

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik secara individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, metode, dan perbuatan mendidik.

Sekolah maupun madrasah merupakan bagian dari proses seseorang dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang ada. Salah satunya ialah dengan adanya kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang merupakan aktivitas yang sangat penting dalam proses pembelajaran, yang mana mengharuskan pendidik harus mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Pemahaman seorang guru terhadap pembelajaran akan sangat mempengaruhi cara guru itu mengajar. Pembelajaran dapat tercapai apabila seorang guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan adanya kreativitas dan inovatif serta tepat sasaran yang bisa menumbuhkan minat belajar dari peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung motivasi dari peserta didik serta inovasi dan kreativitas pendidik. Dalam melakukan pembelajaran, pendidik mempunyai strategi masing-masing dalam menyampaikan materi

ataupun ilmu kepada peserta didik. Strategi adalah langkah, susunan, seorang guru dalam menyampaikan atau melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dari awal sampai akhir pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran, pembelajaran tidak hanya terjadi secara langsung bertemu tatap muka atau di kelas melainkan ada juga pembelajaran yang terjadi melalui perantara media atau alat yaitu dengan adanya model inovasi *e-learning*. *E-learning* sebagai inovasi dalam dunia pendidikan yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dalam menjawab tantangan globalisasi dalam pendidikan digital. Penggunaan media seperti *e-learning* dalam suatu proses pembelajaran diharapkan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah kemandirian belajar peserta didik, karena dalam penggunaannya memungkinkan mengajarkan siswa mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih luas di dunia internet sehingga memunculkan kreativitas siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan.

Akhir-akhir ini di seluruh dunia sedang mengalami wabah atau virus yang sama yaitu Pandemi Covid-19. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim membuat kebijakan mengenai pembelajaran di rumah di masa pandemi Covid-19, sekolah-sekolah memutuskan untuk menggunakan beberapa aplikasi *e-learning* sebagai alternatif dalam pembelajaran. Beberapa aplikasi yang biasa digunakan diantaranya *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *youtube*, *WhatsApp Group* sebagai media pembelajaran.

Kabupaten Ciamis dengan jumlah lembaga pendidikan yang cukup banyak terkhusus pada lingkup Madrasah Tsanawiyah Negeri yaitu berjumlah 17 Madrasah. Adapun madrasah yang telah merealisasikan aplikasi belajar mengajar dengan sistem *e-learning* adalah MTs Negeri 1 Ciamis, MTs Negeri 3 Ciamis dan MTs Negeri 5 Ciamis. Madrasah tersebut memiliki orientasi yang sama pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, salah satunya yaitu penerapan pelaksanaan pembelajaran *e-learning*. Pada tanggal 12 Oktober 2021 peneliti melakukan studi eksplorasi atau penelitian penjelajahan mengenai pembelajaran berbasis *e-learning* yang kemudian peneliti menemukan beberapa faktor yang masih menjadi kendala sehingga peneliti

menemukan akar masalah terhadap adanya implementasi *e-learning* yaitu lemahnya motivasi terhadap materi yang disajikan, proses dan metode pembelajaran yang monoton, pemberian tugas yang rutin, sehingga menjadi rendahnya inovasi dan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar. Selain itu terdapat masalah terhadap kreativitas tenaga pendidik yaitu gagapnya penggunaan teknologi aplikasi *e-learning* yang digunakan dan pengoprasian pada sistem pembelajaran *e-learning* sehingga proses belajar mengajar terhambat.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang sudah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang perlu untuk diteliti yaitu pada aspek kebutuhan pembelajaran, rancangan pembelajaran, pengembangan dan pelaksanaan proses pembelajaran serta evaluasi pasca pembelajaran. Selain itu juga, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai kreativitas guru pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian gagasan dan keterperincian dalam mengajar. Namun, perlu diketahui yang dimaksudkan pada implementasi *e-learning* adalah sejauhmana yang dilakukan dan dirasakan oleh guru pada pembelajaran *e-learning*, yang kemudian apakah mendorong untuk meningkatkan kreativitas guru itu sendiri. Oleh karena itu, judul dari penelitian ini yaitu **“Implementasi E-Learning Hubungannya Dengan Kreativitas Guru Di MTs Negeri se-Kabupaten Ciamis (Penelitian Pada Guru di Madrasah Tsanawiyah Negeri se-Kabupaten Ciamis)”**

