

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah banyak mempengaruhi berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam pendidikan kini berpengaruh pada pembelajaran, yang semula hanya menggunakan papan tulis, sekarang sudah menggunakan *LCD*, *Internet*, bahkan pembelajaran jarak jauh (*Daring*). Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah menyentuh semua aspek kehidupan terutama bagaimana pemanfaatan media internet dalam meningkatkan mutu pendidikan. Internet sudah menjadi bagian yang tak terhindarkan lagi dalam kehidupan sehari-hari, apalagi dalam dunia pendidikan yang erat kaitannya dengan kebutuhan mekanisme belajar mengajar yang berbasis teknologi.

Peningkatan mutu pendidikan berpengaruh terhadap relevansi dan perubahan budaya lokal, nasional, dan global, serta perluasan akses pendidikan masih menjadi PR pemerintah saat ini. *E-learning* merupakan salah satu program yang diusung oleh pemerintah untuk memecahkan permasalahan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003/BAB VI (jalur, jenjang, dan jenis pendidikan)/bagian kesesepuluh pendidikan jarak jauh pasal 31 disebutkan bahwa pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada siswa yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka/reguler. *E-learning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan teknologi elektronik, yang dapat diaplikasikan dalam pendidikan jarak jauh (Rusman, 2012:292)

Guru harus bisa menguasai media- media dan aplikasi pembelajaran yang mendukung dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar jarak jauh (Daring). Guru mempunyai peranan dengan kompetensi *transfer of knowledge* (mentransfer ilmu), dengan peranan tersebut seorang guru harus selalu tanggap terhadap keadaan, responsif terhadap berita teraktual sehingga mengalami peningkatan dari segi mempelajari bahan ajar, strategi belajar, dan keterampilan sikap guru. Peningkatan kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran jarak jauh (Daring) menjadi suatu prinsip yang sangat penting untuk diterapkan, agar guru bisa menciptakan hal- hal baru dalam proses pembelajaran jarak jauh, sehingga guru memiliki variasi di dalam mengajar jarak jauh yang akan membuat anak didik lebih aktif dan kreatif. Hal ini juga didukung dari jurnal hasil penelitian Abusiri (2019) “Implementasi *E-Learning* dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa” penelitian ini menyebutkan bahwa pembelajaran jarak jauh menggunakan *e-learning* dapat melatih siswa agar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan yang dapat menjangkau wilayah geografis yang lebih luas, baik dalam berdiskusi maupun mendapatkan referensi. Selain itu, dengan *E-Learning* lebih mudah dan dan bisa dilakukan di ruang lingkup lainnya.

Adanya kreativitas guru dalam pembelajaran jarak jauh (Daring) ini diharapkan guru menyiapkan dan merancang pembelajaran jarak jauh dari awal proses pembelajaran seperti membuat RPP, mempersiapkan materi, memberikan tugas kepada siswa, memberikan nilai, memonitoring keaktifan, berinteraksi dengan siswa melalui forum diskusi atau *chat*, dan lain- lainnya. Pada pembelajaran jarak jauh (Daring) guru tetap berinteraksi dengan siswa, hanya saja caranya yang berbeda. Pada pembelajaran jarak jauh (Daring), semua interaksi dilakukan secara

tidak langsung (tidak tatap muka). Biasanya guru pada pembelajaran jarak jauh (Daring) akan membuat forum diskusi dimana siswa dan guru dapat berinteraksi. Dalam forum diskusi, guru dapat menilai semua aktifitas dan keaktifan siswa, selain itu guru memiliki tugas untuk tetap meluruskan setiap pengetahuan yang diperoleh siswa.

Proses pembelajaran di SD Plus Jabal rahmah Mulia Medan mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan zaman menuntut semua guru untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajarannya. Akses pendidikan yang sangat terbuka mempermudah guru dalam mentransfer ilmu untuk siswa yang di didik. Keadaan tersebut dilatar belakangi dengan adanya laptop, *smartphone* dan internet yang dilengkapi dengan fitur- fitur untuk mengakses materi yang berhubungan dengan pembelajaran siswa. Akan tetapi guru harus menggunakan media dengan baik dan bijak, melihat dampaknya yang bisa berbalik arah dengan manfaatnya.

