

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejak 11 Maret 2020 WHO (*World Health Organization*) mengumumkan status virus corona 2019 atau juga disebut *Corona Virus Disease 2019* atau *covid-19* sebagai pandemi global (Putri 2020, 1). Pandemi atau penyakit ini telah melanda banyak korban di sejumlah negara secara bersamaan. WHO telah menetapkan bahwa semua warga dunia dapat terinfeksi *covid-19*, dan guru dan siswa juga dapat terinfeksi *covid-19*. Oleh karena itu mulai 13 April 2020, sekolah dan universitas di sebagian besar negara di dunia telah ditutup untuk membatasi penyebaran virus *covid-19*. Penutupan sekolah-sekolah dan universitas ini telah dilaksanakan secara nasional di 192 negara. Hal ini telah mengganggu proses belajar mengajar hampir 1,58 miliar pelajar (91,4 persen dari total pelajar terdaftar) dan mendorong hampir semua sistem pendidikan untuk menerapkan solusi pembelajaran jarak jauh (UNESCO 2020, 1).

Kenyataan yang dipaparkan di atas menunjukkan dengan sangat jelas bahwa pandemi covid-19 sudah berdampak sangat signifikan pada aspek pendidikan. Usaha untuk mempertahankan kualitas pendidikan kini memasuki babak yang baru. Hal tersebut dibenarkan oleh Listiana dalam *International Webinar Conference* yang diselenggarakan oleh FKIP UM Surabaya pada 20 Mei 2020 yang mengemukakan bahwa pandemi covid-19 telah berpengaruh kepada: (a) pergeseran sistem pembelajaran dari pembelajaran tatap muka seperti biasa yang diterapkan selama ini ke sistem pembelajaran jarak jauh (*online*); (b) dari pembelajaran *offline* ke

pembelajaran *online* mungkin tidak efektif; (c) alat pembelajaran *online* masih kurang mendukung; (d) adaptasi siswa sebagai penggunaan media *online*; (e) akses internet, biaya tambahan untuk pelajar; dan (f) perlunya mempersiapkan kemampuan guru untuk merancang pembelajaran *online* (Hamid 2020, 91).

Perubahan tersebut terjadi pada semua tingkatan pendidikan, meliputi tingkat pendidikan *pre-school* hingga tingkat perguruan tinggi. Dalam tiap tingkatan pendidikan itu semua orang seolah-olah dipaksa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan (Wijaya dkk 2021, 44). Semua guru diharuskan melaksanakan kegiatan belajar mengajar jarak jauh atau daring (Atsani 2020, 82). Kebijakan pembelajaran jarak jauh atau daring akhirnya ditetapkan secara resmi pada tanggal 24 Maret 2020 sebagaimana diatur di dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang dimaksudkan guna memotong mata rantai penyebaran *covid-19* di Indonesia (Mendikbud 2020, 1)

Fenomena ini dialami sebagian besar negara di dunia. Pada bulan Maret 2020, sebagian besar negara bagian di AS menutup semua sekolah akibat *covid-19*. Perkuliahan dipindahkan sampai dengan akhir tahun ajaran. Mahasiswa dan guru dalam mata kuliah praktikum juga menghentikan pengajaran di sekolah. Sebagai alternatif di dalam proses belajar mengajar guru disarankan menggunakan video secara *online* (Kim 2020, 147). Pemerhati masalah pendidikan di Ontario, Kanada pun mengakui bahwa pandemi ini telah mengubah banyak hal di dalam aktivitas pembelajaran. Mereka menemukan beberapa masalah yang serius dan telah menyarankan beberapa strategi yang bisa mendukung proses pendidikan. Semua membutuhkan cara berpikir kreatif karena kelas tatap muka normal tidak akan tersedia.

Hal penting yang dibutuhkan sekarang adalah akses atau koneksi dan dukungan *online* yang efektif untuk pembelajaran *virtual*. Konversi pembelajaran dari tatap muka langsung ke tatap muka *virtual* merupakan hal yang tidak bisa dihindari (Nuland et al 2020, 4).

