

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Undang–Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian tujuan pendidikan merupakan rumusan yang ideal untuk dapat mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Salah satu hal yang dapat menunjang peningkatan pendidikan adalah dengan meningkatkan kreativitas pada diri peserta didik.

Pendidikan di Indonesia sekarang masih di bayang-bayangi oleh pandemi virus *covid-19* yang mulai terjadi pada awal tahun 2020. Adanya pandemi *covid-19* telah melanda hampir seluruh negara yang ada di dunia ini, dan hampir semua sektor terdampak dengan adanya pandemi ini, baik itu sektor ekonomi, pendidikan, pertanian, pariwisata, kesehatan, dan sebagainya. Dampak adanya pandemi ini dianjurkan masyarakat untuk dirumah saja, begitupun dengan peserta didik, untuk pertama kalinya secara keseluruhan pembelajaran di Indonesia melaksanakan pembelajaran daring (dalam jaringan)

agar supaya peserta didik tetap belajar dari rumah saja, hal ini sesuai dengan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan *Corona Virus Disease (Covid-19)* pada satuan Pendidikan. Dengan adanya pandemi *covid-19* dan diterbitkannya surat edaran tersebut warga sekolah harus ikut serta dalam penanganan virus *covid-19* yakni dengan mentaati protokol kesehatan dengan melaksanakan mencuci tangan, memakai masker, menjaga jarak, mengurangi mobilisasi dan menjauhi kerumunan.

Kita tidak bisa memprediksi kapan pandemi ini akan berakhir, pembelajaran daring yang dilaksanakan terlalu lama menimbulkan kejenuhan hal ini pun sejalan dengan apa yang akan terjadi jika perkembangan generasi kita tidak memiliki kreativitas ? maka kehidupan tidak akan berkembang, tidak ada rumah yang beraneka ragam, berbagai jenis kendaraan, cara memasak, pakaian, cara menghadapi cuaca, cara menempuh perjalanan ataupun cara mendapatkan informasi, dan lain sebagainya (Rachmawati, Yeni 2011) dalam Conny R. Semiawan: (1999). Sehingga pada kurikulum 2013 yang berlaku pada saat ini kreativitas merupakan aspek yang penting diterapkan pada setiap pembelajaran di setiap satuan pendidikan.

Proses kreativitas seseorang sudah harus mulai diperhatikan perkembangan dan pengembangannya sejak dini, tidak hanya di lingkungan keluarga, melainkan juga di lingkungan sekolah. Di lingkungan sekolah, para pendidik dituntut agar anak didiknya dapat menjadi lulusan yang berhasil memberikan ide-ide atau gagasan-gagasan kreatif dalam menghadapi atau

menyelesaikan suatu masalah. Kemampuan kreativitas peserta didik sering tidak mendapatkan perhatian yang lebih di lingkungan sekolah, sehingga individu tidak dapat mengenali potensinya yang pada akhirnya individu tersebut tidak dapat mencapai tahapan “aktualisasi diri”

Kemampuan kreativitas dapat berkembang secara optimal tergantung pada cara mengajar yang diterapkan oleh guru (Munandar, 1992). Jika peserta didik diberikan kesempatan dan kepercayaan untuk dapat mengeluarkan gagasan-gagasan yang baru, maka kemampuan kreatifnya dapat berkembang. Sebaliknya, jika tidak diberikan kesempatan kemampuan tersebut, maka tidak akan berkembang dengan optimal, melainkan hanya pengembangan kecerdasan sajalah yang akan berkembang. Padahal baik pengembangan kecerdasan maupun pengembangan kreativitas sangat dibutuhkan untuk berhasil dalam proses belajar dan dalam kehidupan sehari-hari. Jika guru dapat mengembangkan kreativitas pada peserta didiknya maka peserta didik memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, sehingga diharapkan peserta didik tersebut mampu memecahkan segala permasalahan secara efektif dan efisien.

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak tentang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa (*unusual*) guna memecahkan berbagai persoalan, sehingga dapat menghasilkan penyelesaian yang orisinil dan bermanfaat (Conny R. Semiawan: 1999). Sebagai kompetensi unggulan tindakan kreatif manusia semata-mata tidak hanya untuk kepentingan manusia dalam memanfaatkan sumber belajar atau potensi sumber daya alam. Kreativitas juga diarahkan untuk kepentingan

kesinambungan atau kelestarian kehidupan umat manusia dengan lingkungan hidup sebagai daya dukungnya.

Berdasarkan demikian maka upaya guru dan orangtua dalam mendidik peserta didik di masa pandemi ini sangat dibutuhkan sekali, hal tersebut di maksudkan supaya peserta didik tetap memiliki kreativitasnya dalam pembelajaran daring. Sebagaimana kita tahu bahwa teknologi informasi dan komunikasi sekarang dengan majunya perkembangan jaman menjadi lebih canggih lagi, anak dapat belajar dimana saja dan kapan saja serta dapat menggunakan media yang dibutuhkan. Dengan maraknya internet yang sudah menjangkau lapisan masyarakat, maka perlu adanya upaya dari guru untuk memanfaatkan kemajuan media informasi dan teknologi di masa pandemi ini, sehingga pembelajaran dapat mengantarkan peserta didik-siswinya memiliki kreativitas.