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran harus benar- benar dipantau pelaksanaannya, tidak hanya itu saja pada penerapan *e-learning* ini belum dilakukan secara maksimal oleh guru dan siswa. Hal tersebut dikarenakan terkendalanya fasilitas (jaringan yang lambat/paket data) dalam mendukung penerapan *e-learning*. Kekurangan dari penerapan *e-learning* di SD Jabal Rahmah Mulia dilihat dari interaksi antara guru dan siswa itu sendiri masih kurang. Kurangnya interaksi dalam proses pembelajaran jarak jauh dapat memperlambat terbentuknya nilai dalam proses belajar mengajar. Berubahnya proses pembelajaran dari yang semula belajar dilaksanakan tatap muka, kini menggunakan *e-learning* sebagai perantara proses belajar mengajar jarak jauh.

Masalah selanjutnya yaitu guru belum semua mahir menggunakan aplikasi pembelajaran sebagai sarana pembelajaran jarak jauh (Daring) perlu pelatihan terlebih dahulu, guru belum meningkatkan kompetensinya dalam mengajar, salah satunya dengan mempelajari media informasi dan komunikasi, khususnya laptop agar guru bisa mengajar lebih variatif, dapat menyediakan konten pembelajaran interaktif yang dapat dipelajari siswa berdasarkan personalisasi, dan tidak membosankan. Faktor yang menyebabkan kreativitas guru tergolong rendah dalam pembelajaran jarak jauh (Daring) di SD Plus Jabal Rahmah Mulia Medan yaitu, karena kurangnya pengalaman, dilihat dari para guru yang masih belum mahir menggunakan internet atau aplikasi pembelajaran; sarana dan prasarana, ketika menggunakan internet untuk mencari bahan pembelajaran ditemukan akses internet yang dimiliki sekolah masih lambat, bahkan sering gagal.

Dari masalah di atas peneliti tertarik ingin mengetahui bagaimana kreativitas guru dalam penerapan pembelajaran jarak jauh (Daring) di SD Plus Jabal Rahmah Mulia Medan. Yang menjadi alasan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas guru menggunakan *e-learning* di SD Plus Jabal Rahmah Mulia Medan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui *Google Meet*, bahan ajar atau materi elektronik yang tersedia, metode dalam pelaksanaan pembelajaran melalui *Google Meet*, pemberian tugas dalam pembelajaran melalui *Google Meet*, kecepatan dalam mengakses jaringan internet pada pelaksanaan pembelajaran melalui *Google Meet*. Berdasarkan masalah tersebut penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tindakan selanjutnya dengan peneliti mengambil judul “Analisis Kreativitas Guru Dalam Penerapan *E-Learning* di Sekolah Dasar Plus Jabal Rahmah Mulia Medan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Berubahnya proses pembelajaran dari yang semula proses belajar dilaksanakan tatap muka, kini menggunakan *e-learning* sebagai proses belajar mengajar jarak jauh.
2. Interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh belum maksimal.
3. Guru belum semua mahir menggunakan aplikasi pembelajaran sebagai sarana pembelajaran jarak jauh

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian “Analisis Kreativitas Guru Dalam Penerapan *E-Leraning* Melalui *Google Meet* di Sekolah Dasar Plus Jabal Rahmah Mulia Medan”.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang ditentukan peneliti dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana tingkat kreativitas guru dalam penerapan *e-leraning* melalui *Google Meet* di Sekolah Dasar Plus Jabal Rahmah Mulia Medan?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui tingkat kreativitas guru dalam penerapan *e-learning* melalui *Google Meet* di Sekolah Dasar Plus Jabal Rahmah Mulia Medan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis berguna untuk lebih memahami ilmu pengetahuan berupa teori terkait dengan penelitian. Secara teori, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang berguna bag pendidikan. Ilmu pengetahuan tersebut khususnya tentang kreativitas guru dalam penerapan *online (e-learning)* di SD.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang kreativitas guru dalam penerapan *online (e-learning)* di SD.

#### b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan rujukan bagi sekolah mengenai analisis kreativitas guru dalam penerapan *online (e-learning)* di SD.

#### c. Peneliti lain

Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang kreativitas guru dalam penerapan *online (e-learning)* di SD agar melakukan inovasi-inovasi baru sehingga perkembangan ilmu pengetahuan selalu berkembang dari masa ke masa.