Finlandia merupakan sebuah negara yang memiliki sistem pendidikan yang maju, tidak luput dari pengaruh covid-19. Epidemii *Covid-19* di Finlandia dimulai pada pertengahan Maret, dan pemerintah segera bertindak untuk menyatakan keadaan darurat, diikuti dengan serangkaian tindakan pembatasan (Tiirinki et al 2020, 1). Finlandia adalah salah satu negara dengan tingkat infeksi paling rendah di dunia (Financial times 2020, 2), dan salah satu negara dengan efek pengobatan paling baik di dunia. Pemerintah Finlandia telah memperlihatkan respons yang cepat dan tegas, komunikasi yang jelas, dan transparansi dalam menangani *covid-19*. Pemerintah Finlandia mengambil tindakan awal dan secara ketat menerapkan *lockdown* dan tindakan darurat. Laporan dari delegasi Finlandia dalam pertemuan UEMO (European Union of General Practitioners) yang diadakan pada pertengahan Juni 2020 menyebutkan bahwa dampak pandemi *covid-19* relatif terkendali. *Lockdown* diterapkan dengan efektif dan kehidupan kembali normal dibandingkan dengan negara lainnya (The BMJ Opinion 2020, 1).

Dalam bidang pendidikan pemerintah Finlandia melalui menteri pendidikan melakukan beberapa langkah strategis. Ketika pandemi *covid-19* mulai merebak, menteri pendidikan menginstruksikan penutupan semua sekolah terhitung sejak tanggal 16 Maret 2019 (Loima 2020, 66). Penutupan ini diterapkan guna menekan penyebaran virus covid-19. Aktivitas belajar mengajar selanjutnya dilakukan dengan

metode jarak jauh meski masih diijinkan dengan sangat hati-hati melakukan kontak langsung. Hanya anak-anak yang memiliki gejala terpapar *covid-19* wajib dirumahkan bersama orang tua mereka (Loima 2020, 64). *Finnish National Agency of Education* (FNAE) dalam Jyrki Loima (2020, 66) menjelaskan bahwa pembelajaran *virtul* yang dipraktekkan dalam masa pandemi *covid-19* berjalan lancar karena sistem ini sudah dikenal dan diatur dalam kurikulum yang berlaku. Hampir semua guru menggunakannya karena sistem ini sudah biasa digunakan oleh para peserta didik.

Pembelajaran *virtual* merupakan alternatif yang dipilih pada kondisi pandemi *covid-19* yang menimpa mayoritas negara di dunia. Di Indonesia, pemerintah menerapkan kebijakan pembelajaran dari rumah (BDR). Kebijakan tersebut tertuang di dalam UU No. 6 Tahun 2018 tentang Keekarantinaan Kesehatan yang kemudian dipertegas dengan PP No. 21 Tahun 2020 dan Permenkes 9 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Pemerintah mengeluarkan kebijakan supaya siswa melakukan pembelajaran dari rumah. Kebijakan tersebut menghilangkan kekhawatiran para orang tua, sebab siswa dapat aman belajar di rumah, guna menekan menyebarnya virus *covid-19*. Cojocairu dalam Sivangi Dhawa (2020, 7-8) menjelaskan bahwa pembelajaran *virtual* memberi kemungkinan kepada siswa agar dapat belajar dimanapun, kapanpun, dalam ritme apa pun. Pembelajaran *virtual* bisa dikatakan suatu sarana yang bisa mengkondisikan aktivitas pembelajaran lebih berfokus kepada siswa, lebih inovatif, serta semakin fleksibel.

Sebenarnya pembelajaran *virtual* sudah lama diperkenalkan, walaupun belum diterapkan di semua jenjang pendidikan. Pembelajaran *virtual* atau *virtual learning* ini merupakan bentuk perkembangan dari konsep *e-learning* (Supriadi 2016, 26). Sistem

pembelajaran *virtual* atau *virtual learning* ini mengadopsi beberapa teknologi dan media pendukung seperti *Learning Management System* (LMS), *3D virtual world*, video, audio, animasi, AR/VR/MR, game, jaringan, chat, media sosial untuk mendorong peningkatan kualitas pembelajaran. Namun pembelajaran berbasis *virtual* belum sepenuhnya disambut baik oleh siswa, karena sebagian siswa beranggapan bahwa pembelajaran *virtual* lebih sulit daripada pembelajaran biasa. Anak-anak tidak dapat belajar secara efektif dan efisien jika tidak mampu menggunakan teknologi secara maksimal (Suciati 2020, 79-80).

