

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia sedang terancam bencana yaitu pandemi *Covid-19* yang dianggap sebagai virus yang sangat membahayakan. Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) merupakan jenjang Pendidikan yang mengalami tantangan dari dampak pandemi. Maka dalam dunia Pendidikan ini mulai sedikit ada perubahan dari metode pembelajaran dan model pembelajaran, adapun kebijakan yang diberikan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) untuk semua guru agar tetap berinovasi pada saat pandemi *Covid-19* saat dilaksanakan agenda belajar mengajar walaupun melaksanakan pembelajaran ini tidak di sekolah melainkan di rumah. (Shabibie, 2020).

Dengan dilakukannya kebijakan tersebut tujuannya untuk mencegahnya penyebaran *Covid-19*, oleh karena itu seluruh Lembaga Pendidikan termasuk sekolah tidak diperizinkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan tatap muka seperti biasanya (Mar'ah et al., 2020). Pembelajaran yang diterapkan pada masa pandemi hari ini yakni pembelajaran daring salah satunya dengan memanfaatkan teknologi informasi beserta *communication* yang bisa dimanfaatkan untuk sarana guru beserta siswa, serta dapat memberi kemudahan kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan yang diinginkan (Salsabila et al., 2020).

Dalam pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh ini memerlukan waktu yang khusus, perangkat pembelajaran yang lengkap ataupun memadai seperti (handphone, laptop, dan jaringan internet), dengan adanya media komunikasi ini dapat memberikan manfaat sebagai alat komunikasi antara guru dengan siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. (Atsani, 2020; Winaria, 2020). Hal ini memberikan tantangan bagi guru dan peserta didik, beberapa pendidik dan peserta didik yang belum mengenal pembelajaran daring dan bagaimana melakukannya, maka dalam kondisi seperti ini guru memiliki tuntutan mengajar sebagai fasilitator pembelajaran (Untari, 2020).

Pada masa pandemi seperti ini tentunya masih adanya guru yang belum terbiasa mengoperasikan perangkat, serta pola kebiasaan guru yang masih menggunakan cara belajar mengajar secara konvensional (belajar di sekolah), dalam situasi saat ini mestinya seorang guru memiliki rasa kesadaran diri dalam hal untuk meningkatkan kreativitas dalam beradaptasi serta mengambil sikap yang sesuai dengan keadaan, dan pada saat guru sudah dapat menggunakan kreativitasnya maka akan menjadikan peluang dalam melakukan dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik agar dapat menambah wawasan

peserta didik dalam pembelajaran yang diberikan (Indasari et al., 2020; Untari, 2020).

Adapun upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut antara lain menerapkan teknik pengajaran yang lebih baik, merancang, mendesain dan menyajikan bahan ajar yang menarik, serta menuntut siswa mampu menciptakan teknik mengajar yang baik, merancang, mendesain, dan menyediakan bahan ajar yang bagus untuk siswa, serta tertuntut siswa guna mengikuti aktif didalam rangkaian pembelajaran. (Abdullah, 2017). Semakin sering seorang guru melaksanakan program kreatif pada proses pembelajaran jadi kian kaya kreasi pemikiran inovatif pembelajaran yang bisa diinternalisasikan pada dunia Pendidikan (Supriadi, 2017). Maka dari itu mulai saat ini dalam pembelajaran para guru harus mewujudkan situasi dalam kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan. Arti kata Aktif dalam pembelajaran sangat diperlukan karena dapat membuat peserta didik lebih mendapatkan berbagai informasi serta memperoleh pengetahuan yang luas dari berbagai sumber dalam belajar. Sedangkan kreatif juga disebut dengan kreativitas, kreativitas dalam belajar sangat diperlukan karena dapat melatih peserta didik untuk melatih daya pikir anak dan tidak bergantung kepada orang lain. (Afghani & Sutama, 2020)

Adapun contoh kreatifitas guru dalam pembelajaran daring di masa pandemi ini, guru membuat video kreatif dengan materi pelajaran yang lengkap dengan animasi dan grafis untuk pembelajaran peserta didik, guru memanfaatkan aplikasi pembelajaran daring seperti *whatsapp*, *classroom*, dan *google form*, guru juga dapat membuat tugas dengan *quiz* di internet dengan menggunakan aplikasi (*quiziz*, *kahoot*, dan sebagainya) pastinya peserta didik belajar akan sangat menarik dan menjadikan peserta didik tidak bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru juga dapat membuat media pembelajaran dengan media yang nyata misalnya membuat salah satu eksperimen pada pembelajaran IPA (Mulatsih 2020; Rasyid 2021; Woro Sumarni, 2020). Dengan contoh berikut kita bisa tahu bahwa guru perlu dituntut untuk kreatif dalam pembelajaran daring, agar peserta didik termotivasi dan dapat mengembangkan prestasi belajar pada peserta didik. (Rosyid, 2017)