B. Rumusan Masalah

1. Apakah implementasi *E-Learning* di MTs Negeri 1 Ciamis, MTs Negeri 3 Ciamis dan MTs Negeri 5 Ciamis?
2. Bagaimana kreativitas guru di MTs Negeri 1 Ciamis, MTs Negeri 3 Ciamis dan MTs Negeri 5 Ciamis?
3. Sejauhmana hubungan implementasi *E-Learning* dengan kreativitas guru di MTs Negeri 1 Ciamis, MTs Negeri 3 Ciamis dan MTs Negeri 5 Ciamis?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui implementasi *E-Learning* di MTs Negeri 1 Ciamis, MTs Negeri 3 Ciamis dan MTs Negeri 5 Ciamis.
2. Memahami kreativitas guru di MTs Negeri 1 Ciamis, MTs Negeri 3 Ciamis dan MTs Negeri 5 Ciamis.
3. Menganalisa implementasi *E-Learning* hubungannya dengan kreativitas guru di MTs Negeri 1 Ciamis, MTs Negeri 3 Ciamis dan MTs Negeri 5 Ciamis.

D. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoretis
Hasil dari apa yang diteliti diharapkan dapat digunakan sebagai gambaran tentang implementasi *e-learning* yang berhubungan dengan kreativitas guru. Sehingga lembaga pendidikan dapat memperbaiki adanya pembelajaran *e-learning* tersebut sehingga dapat meningkatkan kreativitas guru.
2. Kegunaan Praktis
Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai saran masukan dalam proses pembelajaran *e-learning* upaya meningkatkan kemampuan dan keterampilan kreativitas guru.

E. Kerangka Berpikir

E-learning adalah salah satu strategi atau metode pembelajaran paling efektif yang mampu menjangkau tempat yang sangat luas, dengan biaya relatif murah. Pembelajaran melalui *e-learning* bisa berlangsung kapan saja, dimana saja, melalui jalur mana saja dengan kecepatan apapun. Dalam pembelajaran itu pengajar dan pembelajar tidak perlu berada pada tempat dan waktu yang sama untuk melangsungkan proses pembelajaran, namun cukup dengan menggunakan *internet* sebagai medianya. Pengajar cukup pengupload data materi pembelajaran pada situs *e-learning*. Pembelajar dapat mempelajari

materi pembelajaran dari pengajar yang bersangkutan dengan membuka situs *e-learning* tersebut.

Beberapa faktor tahapan yang menunjang akan pembelajaran *e-learning* yaitu:

1) Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)

Analisis kebutuhan ini untuk menjawab beberapa pertanyaan yang terjadi pada pengimplementasian *e-learning*, diantaranya; apakah fasilitas pendukungnya sudah memadai, apakah didukung oleh dana yang memadai, dan apakah ada dukungan dari pembuat kebijakan. Ada beberapa komponen penilaian dalam studi kelayakan yang perlu dipertimbangkan, antara lain :

- 1) Secara teknis, apakah jaringan *internet* bisa dipasang beserta infrastruktur pendukungnya, seperti jaringan komputer, instalasi listrik, saluran telepon dan sebagainya.
- 2) Sumber daya manusianya yang memiliki pengetahuan dan kemampuan atau keterampilan (*skill* dan *knowledge*) yang secara teknis bisa mengoperasikannya.
- 3) Secara ekonomis apakah kegiatan yang dilakukan dengan *e-learning* ini menguntungkan atau tidak, apakah akan membutuhkan biaya yang besar atau kecil.
- 4) Secara sosial, apakah sikap (*attitude*) masyarakat dapat menerimanya atau menolak terhadap penggunaan *e-learning* sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi. Untuk itu, perlu diciptakan sikap (*attitude*) yang positif terhadap *e-learning*, khususnya dan teknologi informasi dan komunikasi pada umumnya agar bisa mengerti potensi dan dampaknya bagi pembelajar dan masyarakat.