Keberhasilan pembelajaran *virtual* di masa pandemi *covid-19* ini bergantung kepada kedisiplinan seluruh pihak salah satunya adalah Guru. Guru memainkan peranan yang sangat vital karena gurulah yang secara langsung mengaplikasikan berbagai kebijakan pendidikan terutama dalam masa pademi *covid-19* ini. Guru diharapkan dapat menjembatani keterpisahan ruang pembelajaran agar siswa bisa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelum pandemi *covid-19* guru biasanya secara langsung menyampaikan materi pembelajaran di depan kelas. Namun sejak terjadinya pandemi *covid-19* pemerintah memutuskan agar proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Istilah daring adalah akromim ‘dalam jaringan’ sedangkan menurut Pannen dalam Yana dkk (2020, 59) pembelajan *virtual* atau *virtual learning* mengacu pada kegiatan belajar mengajar yang terjadi di kelas maya (*cyberspace*) melalui jaringan internet. Konsep pembelajaran daring ini memiliki konsep yang sama dengan *e-learning* (Putria dkk 2020, 863). Dengan demikian *virtual learning* sebagai salah satu bagian *e learning* memiliki konsep yang sama dengan pembelajaran daring yakni sama-sama

menggunakan teknologi dan media seperti *Learning Management System* (LMS) yang terhubung melalui jaringan internet. Guru dituntut agar dengan cara kreatif dapat menggunakan teknologi dalam *Learning Management System* (LMS) tersebut agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

Guliford dalam Abedini & Beigi Broujeni (2016, 379) mengatakan bahwa kreativitas merupakan aktivitas mental dan kemampuan yang dapat digunakan untuk menciptakan hal-hal baru, kemampuan untuk secara efektif menanggapi perubahan dan tantangan yang terus terjadi dan berubah-ubah. Torens dalam Rerke et al (2020, 3) memahami kreativitas sebagai kemampuan-kemampuan yang ada dalam diri setiap pribadi yang didasarkan pada konstelasi inteligensi, karakter pribadi dan kemampuan untuk menciptakan pengetahuan baru.

Kreativitas sebagai kemampuan untuk secara efektif menanggapi perubahan dan tantangan yang terus terjadi dan berubah-ubah harus menjadi inspirator bagi seorang guru terutama pada masa pandemi ini. Apabila guru bisa menanggapi perubahan ini secara efektif dengan mengemas proses pembelajaran yang dilakukan secara kreatif maka peserta didik akan tertarik untuk mengikuti kelas *virtual*, mendengarkan dan mempelajari materi yang disajikan. Selain guru, kepala sekolah dan orang tua turut berperan dalam menjamin mutu pendidikan di masa pandemi *covid-19*. Jika guru memberi kontribusi melalui pembelajaran yang kreatif, kepala sekolah dapat memberi kontribusi melalui *policy* atau kebijakan yang mendukung kreativitas mengajar guru. Demikian juga orang tua, melalui pendampingan yang rutin selama kelas *virtual* dari rumah dapat memberi kontribusi untuk menjamin kualitas pendidikan.

SMA Tarakanita Gading Serpong merupakan salah satu institusi pendidikan yang tak luput dari dampak pandemi *covid-19*. Mengikuti aturan dan arahan pemerintah, aktivitas pembelajaran di SMA Tarakanita Gading Serpong pun dilakukan secara *virtual*. Salah satu *platform virtual* yang dipakai yakni *google classroom*. Di SMA Tarakanita Gading Serpong *platform* ini sudah diperkenalkan jauh sebelum pandemi *covid-19* terjadi. Namun pada kenyataannya walaupun sudah diperkenalkan, guru-guru belum sekalipun mempraktekkan manfaat dari *google classroom* di dalam pembelajaran.

