

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 adalah suatu era yang memandang bahwa teknologi informasi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Perkembangan revolusi industri 4.0 yang terjadi saat ini berpengaruh terhadap dunia pendidikan, termasuk pendidikan di Indonesia. Dimana pendidikan di era 4.0 menekankan adanya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Perubahan-perubahan yang dialami ialah semua faktor pembelajaran, yaitu kurikulum, model atau metode pembelajaran, bahan pembelajaran, media pembelajaran, dan fasilitas pembelajaran. Adanya revolusi industri 4.0 daya komputasi dan data yang dipakai tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital yang masih menjadi dasar pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin. Era ini merubah berbagai aktivitas manusia, termasuk bidang ilmu pengetahuan dan bidang pendidikan (Susetyo, 2019).

Pada Era revolusi industri 4.0 saat ini pendidikan dituntut supaya para peserta didik dibekali dengan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 biasa disebut dengan 4C, yaitu *Critical thinking*, *Collaborative*, *communicative* dan *Creativity*, karena manusia dituntut untuk mengembangkan kemampuannya agar dapat bersaing dan bertahan dalam

era revolusi industri 4.0 (Nurlizawati, 2019). Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan supaya para peserta didik dapat berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi, keterampilan lain yaitu mencari dan mengelola serta menyampaikan dan menggunakan teknologi dan informasi.

Abad ke-21 ini, pendidikan menjadi semakin penting dalam menjamin peserta didik untuk memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Peserta didik adalah seorang individu yang sedang mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan baik dari segi fisik dan mental maupun pikiran. Di era revolusi industri 4.0 para peserta didik harus memiliki keterampilan abad 21 yaitu 4 C (*Critical thinking, Collaborative, Communication* dan *Creativity*).

Perubahan dunia saat ini berlangsung sangat cepat dalam era industri revolusi 4.0 ini. Kecerdasan buatan, robotika, data besar dan *Internet of Think* saling terhubung dan memberikan dampak pada jenis pekerjaan dan perindustrian. Adanya hal tersebut kegelisahan muncul jika tenaga manusia digantikan oleh kecerdasan buatan dan robotika, sehingga beberapa profesi dan pekerjaan akan hilang yang mengakibatkan peningkatan pengangguran (Asmawati, 2019). Dengan adanya hal tersebut maka setiap individu harus memiliki kemampuan dan mempersiapkan mental untuk meningkatkan potensi dirinya dalam menghadapi tantangan di era disruptif. Salah satu

jalan yang dapat ditempuh dengan meningkatkan pengetahuan, keterampilan abad 21 dan atribut lainnya yang dapat membantu individu mencapai potensinya secara utuh (Muhali, 2019).

Peserta didik sebagai penerus bangsa haruslah memiliki keterampilan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Ada berbagai keterampilan yang harus dimiliki peserta didik salah satunya adalah kreativitas (*Creativity*). Tuntutan dunia terhadap sistem pendidikan untuk lebih memantapkan peserta didik pada kompetensi abad 21 agar dapat menghadapi tantangan yang lebih kompleks saat ini dan masa yang akan datang. Untuk itu kreativitas sangatlah diperlukan dalam menghadapi abad 21. Keterampilan kreativitas yang dimiliki seorang individu akan menjadikan individu tersebut tidak mendapatkan kesulitan dalam mengikuti perkembangan dan perubahan yang terjadi saat ini.

Kreativitas merupakan keterampilan untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan permasalahan serta mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada sebelumnya sebagai data atau informasi yang telah diperoleh seseorang (Jada, 2020). Kreativitas merupakan hal yang penting dan menjadi salah satu ciri manusia yang berkualitas. Dengan kreativitas menjadikan manusia yang berkualitas dalam hidupnya melalui berbagai pengalaman pembelajaran dan aktivitas lainnya. Kreativitas terdiri dari empat unsur yaitu: potensi, pengetahuan, pengalaman pribadi, dorongan internal dan eksternal (Nur, 2020). Perlu kita fahami bahwa kreativitas merupakan sebuah kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam abad 21

dimana dalam abad sekarang banyak sekali problematika yang terjadi. Meningkatnya teknologi digital yang dapat mempengaruhi kehidupan. Oleh karena itu perlunya peningkatan kreativitas secara optimal pada diri manusia.

Idealnya kreativitas diimplementasikan manusia sejak dini. Setiap individu hakikatnya terlahir menjadi seorang yang kreatif. Tetapi karena kurang terlatih sehingga kreativitas pada dalam diri seseorang tidak terlihat. Perlunya menggali potensi kreativitas sejak awal akan membuat kemampuan tersebut melekat dengan baik dan kuat dalam diri manusia. Oleh karena itu peningkatan kreativitas pada siswa sebagai penerus bangsa sangat diperlukan untuk menghadapi abad 21 dan agar menjadi pribadi yang tetap eksis pada abad 21 tersebut. Penanaman kreativitas dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan sistem pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas serta relevan dengan perkembangan zaman sebagai contohnya adalah sistem pembelajaran daring. Selain relevan dengan perkembangan zaman, sistem pembelajaran daring dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan kreativitas siswa karena terdapat ruang untuk melatih siswa agar mampu mencari gagasan baru, menemukan hal-hal yang baru serta ide dan menggabungkan sesuatu yang sudah ada sebelumnya sehingga tercipta suatu pembaruan untuk memecahkan masalah yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Terkait dengan adanya sistem pembelajaran daring yang diterapkan disekolah, perubahan paradigma guru sebagai satu-satunya sumber

informasi dan ilmu dalam kelas dapat diubah dengan penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran yang berlangsung, maka dari itu kesiapan guru diperlukan dalam menghadapi pembelajaran daring dari aspek kesiapan fisik, mental, emosional, kebutuhan, tujuan, keterampilan, pengetahuan dan lain sebagainya. Persiapan guru dalam proses pembelajaran daring dimulai dari rencana pembelajaran, mengkomunikasikan dengan orang tua, dan fasilitas pendukung lainnya. Dimana saat penerapan pembelajaran daring peserta didik dapat mengakses setiap materi yang disampaikan guru dimana saja dan kapan saja, guru bisa memantau peserta didik melalui online dan memberikan tugas atau materi dengan memberikan umpan balik secepatnya. Selain banyak kelebihan pembelajaran daring juga memiliki kekurangan yaitu kurangnya sosialisasi antara guru dan peserta didik ataupun antar peserta didik (Rohmah, 2016).