2) Rancangan pembelajaran

- 1) *Course content and learning unit analysis* (Analisis isi pembelajaran), seperti ruang lingkup (*scope*) dan urutan (*sequence*) materi pembelajaran, atau topik yang relevan.
- 2) *Learner analysis* (analisis pembelajar), seperti latar belakang pendidikan, usia, status pekerjaan, dan sebagainya.

- 3) *Learning context analysis* (analisis berkaitan dengan pembelajaran) seperti kompetensi pembelajaran yang akan dan ingin dibahas secara mendalam pada rancangan ini.
 - 4) *Instructional analysis* (analisis pembelajaran), seperti materi pembelajaran yang dikelompokkan menurut kepentingannya, menyusun tugastugas dari yang mudah hingga yang sulit, dan seterusnya.
 - 5) *State instructional objectives* (tujuan pembelajaran) yang disusun berdasarkan hasil dari analisis pembelajaran.
 - 6) *Construct criterion test items*, (penyusunan tes) yang didasarkan dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
 - 7) *Select instructional strategy*, (strategi pemilihan pembelajaran) yang dapat ditetapkan berdasarkan fasilitas yang ada.
- 3) Pengembangan
- Pengembangan *e-learning* dilakukan mengikuti perkembangan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang tersedia. Selain itu, pengembangan *prototype* materi pembelajaran dan rancangan pembelajaran yang akan digunakan pun perlu dipertimbangkan dan dievaluasi secara terus menerus.
- 4) Pelaksanaan
- Prototype* yang sudah lengkap dapat dipindahkan ke jaringan komputer (LAN). Untuk itu pengujian terhadap *prototype* hendaknya terus menerus dilakukan. Dengan pengujian ini akan diketahui berbagai hambatan yang dihadapi, seperti berkaitan dengan *management course tool*, apakah materi pembelajarannya memenuhi standar materi pembelajaran mandiri (*self learning materials*).
- 5) Evaluasi
- Sebelum pada tahapan evaluasi, program terlebih dahulu diuji coba dengan mengambil sampel beberapa orang. Dari uji coba ini lalu dilakukan evaluasi. *Prototype* perlu dievaluasi dalam jangka waktu relatif lama dan secara terus menerus untuk diketahui kelebihan dan kekurangannya.

Kreativitas ialah menghadirkan gagasan baru. Kreativitas merupakan sumber yang penting dari kekuatan persaingan karena adanya perubahan lingkungan. Selain itu kreativitas juga merupakan kemampuan: (a) untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada, (b) berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban, (c) yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orsinil dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Berpikir kreatif dapat diukur secara langsung melalui beberapa indikator yang meliputi:

1) *Fluency* (kelancaran)

Kemampuan menemukan atau menghasilkan berbagai macam ide untuk memecahkan suatu masalah diluar kategori biasa. Diantaranya aspek *fluency* adalah: 1) terbuka terhadap pengalaman baru, 2) bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, 3) berani mengambil resiko yang diperhitungkan, 4) tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.

2) *Flexibility* (keluwesan)

Keterampilan berpikir yang berbeda dengan kebanyakan orang, mencari alternatif jawaban secara variatif, memberi pertimbangan yang berbeda terhadap situasi yang dihadapi, dan mampu mengubah arah berpikir secara spontan. Diantaranya aspek keluwesan ialah: 1) fleksibel dalam berpikir dan merespon, 2) toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, 3) tekun dan tidak mudah bosan, 4) peka terhadap situasi lingkungan.