Bulan Maret 2020 menjadi babak baru dalam proses pembelajaran di SMA Tarakanita Gading Serpong. Perubahan sistem pembelajaran dari *offline* ke sistem pembelajaran *online* yang dilakukan secara tiba-tiba ini sangat dirasakan oleh para guru. Guru yang sudah terbiasa menyampaikan materi pembelajaran secara klasikal kini harus berubah ke model pembelajaran *virtual*. Guru yang dulunya tidak menganggap penting *google classroom* kini harus menghadapi tantangan baru. Mereka harus belajar ulang untuk menyiapkan materi, menyampaikannya, memberi tugas, memeriksa tugas, memberi ujian, memeriksa ujian, mengevaluasi dan lain sebagainya dilakukan secara *virtual*. Apalagi pelaksanaan pembelajaran *virtual* itu sendiri tanpa pelatihan dan simulasi terlebih dahulu. Hal ini menjadi tantangan baru bagi guru bagaimana caranya agar proses belajar mengajar tetap dilakukan secara kreatif dan berkualitas.

Salah satu bentuk kreativitas guru dalam menghadapi perubahan sistem pembelajaran yang dilakukan secara tiba-tiba, tanpa latihan dan simulasi tersebut adalah bagaimana guru mampu menyiapkan materi, memilih dan menggunakan aplikasinya (*platform*) agar kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara *virtual*

tersebut dapat berjalan dengan baik dan berkualitas. Bagi peneliti hal ini menarik untuk dikaji. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut peneliti melakukan sebuah kajian ilmiah dengan judul **“KREATIVITAS MENGAJAR GURU DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL LEARNING* PADA MASA PADEMI *COVID-19* (STUDI KASUS DI SMA TARAKANITA GADING SERPONG)”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai uraian latar belakang sebelumnya, peneliti mengidentifikasi sejumlah permasalahan diantaranya:

1. Pentingnya tetap mempertahankan kualitas pembelajaran selama masa pandemi *covid-19*. Hal tersebut merupakan tantangan bagi guru agar dapat mengelolah dan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.
2. Guru belum sepenuhnya kreatif dan terampil dalam menyelenggarakan pembelajaran *virtual*, demikian juga peserta didik menganggap bahwa pembelajaran *virtual* terasa lebih sulit jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka langsung. Guru perlu mendeteksi faktor-faktor yang mendukung dan faktor-faktor yang menghambat kreativitas guru di dalam melaksanakan pembelajaran *virtual*.
3. *Virtual learning* atau pembelajaran *virtual* menjadi salah satu pilihan tepat model pembelajaran yang diterapkan dalam kondisi pandemi *covid-19* dimana pembelajaran tatap muka langsung tidak dapat dilaksanakan. Hal ini harus

dilaksanakan guna mencegah kontak langsung antara guru dan siswa, siswa dan siswa yang dapat menciptakan *cluster* baru penyebaran virus *covid-19*.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah di dalam sebuah kajian bertujuan agar suatu kajian memiliki fokus pada perumusan masalah, tujuan, serta manfaat dari kajian itu sendiri. Oleh karena itu fokus peneliti dalam kajian ini adalah tentang “Kreativitas mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *virtual learning* pada masa pandemi *covid-19*”.

1.4. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian sebelumnya maka rumusan masalah dari penelitian ini, dapat diformulasikan seperti berikut ini:

- 1) Bagaimana kreativitas mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *virtual learning* pada masa pandemi *covid-19* di SMA Tarakanita Gading Serpong berdasarkan indikator-indikator guru yang kreatif?
- 2) Apakah faktor-faktor pendukung kreativitas mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *virtual learning* pada masa pandemi *covid-19* di SMA Tarakanita Gading Serpong?
- 3) Apakah faktor-faktor penghambat kreativitas mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *virtual learning* pada masa pandemi *covid-19* di SMA Tarakanita Gading Serpong?

- 4) Apakah implikasi temuan-temuan penelitian tentang kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *virtual learning* pada masa pandemi *covid-19* terhadap manajemen sumber daya manusia (SDM) guru?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan dan menganalisis kreativitas mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *virtual learning* pada masa pandemi *covid-19* di SMA Tarakanita Gading Serpong berdasarkan indikator-indikator guru yang kreatif.
- 2) Mengidentifikasi dan mendeskripsikan faktor-faktor yang mendukung kreativitas mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *virtual learning* pada masa pandemi *covid-19* di SMA Tarakanita Gading Serpong.
- 3) Mengidentifikasi dan mendeskripsikan faktor-faktor yang menghambat kreativitas mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *virtual learning* pada masa pandemi *covid-19* di SMA Tarakanita Gading Serpong.
- 4) Mendeskripsikan implikasi temuan-temuan penelitian terhadap manajemen sumber daya manusia (SDM) guru dalam pembelajaran berbasis *virtual learning*.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini antara lain:

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil kajian ini diharapkan bisa memperluas khasanah ilmu pengetahuan khususnya tentang kreativitas guru dan pembelajaran *virtual* dan implikasinya terhadap manajemen sekolah.