Peran guru sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran, karena guru adalah salah satu komponen dalam bidang pendidikan dan pengajaran yang memiliki peranan sangat besar. Untuk memberikan motivasi kepada siswa agar dapat meningkatkan minat belajar siswa, seorang guru dituntut untuk memiliki profesionalitas berdasarkan ilmu yang dimilikinya, salah satunya adalah kreativitas guru.

Di masa seperti ini diperlukan kreativitas guru untuk membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pemilihan metode dan media pembelajaran pun sangat diutamakan pada masa saat ini, karena guru sangat berperan dalam membantu perkembangan siswa (Hakim, 2019). Apabila

dalam kegiatan belajar mengajar salah memilih media pembelajaran maka nantinya akan berdampak pada keberhasilan pembelajaran daring tersebut. Maka dari itu kreativitas guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, semakin guru kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran maka semakin mudah siswa memahami materi tersebut dan menjadikan siswa lebih kreatif dalam belajar. Ketika guru kreatif dalam pembelajaran maka siswa tidak mengalami kejenuhan dalam mengikuti pelajaran (Suparni, 2016).

SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang telah mengaplikasikan sistem pembelajaran daring dalam pembelajaran dikarenakan terjadinya pandemi *Covid-19* di Indonesia. Karena untuk menurunkan tingkat penyebaran *Covid-19* di Indonesia, pemerintah membuat peraturan untuk pembelajaran tatap muka di sekolah dirubah menjadi pembelajaran daring. Sejak saat itu sekolah menerapkan pembelajaran secara *online*. Adanya sistem pembelajaran daring tersebut memberikan dampak positif bagi guru dan siswa. Berbagai pendekatan dan sistem pembelajaran daring sudah banyak ditemukan oleh pakar peneliti, namun realita yang terjadi sistem pembelajaran daring belum diaplikasikan secara optimal. Khususnya di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, kurangnya kesiapan guru terhadap pembelajaran daring dan jaringan internet yang kurang optimal sehingga menghambat proses pembelajaran daring. Dari observasi yang dilakukan pada tanggal 21-30 September 2020 beberapa guru masih belum bisa dan bingung menggunakan aplikasi

pembelajaran daring mulai dari cara mengoperasikannya, sehingga masih terdapat guru yang belum optimal dalam menggunakan pembelajaran daring, proses pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan, metode pembelajaran yang dipakai pun tidak bervariasi sehingga keterampilan kreativitas siswa masih kurang. Ketika pembelajaran kurang menarik siswa merasa bosan dan pola berpikir kreatifnya menurun. Sehingga potensi kreativitas tidak dikembangkan dengan baik, maka dari itu perlunya sistem pendidikan untuk lebih menyiapkan siswa nya pada kompetensi abad 21 agar mampu mengimbangi perubahan zaman.

Realita di lapangan jika dibiarkan maka akan mengakibatkan susah berkembangnya kompetensi 21 yang harus dimiliki individu, salah satunya keterampilan kreativitas. Oleh karena itu pendidik harus mampu menerapkan sistem pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas pada peserta didik yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Berbagai permasalahan telah disebutkan diatas maka peneliti mengangkat masalah tersebut guna untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Untuk itu peneliti melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Sistem Pembelajaran Daring Terhadap Kreativitas Siswa di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pembelajaran daring di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta
2. Adakah pengaruh sistem pembelajaran daring terhadap kreativitas siswa di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Bagaimana sistem pembelajaran daring di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta
2. Seberapa besar pengaruh sistem pembelajaran daring terhadap kreativitas siswa di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

D. Kegunaan (manfaat) teoritis dan praktis

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai referensi tambahan untuk dikembangkan dipenelitian selanjutnya
 - b. Mendapatkan ilmu pengetahuan serta dapat meningkatkan semangat guru untuk lebih kreatif lagi dalam membuat media pembelajaran
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi lingkungan akademik hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu tentang pengaruh sistem pembelajaran daring terhadap kreativitas siswa

- b. Bagi peneliti setelah mengadakan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pengaruh sistem pembelajaran daring terhadap kreativitas siswa
- c. Bagi pendidik hasil dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran secara daring maupun tatap muka
- d. Bagi pendidik dan orang tua hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi dasar untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa sehingga tercapainya keberhasilan pembelajaran daring.

E. Sistematika Pembahasan

Adapun gambaran sistematika pembahasan tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Bab I pendahuluan: bab ini membahas seputar latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika pembahasan.
2. Bab II tinjauan pustaka dan kerangka teori: bab ini memuat uraian tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kerangka teori yang relevan dan terkait dengan tema penelitian.
3. Bab III metode penelitian: bab ini memuat secara rinci tentang jenis penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, skala pengukuran, dan instrument penelitian, serta analisis data.

4. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan: bab ini membahas deskripsi hasil penelitian dimana isinya tentang hasil perhitungan statistik dan hasil pembahasan penelitian.
5. Bab V penutup: bab ini merupakan bagian akhir dan penutup yang membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, saran atau rekomendasi, serta kata penutup bahwa penelitian ini sudah selesai.