3) *Originality* (keaslian)

Keterampilan dalam melahirkan ide-ide baru yang unik, membuat kombinasi yang tidak lazim untuk menunjukkan diri, mencari pendekatan baru untuk menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri. Diantaranya aspek *originality* ialah: 1) memiliki gagasan yang orisinil, 2) tertarik pada kegiatan kreatif, 3) menghargai fantasi.

4) *Elaboration* (keterperincian)

Kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan. Diantaranya aspek *elaboration* adalah: 1) memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, 2) kaya akan inisiatif, 3) memiliki citra diri dan stabilitas emosional yang baik.

Profesi guru merupakan bidang pekerjaan khusus yang dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, nilai keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreativitas. Selain itu, profesi guru sebagai pengajar dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik diperlukan adanya perkembangan dan kemampuannya dalam mengolah pembelajaran menjadi lebih baik dan menyenangkan. Sehingga proses pembelajaran yang semula biasa saja menjadi pembelajaran yang lebih berkualitas. Ada teori yang mengatakan bahwa “sebuah kreativitas merupakan titik terjadinya pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis yaitu antara lain intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau yang disebut dengan motivasi”. Yang secara bersamaan dari ketiga segi dalam pikiran tersebut dapat membantu untuk memahami apa yang melatarbelakangi seseorang untuk kreatif. Intelegensi itu sendiri meliputi, pemikiran yang lancar, tumbuhnya suatu pengetahuan, sebuah perumusan masalah, kegiatan penyusunan strategi, representasi mental, adanya keterampilan pengambilan keputusan dan suatu keseimbangan serta integrasi intelektual yang secara umum. Sedangkan pada gaya kognitif dan intelektual yang berasal dari pribadi kreatif seseorang dapat menunjukkan sebuah kelonggaran dan keterikatan yang konvensional, dapat menciptakan aturan sendiri, kemudian dapat melakukan hal-hal baru dengan menggunakan caranya sendiri dan menyukai suatu permasalahan yang tidak terlalu terstruktur.