Berdasarkan hal tersebut, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kreativitas dalam dirinya untuk menggunakan media sebagai kegiatan pembelajaran secara terarah dan memanfaatkan teknologi informasi dengan sebaik-baiknya. Tujuan dengan adanya pembelajarn daring ini yaitu untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat *masif* dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas (Sofyana, 2019: 82).

Guru memiliki peran yang penting khususnya dengan adanya media pembelajaran daring ini sebagai upaya dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, seorang guru perlu memahami perkembangan psikologi peserta

didik, karakter peserta didik, serta metode apa saja yang digunakan secara efektif untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

Pengertian guru berdasarkan UU No. 14 Tahun 2005 dijelaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Berdasarkan Kemendikbud guru adalah sosok yang dapat membentuk jiwa dan watak peserta didik. Guru mempunyai kekuasaan untuk membentuk dan membangun kepribadian peserta didik menjadi seorang yang berguna bagi agama, nusa dan bangsa. Berdasarkan pengertian tersebut guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan yang tercantum UU No. 20 Tahun 2003 : 3 bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada adalah melalui pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Upaya guru dalam pembelajaran daring melalui pembelajaran jarak jauh ini tentunya harus ada sinergitas dengan orang tua. Keluarga dan lingkungan adalah jalur pendidikan informal (UU No 20, 2003: 1). Di dalam keadaan yang

normal, keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama bagi anak. Karena disanalah anak mulai mengalami proses sosialisasi awal, serta mengenal dunia sekitarnya, juga pola pergaulan hidup yang berlaku sehari-hari (Ni'mah, 2016: 15).

Peran orang tua sangat penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan anak-anak mereka. Induk peran dan tanggung jawab antara lain dapat diwujudkan dengan membimbing kelangsungan anak belajar di rumah sesuai dengan program yang telah dipelajari oleh anak-anak di sekolah belajar (Sukmadinata, 2009: 164).

Pendampingan orang tua dalam pembelajaran dari rumah selain membantu anak dalam momen belajar juga akan membangun komunikasi yang intens dengan anak. Komunikasi yang intens ini akan meningkatkan kreativitas anak lewat berbagai aktivitas bersama yang bermanfaat (Prianto, 2020) dalam Selvi dan Mardiyana (2020). Dengan demikian berdasarkan pengertian tersebut bahwa ketika orangtua bisa menjalankan perannya dengan menunjukkan minat dan memberikan kesempatan yang seluas-luasnya pada diri anak untuk mengembangkan kreativitasnya dengan mengusahakan suatu lingkungan yang kaya akan rangsangan mental dan suatu suasana sehingga anak merasa tertarik dan tertantang untuk mewujudkan bakat-bakat dan kreativitasnya.

Terkait dengan adanya fenomena media pembelajaran daring di SDN 1 Kracak, banyak sekali pro kontra yang timbul akibat lamanya kegiatan pembelajaran daring ini, dikarenakan pembelajaran daring tidak sepenuhnya dilaksanakan seperti adanya pembelajaran tatap muka sehingga menimbulkan

kebosanan. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan melaksanakan penelitian bagaimana upaya guru serta orangtua untuk bisa menciptakan pembelajaran yang bisa meningkatkan kreativitas pada diri peserta didik. Sehingga Kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring serta orangtua yang selalu aktif dalam mendampingi anak-anaknya belajar dirumah akan membantu peserta didik secara aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh dari rumah. Berdasarkan konteks diatas peneliti akan melaksanakan penelitian tentang bagaimana implementasi “Sinergi Upaya Guru dan Orangtua dalam Meningkatkan kreativitas peserta didik pada Pembelajaran Daring di SDN 1 Kracak”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan dengan upaya serta guru dan orang tua dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran daring di SDN 1 Kracak adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran daring ?
2. Bagaimana upaya orangtua dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran daring ?
3. Apa hasil kreativitas peserta didik yang muncul pada waktu pembelajaran daring ?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan upaya guru dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran daring
2. Mendeskripsikan upaya orangtua dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran daring
3. Mendeskripsikan kreativitas peserta didik yang muncul melalui pembelajaran daring.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, yang diuraikan sebagai berikut:

#### **1. Teoretis**

Penelitian ini dilakukan dalam rangka untuk mengembangkan wawasan mengenai upaya guru dan orangtua dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada kegiatan belajar daring. Adapun jika diuraikan, secara teoretis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai masukan bagi penanaman kreativitas dalam pembelajaran.
- b. Sebagai bahan kajian bagi pelaksanaan penelitian lanjutan mengenai upaya guru dan orangtua dalam meningkatkan kreativitas peserta didik

#### **2. Praktis**

##### **a. Bagi Peserta didik**

- 1) Meningkatkan kreativitas pada diri peserta didik .
- 2) Menyajikan bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan tambahan wawasan upaya guru untuk meningkatkan kreativitas pada diri peserta didik.
- 2) Menambah keterampilan, kreativitas, dan inovasi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Menjadi referensi bagi guru untuk mengadakan variasi pendekatan dalam mengajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memperkaya wawasan pembelajaran di sekolah, khususnya di Sekolah Dasar.
- 2) Menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan sekolah untuk memperbaiki sistem pembelajaran di sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti

Dapat digunakan peneliti untuk menambah pengetahuan mengenai sinergi upaya guru dan orangtua dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran daring.