Ilmu Pengetahuan Alam yaitu salah satu mata pelajaran yang bisa dipahami dari alam sekitar. Pada tahapan saat ini, anak terletak di tahap pertumbuhan kognitif yakni tahapan *operasional konkret* (Bujuri, 2018). Sebaiknya pembelajaran IPA disekolah dasar tidaklah hanya pada pemaparan bentuk teori saja, mungkin dengan mengubah strategi pembelajaran dengan melakukan sebuah eksperimen sederhana peserta didik akan lebih mudah memahami (Nuripah, 2018). Mata pelajaran IPA sebaiknya menciptakan suasana kelas dengan siswa yang aktif dalam suatu pembelajaran (*student centered*) (Sunarti, 2018). Keberhasilan seorang guru dapat ditandai dengan

mempunyai siswa disaat memahami dan menerapkan materi yang telah diberikan oleh guru, dan siswa mendapatkan hasil belajar yang diinginkan untuk memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan observasi peneliti terhadap 6 (enam) guru kelas yang mengajar Subtema materi Ilmu Pengetahuan Alam di SDN 19 Petang Tegal Alur, dengan pembelajaran daring guru tetap mengajar pembelajaran IPA seperti sebelumnya dengan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, serta pemberian tugas terhadap peserta didik melalui via *whatsapp* saja. Namun dalam memberikan contoh dengan media tentunya masih merasa kesulitan dalam pelaksanaannya, dengan demikian perlunya seorang guru dalam menggabungkan materi yang sudah ada dengan media alam sekitar maupun media buatan yang berbentuk dan juga perlunya kreativitas dalam mengaplikasikan metode pembelajaran yang digunakan sesuai materi yang diajarkannya.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti berupaya untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran IPA selama masa pandemi *Covid-19*. Nyatanya ada beberapa hal guna dapat dianalisa atas kondisi sekarang, baik atas guru, peserta didik, ataupun dari faktor proses pembelajaran. Peneliti hendak melaksanakan penelitian terkait “Analisis Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN 19 Petang Tegal Alur”.

1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah tersebut, terdapat fokus dalam penelitian ini adalah “Kreativitas dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN 19 Petang Tegal Alur”. Berdasarkan dengan fokus penelitian diatas, maka subfokus penelitiannya adalah sebagai berikut.

1. Analisis kreativitas guru di dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).
2. Kendala guru dalam berkreativitas pada pembelajaran IPA.
3. Upaya guru mengatasi kendala dalam melakukan kreativitas pada pembelajaran IPA.

1.3 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kreativitas guru dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN 19 Petang Tegal Alur?
2. Bagaimana kendala guru dalam berkreativitas pada pembelajaran IPA?
3. Bagaimana upaya guru mengatasi kendala dalam melakukan kreativitas pada pembelajaran IPA?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, didalam penelitian ini terdapat 2 tujuan penelitian, tujuan secara umum dan tujuan secara terkhusus. Dibawah ini hendak teruraikan terkait tujuan umum beserta khusus atas penelitian sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Tujuan umum adalah beberapa hal yang hendak diwujudkan dengan keseluruhan. Pada umumnya, penelitian disini bertujuan hendak melihat Kreativitas guru pada pengembangan media beserta metode didalam pembelajaran SDN 19 Petang Tegal Alur.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yaitu sesuatu yang hendak tercapai dan dilihat dengan detail. Secara khusus penelitian disini memiliki tujuan:

- a. Mengetahui kreativitas mengajar guru dalam masa pandemi atau pembelajaran daring pada pembelajaran IPA di SDN 19 Petang Tegal Alur.
- b. Mengetahui kendala guru dalam berkreaitivitas pada pembelajaran IPA di SDN 19 Petang Tegal Alur.
- c. Mengetahui upaya guru mengatasi kendala dalam melakukan kreativitas pada pembelajaran IPA

1.5 Manfaat Penelitian

Dari beberapa pemaparan mengenai penelitian, dapat di simpukan bahwa penelitian yang baik yaitu sebuah penelitian dapat berkontribusi daya guna yang baik untuk lingkungannya. Maka dari itu hasil penelitian diinginkan bisa mensuplai kebermanfaatan baik dengan teori atau praktek. Dibawah ini hendak terpaparkan terkait manfaat penelitian dengan teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Kegunaan teoritis merupakan kegunaan yang bisa mempermudah guna lebih terpahaman suatu konsep atau teori didalam suatu disiplin ilmu dan sebagai sumber informasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dari hasil penelitian yang didapat akan memberi manfaat yang berguna untuk guru untuk menambah wawasan terkait kreativitas guru dalam pembelajaran dari materi IPA, agar pembelajaran di kelas tidak monoton, sehingga perubahan pembelajaran harus dilakukan lebih inovatif dan kreatif agar pembelajaran dikelas menjadi bermanfaat, aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan ini akan dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi guru yang belum bisa kreatif dalam pembelajaran IPA.

b. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil yang didapat dari peneliti dalam penelitian. Hasil penelitian ini bisa mensuplai informasi yang bermanfaat untuk sekolah guna membantu guru pada saat pengembangan kreativitas guru agar bisa di implementasikan di dalam pembelajaran IPA beserta pembelajaran lain di sekolah, serta sebagai pertimbangan sekolah untuk mendorong pengembangan kreativitas guru yang digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Di dalam penelitian ini, berharap bisa membuat referensi untuk penelitian kemudian. Selain itu, penelitian ini bisa dimanfaatkan untuk panduan apabila saat menjadi seorang guru hendaklah senantiasa mengembangkan kreativitas menyesuaikan atas perkembangan zaman untuk pembelajaran lebih hidup, penuh makna, aktif, kreatif, serta menyenangkan dan membuat peserta didik hendak menghayati tiap detik rangkaian proses pembelajaran yang terlewati.