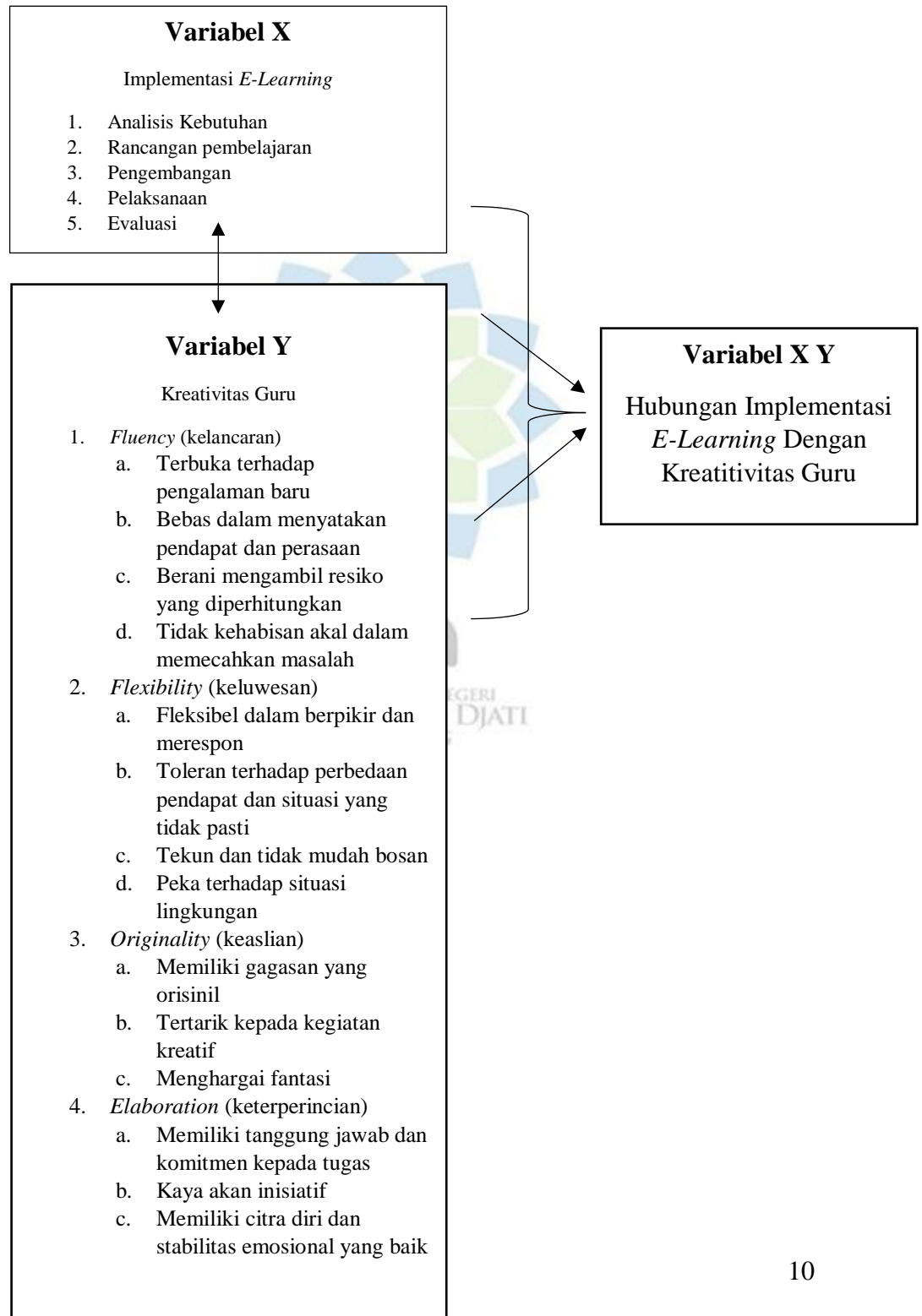
Sesuai dengan uraian diatas, untuk mengetahui hubungan implementasi *e-learning* dengan kreativitas guru yakni peneliti akan menjelaskan pada variabel x (implementasi *e-learning*) yang akan diteliti: 1) tahap analisis kebutuhan (*need analysis*), yang memuat beberapa sub indikator mengenai teknis pengimplementasian *e-learning* terhadap akses jaringan, sumber daya manusia terhadap pengetahuan dan keterampilan, ekonomis, dan sosial. 2)

tahap rancangan pembelajaran, yang memuat beberapa sub indikator mengenai analisis isi pembelajaran, *learner analysis* yang berkaitan pada latar belakang usia dan pendidikan, *learning context analysis* yang berkaitan kompetensi pembelajaran yang akan dibahas, *instructional analysis*, seperti materi pembelajaran yang dikelompokkan menurut kepentingannya, kemudian *state instructional objectives* (tujuan pembelajaran) yang disusun berdasarkan hasil dari analisis pembelajaran itu sendiri, dan penyusunan tes yang didasarkan dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta mengenai strategi pemilihan pembelajaran yang dapat ditetapkan berdasarkan fasilitas yang ada. 3) tahap pengembangan, yang memuat sub indikator mengenai pembelajaran yang kreatif dan inovatif. 4) tahap pelaksanaan, yang memuat sub indikator mengenai efektifitas proses pembelajaran, pengoprasian *e-learning* dan mudah tidaknya mengelola *e-learning*. 5) tahap evaluasi, yang memuat sub indikator mengenai faktor pendukung dan penghambat dari pengimplementasian *e-learning*.

Sedangkan pada variabel y (kreativitas guru) yang akan diteliti ialah: 1) *fluency* (kelancaran), yang memuat sub indikator mengenai terbuka terhadap pengalaman baru, bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, berani mengambil resiko yang diperhitungkan, dan tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah. 2) *Flexibility* (keluwesan), yang memuat sub indikator mengenai fleksibel dalam berpikir dan merespon, toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, tekun dan tidak mudah bosan serta peka terhadap situasi lingkungan. 3) *Originality* (keaslian), yang memuat sub indikator mengenai gagasan yang orisinil, ketertarikan kepada kegiatan kreatif dan menghargai fantasi. 4) *Elaboration* (keterperincian), yang memuat sub indikator mengenai tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, kaya akan inisiatif dan memiliki citra diri dan stabilitas emosional yang baik.