2) Manfaat Praktis

- a) Hasil kajian ini diharapkan bisa dijadikan bahan masukan bagi pihak sekolah dalam pengambilan kebijakan untuk perbaikan sistem pembelajaran sekolah selama masa pandemi *covid-19*, sehingga mutu pendidikan dapat terjamin.
- b) Hasil kajian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi kajian lebih lanjut yang menganalisa isu yang sejenis.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Membahas mengenai masalah dampak pandemi *covid-19* terutama dalam dunia pendidikan. Di tengah badai pandemi *covid-19* yang tidak mengijinkan pembelajaran tatap muka langsung pemerintah mengeluarkan peraturan untuk dilaksanakanya proses belajar mengajar secara *virtual*. Perubahan model pembelajaran dari tatap muka langsung atau *offline* ke pembelajarran *virtual* atau *online* menuntut kreativitas guru dan manajemen pembelajaran di dalam proses belajar mengajar agar tetap terciptanya kualitas pendidikan. Kreativitas guru dan manajemen pembelajaran dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar sebagai aktivitas yang menyenangkan walaupun dilaksanakan secara *virtual* atau *online*.

Bab II Landasan Teori

Membahas teori-teori utama tentang kreativitas yang diambil dari Sien Lin, 2011, tentang kreativitas guru yang diambil dari Cremin (2019), Dalia Lapeniene & Audrone Dumciene (2013), Bob Jeffrey & Anna Craft (2010), Yudhi Arifani, dkk (2019), Mulyasa dalam Adirestuty dan Wirandana (2016), tentang kualifikasi guru yang kreatif yang diambil dari Jack C. Richad (2013) dan tentang faktor-faktor yang berpengaruh pada kreativitas guru didalam melakukan pengajaran yang diambil dari Gusman (2014) serta teori pendukung lainnya yang terkait dengan kreativitas guru dan manajemen pembelajaran *virtual* atau *virtual learning*.

Bab III Metode Penelitian

Membahas tentang penjelasan metode kajian yang dipergunakan yakni metode kajian kualitatif dengan model pendekatan studi kasus atau *case study*. Pada bab ini dijelaskan juga tentang cara pemilihan informan, cara pengumpulan data, cara kodifikasi data analisa data.

Bab IV Paparan Data dan Temuan Penelitian

Bab ini berisi data-data yang ditemukan di dalam kajian. Data-data ini didapatkan dengan observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan sesuai dengan matriks yang telah dipersiapkan sebelum penelitian. Data-data ini dipaparkan apa adanya dalam arti sesuai dengan yang peneliti temukan saat melakukan penelitian dalam bentuk transkrip hasil wawancara dan juga hasil observasi. Data-data tersebut diberi kode (kodifikasi) supaya mudah dibaca dan dianalisa.

Bab V Pembahasan Temuan Penelitian

Bab ini berisi tentang kajian temuan-temuan penelitian yang dikonfrontir dengan teori-teori yang telah dipaparkan dalam BAB II tentang kreativitas guru, hal-hal yang mendukung dan hal-hal yang menghambat kreativitas guru. Temuan-temuan penelitian dikonfrontir juga dengan indikator kreativitas guru dan cakupan indikator kreativitas guru serta penelitian terdahulu yang relevan. Pada bagian ini peneliti juga mendeskripsikan implikasi temuan-temuan penelitian terhadap manajemen sumber daya manusia (SDM) guru dalam pembelajaran berbasis *virtual learning*.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil kajian mengenai kreativitas mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *virtual learning* pada masa pandemi covid-19 di SMA Tarakanita Gading Serpong. Peneliti juga menyampaikan saran dari hasil penelitian yang dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran *virtual* selama masa pandemi *covid-19*.