

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh perilaku inovatif, teknologi informasi, dan lingkungan kerja terhadap kinerja guru. Guru memiliki peranan penting dalam pendidikan karena figur guru sangat menentukan maju mundurnya pendidikan (Hadian, 2017; Imroatun & Sukirman, 2016). Meskipun dalam kondisi bagaimanapun guru tetap memegang peran penting, dalam kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan perkembangan global (Angrainy et al., 2020).

Di era teknologi yang serba cepat, kualitas kinerja seseorang sangat berpengaruh terhadap produktivitas organisasinya (Adha et al., 2019). Berbagai upaya peningkatan kinerja dengan alasan bahwa kinerja organisasi secara keseluruhan dan bersama-sama berusaha mewujudkan tujuan organisasi (Ningrum & Abdullah, 2021). Usaha peningkatan kinerja guru dilakukan melalui pembinaan dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja, meliputi upaya perbaikan keterampilan, kemampuan, pengetahuan, kedisiplinan, dan lingkungan kerja (Indajang et al., 2020; Prasetya et al., 2020). Begitu pula dengan kinerja guru di sekolah, guru dituntut menguasai ilmu yang akan diberikan kepada siswa dan memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknik mengajar (Destiana & Soenarto, 2014). Sehingga penelitian

ini penting dilakukan untuk melihat bagaimana perilaku inovatif, teknologi informasi, dan lingkungan kerja berpengaruh terhadap kinerja guru.

Perilaku kreatif-inovatif guru dapat ditingkatkan dengan memberi kebebasan guru dalam memberikan pengajaran kepada siswa melalui kreativitas yang dimilikinya (Imroatun & Sukirman, 2016; Siregar et al., 2020). Kinerja guru yang baik harus memiliki enam hal yaitu (Angrainy et al., 2020; Hadian, 2017): memahami pekerjaan yang akan dikerjakan, mempunyai pengetahuan apa yang akan dikerjakan, siap melakukannya, harus dapat mengantisipasi segala hambatan, harus mengetahui mana yang harus dikerjakan, menghindari pihak lain yang tidak dapat menyelesaikannya. Baik buruknya kinerja guru akan dirasakan oleh siswa, untuk itu diperlukan perilaku kreatif-inovatif guru yang merupakan salah satu jenis kompetensi individu (Anjar et al., 2020).

Kompetensi ini terkait dengan kemampuan sumber daya manusia dalam menghasilkan ide-ide baru dan menerapkannya dalam organisasi. Kreativitas dan inovasi merupakan kemampuan individu dalam rangka meningkatkan prestasi dalam bekerja (Konadi, 2018). Sumber daya manusia yang memiliki kreativitas tinggi akan selalu berpikir dan bertindak untuk perbaikan kualitas organisasi dengan cara menemukan cara-cara baru dalam bekerja dan tidak akan berdiam diri untuk mencari perubahan kearah yang lebih baik (Elshifa et al., 2019).

Perilaku kreatif-inovatif dipengaruhi lingkungan kerja seseorang, karena munculnya ide baru mungkin melalui diskusi, simulasi kerja, tim kerja, briefing,

atas pengalaman kerja yang diperoleh (Haq & Novitasari, 2022; Patoni, 2020). Organisasi yang mampu memberikan ruang kepada anggota organisasi untuk bersikap kreatif dan memiliki jiwa orientasi prestasi adalah termasuk organisasi pembelajar (Indajang et al., 2020). Organisasi pembelajar akan terwujud jika didukung lingkungan kerja yang kondusif. Sekolah sebagai salah satu bentuk organisasi dipengaruhi lingkungan eksternal maupun internal. Organisasi harus berusaha menata tempat kerja untuk memberikan kenyamanan dan gairah kepada para gurunya, begitu pula dengan sekolah harus memperhatikan dan merubah kondisi tempat kerjanya, menciptakan lingkungan kreatif dan mengubah lingkungan untuk semangat kerja sehingga memberikan kenyamanan terhadap anak didik ketika proses pembelajaran sedang berlangsung (Destiana & Soenarto, 2014; Prasetya et al., 2020).