Berdasarkan penjelasan yang sudah diuraikan diatas, maka bagan/skema dari kerangka pemikiran tentang hubungan implementasi *e-learning* dengan kreativitas guru sebagai berikut :

Gambar 1. 1 kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan kira-kira atau suatu dugaan sementara mengenai hubungan antar dua variabel atau lebih. (Nurdin Ismail, 2019)

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti menyusun hipotesis penelitian berpedoman pada teori hipotesis asosiatif yang dikemukakan oleh Sugiono (2012) yaitu dengan judul “Implementasi *E-Learning* Hubungannya Dengan Kreativitas Guru Di MTs Negeri Se-Kabupaten Ciamis”

Adapun hipotesisnya sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara implementasi *e-learning* dengan kreativitas guru di MTsN se-Kabupaten Ciamis

H_a : Terdapat hubungan antara implementasi *e-learning* dengan kreativitas guru di MTsN se-Kabupaten Ciamis

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan digunakan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilaksanakan. Beberapa penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi Luthfiana Fajrin (2017) yang berjudul “Penerapan *E-Learning* Serta Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Karawang Tahun Ajaran 2016/2017)”. Hasil penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh antara penerapan *e-learning* terhadap pemahaman belajar siswa (studi kasus pada mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Karawang Tahun Ajaran 2016/2017) sebesar 58,10%.

Perbedaan antara skripsi Luthfiana dengan skripsi yang penulis diteliti adalah skripsi Luthfiana berfokus pada pengaruh penerapan *e-learning* terhadap pemahaman belajar siswa, sedangkan penulis meneliti Hubungan Implementasi *E-Learning* dengan Kreativitas Guru, yang penelitiannya

dilakukan pada guru di Madrasah Tsanawiyah Negeri se-Kabupaten Ciamis. Persamaan dengan penelitian yang penulis teliti adalah sama-sama meneliti tentang *e-learning*.

2. Skripsi Fitri Sholihah (2014) yang berjudul “Implementasi *E-Learning* Dalam Pembelajaran Fiqih Di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Kelas XI Tahun Pelajaran 2013/2014, hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa dengan adanya implementasi *e-learning* membuat suasana pembelajaran menyenangkan namun terdapat beberapa faktor penghambat ialah meliputi kurangnya aktifnya guru dalam merespon tanggapan siswa maupun sebaliknya, siswa lupa password (*Group Code*) untuk masuk ke akun guru Fiqih dan waktu yang terbatas dalam mengkondisikan siswa.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis teliti yaitu skripsi Fitri memfokuskan untuk mendeskripsikan pelaksanaan *e-learning* dalam pembelajaran Fiqih dan mendeskripsikan faktor pendukung dan dan penghambatnya, sedangkan penulis meneliti mengenai Hubungan Implementasi *E-Learning* dengan Kreativitas Guru, yang penelitiannya dilakukan pada guru di Madrasah Tsanawiyah Negeri se-Kabupaten Ciamis.

3. Skripsi Nopi Evayanti (2021) yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media *Audio Visual* Terhadap Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD Negeri 76 Kota Bengkulu”, hasil penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas guru dalam memanfaatkan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD 76 Kota Bengkulu sebesar 47.0%.

Perbedaan dengan penelitian penulis yaitu bahwa skripsi Nopi berfokus pada pengaruh kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual terhadap motivasi siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV sd Negeri 76 kota Bengkulu, sedangkan penelitian penulis meneliti Hubungan Implementasi *E-Learning* dengan Kreativitas Guru, yang penelitiannya dilakukan pada guru di Madrasah Tsanawiyah Negeri se-

Kabupaten Ciamis. Persamaan dengan penelitian yang penulis teliti adalah sama-sama meneliti tentang kreativitas guru.

