativitas guru ips dalam pembelajaran daring (*online*) di MTsN 3 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kreativitas guru IPS dalam pembelajaran daring (*online*) di MTsN 3 Pamekasan.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap kreativitas guru IPS dalam pembelajaran daring (*online*) di MTsN 3 Pamekasan.
3. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung kreativitas guru IPS dalam pembelajaran daring (*online*) di MTsN 3 Pamekasan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam Pembelajaran IPS dan Khususnya guru IPS agar bisa memberikan kreativitas dalam pembelajaran Daring.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat menjadi sumber informasi, bagi kalangan mahasiswa khususnya serta semua kalangan para guru-guru IPS dalam memberikan kreativitas dalam memotivasi belajar siwanya dengan baik. Selain itu, hasil penelitian ini bisa dipergunakan untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

a. Bagi guru

Bagi guru sendiri, dengan adanya penelitian ini bisa menjadi pembelajaran bagaimana seorang guru itu mampu menjadikan kreativitasnya bisa memotivasi belajar para peserta didiknya dengan baik. Sehingga para siswanya bisa dengan mudah memahami pembelajaran yang disampaikan dengan baik.

b. Bagi sekolah

Bagi sekolah bisa menjadi acuan dan sumbangan pemikiran untuk sekolah. Sehingga sekolah bisa meningkatkan kreativitas tenaga pendidiknya dan juga profesional pada pendidiknya.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Memberi manfaat bagi penelitian selanjutnya untuk dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk penelitian yang sejenis yang akan dilakukan selanjutnya.

b. Definisi Istilah

Untuk penelitian ini dibutuhkan pengertian istilah untuk membantu mensinonimkan pendapat agar tidak terjadi kesalahpahaman makna terhadap judul penelitian. Adapun istilah yang dipandang perlu di definisikan antara lain:

1. Kreativitas : Adalah bagaimana kita melihat dan melakukan sesuatu yang dianggap orang lain hal yang biasa, menjadi sesuatu yang luar biasa.⁸

⁸Raul Renandan, *mencuri kreativitas desainer*. (jogyakarta: hansMedia pustaka.2017), 13

2. Guru: Guru merupakan tenaga pendidik yang profesional yang mengajarkan suatu ilmu terhadap peserta didik seperti membimbing, melatih serta memberikan penilaian dan juga melakukan evaluasi terhadap peserta didik.⁹
3. Ilmu pengetahuan sosial: Merupakan materi dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti Geografi, Sejarah, Ekonomi, Sosiologi, Dan Antropologi, Ilmu Politik. Dijadikan bahan bagi pelaksana program pendidikan dan pengajaran disekolah dasar dan menengah.¹⁰
4. Daring : Daring atau yang bermakna tersambung kedalam jaringan komputer ataupun Gaged atau dalam istilahnya *Online*.¹¹
5. Belajar : Belajar merupakan proses perubahan didalam diri manusia atau perubahan cara berfikirnya, perubahan tersebut seperti peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, kebiasaan, pengetahuan, pemahaman, seta kemampuan, dll.¹²sedangkan belajar menurut Trianto adalah suatu proses yang di tandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.¹³

c. Kajian Terdahulu

Untuk memberikan pemahaman yang lebih luas pada penelitian ini, penulis perlu paparkan terlebih dahulu mengenai penelitian yang pernah

⁹Dewi safitri, *menjadi guru profesional*. (Riau: PT. Indragiri Dot Com. 2019), cet. I. 5

¹⁰Abu Ahmadi, *ilmu sosial dasar*. (jakarta; PT asadi mahasatya, 2003), 2-3

¹¹Disusun Oleh: Tim Kemenristekdikti. *Buku Panduan Pengisian Pembelajaran Dalam Jaringan*. (Jakarta, 2017), 1

¹²Thursan, *belajar secara efektif*. 1

¹³ Hermawan Budi Santoso, Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Basic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI Di SMK Insan Cendekia Turi Sleman. *Jurnal Taman Vokasi*. Vol. 5, No. 1, 2017. 40

dilakukan sebelumnya salah satu hasil penelitian tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Skripsi yang ditulis oleh Nandya Noviantari, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2017, yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Di SD Muhammadiyah 09 Malang” penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh Kreativitas terhadap minat belajar siswa di SD Muhammadiyah 09 Malang. Letak persamaan penelitian kali ini dengan sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang Kreativitas Guru. Sedangkan letak perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang adalah *pertama*, penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *field Research* (penelitian lapangan) sedangkan penelitian sekarang menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. *Kedua*, penelitian terdahulu lebih terfokus pada peningkatan minat belajar siswa sedangkan penelitian sekarang lebih terfokus pada motivasi belajar siswa.