Perilaku Kreatif-Inovatif dapat dipengaruhi oleh kemampuan dalam menerapkan perkembangan teknologi informasi (Prasetya et al., 2020). Di era revolusi industri 4.0 ini, seluruh sektor kehidupan manusia menerapkan teknologi informasi. Termasuk dalam pendidikan, teknologi informasi diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kreativitas dan perilaku inovatif guru ditantang untuk dapat mengembangkan pembelajaran dengan mengimplementasikan perkembangan teknologi informasi. (Patoni, 2020) Menurut Sugiyanto (2018), kompetensi dan sarana pendukung teknologi informasi berkontribusi searah dalam upaya meningkatkan kualitas kinerja. Hal ini menunjukkan bahwasannya meningkatnya kemampuan atau kompetensi guru

dan sarana pendukung teknologi informasi dibarengi dengan peningkatan kinerja.

Namun faktanya, kinerja guru dengan berbagai macam pendidikan dan pelatihan, tetapi di lapangan masih menemukan masalah yang berhubungan dengan kinerja guru yang belum optimal (Destiana & Soenarto, 2019). Hal ini terlihat dengan banyaknya keluhan siswa terhadap proses belajar mengajar di kelas. Hal itu terjadi karena pengembangan perilaku kreatif-inovatif belum merata hal ini terbukti hanya beberapa orang yang mempunyai peran aktif dalam pengelolaan siswa dalam usaha mengikuti berbagai macam kompetisi dan pengembangan karir guru itu sendiri (Fatonah & Helmy, 2021).

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMK N) 2 Pengasih, Kulonprogo di pilih sebagai studi kasus dalam penelitian ini. Dipilihnya SMK N 2 Pengasih, Kulonprogo menjadi salah satu sekolah menengah di Kabupaten Kulonprogo yang secara wilayah administratif termasuk dalam wilayah perdesaan yang terletak di Kecamatan Pengasih. Sekolah ini juga menjadi SMK rujukan dan pilihan para siswa, tentunya hal ini menarik dilakukan penelitian secara mendalam untuk menganalisis perilaku inovatif, teknologi informasi, dan lingkungan kerja berpengaruh terhadap kinerja guru di SMK N 2 Pengasih Kulonprogo.

Berdasarkan pada latar belakang penelitian tersebut maka penelitian ini menganalisis seberapa besar pengaruh perilaku inovatif, teknologi informasi, dan lingkungan kerja berpengaruh terhadap kinerja guru di SMK N 2 Pengasih

Kulonprogo baik secara parsial maupun simultan. Sehingga penulis mengusulkan penelitian dengan judul “Pengaruh Perilaku Inovatif, Teknologi Informasi, dan Lingkungan Kerja terhadap Kinerja guru (Studi Kasus SMK N 2 Pengasih, Kulonprogo).”

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perilaku inovatif berpengaruh terhadap kinerja guru di SMKN 2 Pengasih, Kulonprogo?
2. Bagaimana teknologi informasi berpengaruh terhadap kinerja guru di SMKN 2 Pengasih, Kulonprogo?
3. Bagaimana lingkungan kerja berpengaruh terhadap kinerja guru di SMKN 2 Pengasih, Kulonprogo?

## **C. Tujuan**

1. Untuk menguji pengaruh perilaku inovatif terhadap kinerja guru di SMKN 2 Pengasih, Kulonprogo.
2. Untuk menguji pengaruh teknologi informasi terhadap kinerja guru di SMKN 2 Pengasih, Kulonprogo.
3. Untuk menguji pengaruh lingkungan kerja terhadap kinerja guru di SMKN 2 Pengasih, Kulonprogo.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh Perilaku Inovatif, Teknologi informasi dan Lingkungan kerja terhadap kinerja guru di SMKN 2 Pengasih, Kulonprogo dan sebagai informasi bagi Penelitian sejenis pada masa yang mendatang.

## 2. Manfaat Praktis

Diharapkan peneliti lain dapat mengetahui pengaruh variabel perilaku inovatif, teknologi informasi dan lingkungan kerja terhadap kinerja guru

