

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Daryanto (1997,544) sekolah merupakan suatu lembaga yang didirikan sebagai tempat untuk menerima dan memberi pelajaran, sehingga ilmu pengetahuan dapat terus berkembang dan tercipta generasi penerus dengan kompetensi untuk bersaing dalam dunia kerja yang handal, berkualitas serta memiliki akhlak yang baik. Guna mewujudkan tujuan tersebut diperlukan guru-guru professional yang memiliki kemampuan handal.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen (2005,5) profesionalitas guru dapat dilihat dari kualifikasi pendidikan profesi yang dimiliki, kompetensi yang mumpuni sesuai dengan bidang ilmu yang diampu, dapat menjalin komunikasi yang baik dengan siswa, memiliki jiwa kreatif dan produktif, memiliki etos kerja dan loyalitas tinggi terhadap profesi serta secara kontinyu melakukan pengembangan diri.

Guru dengan profesionalitas yang tinggi akan memiliki daya juang yang tinggi untuk dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan berkorelasi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Tentu saja hal ini akan menuntut guru untuk selalu berpikir kreatif sehingga muncullah ide-ide baru yang dapat dituangkan dalam desain pembelajaran yang mereka buat.

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI No 371/M/2021 (Kemendikbudristek 2021, 1) tentang Program Sekolah Penggerak menyatakan bahwa kreativitas seorang guru menjadi sebuah isu penting

dikarenakan berdasarkan Studi The Trends in International Mathematics and Science Study yang dilakukan pada tahun 2015 menunjukkan interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran tidak merangsang adanya kemampuan analitis dan berpikir tinggi. Sementara diketahui pula melalui penelitian yang dilakukan oleh Ramdani et al. (2021, 35) bahwa kemampuan berpikir tinggi merupakan salah satu ketrampilan berpikir kreatif yang diperlukan pada abad 21 guna pengoptimalan kompetisi dalam berbagai bidang pekerjaan.

Guru dengan kemampuan kinerja kreatif yang handal sangat diperlukan untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang kreatif, sebab secara tidak langsung siswa akan terstimulus dengan apa yang dilakukan oleh guru. Seperti diungkapkan oleh Chen dan Yuan (2021,35) bahwa guru senantiasa menjadi contoh bagi siswa, sehingga kinerja kreatif guru dalam mengajar akan membuat siswa merasakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, memberikan pengalaman siswa dan pada akhirnya mampu membantu siswa mengembangkan ketrampilan kognitif dan emosional yang dimiliki.

Pada sisi lain diketahui pula jika kinerja kreatif seseorang dapat dipengaruhi oleh kepercayaan (*trust*) dan perilaku berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*). Kepercayaan atau *trust* menurut Colquitt et al (2015, 204) adalah sebuah kesiapan seseorang untuk mempercayai perbuatan maupun niat orang lain secara positif. Kepercayaan yang dimiliki oleh salah satu karyawan terhadap karyawan lain akan membuat karyawan merasa nyaman untuk dapat saling berbagi pengetahuan yang dimiliki. Dan pada saat seorang karyawan memiliki rasa nyaman serta pengetahuan yang kaya maka dia akan mampu menunjukkan kinerja kreatif yang baik.

Penjelasan yang telah dikemukakan sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan dalam penelitian oleh Mohammed dan Kamalanabhan (2020, 94) terhadap karyawan perusahaan teknologi informasi yang mengungkapkan adanya pengaruh positif dari *interpersonal trust* yang terdiri dari *benelovence based trust*, *competence based trust*, *integrity based trust* dan *knowledge sharing behavior* yang berupa *explicit knowledge contribution*, *tacit knowledge contribution*, *explicit knowledge seeking* dan *tacit knowledge seeking* terhadap *creative performance*.

Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang dilakukan oleh Talebizadeh, Hosseingholizadeh, dan Bellibaş (2021, 960) juga menyatakan bahwa *trust dan knowledge sharing behavior* memiliki pengaruh yang kuat terhadap kemampuan profesional guru. Dalam masa pandemic COVID-19 yang terjadi mulai akhir tahun 2019, profesionalitas guru yang terlihat dalam ketrampilan kinerja kreatifnya dapat diukur pula dari pengetahuan yang dimiliki tentang perangkat digital dan bagaimana menggunakan perangkat tersebut.

Pada penelitian yang dilakukan Tønnessen, Dhir, dan Flåten (2021, 866) terhadap pekerja public dan privat pada negara bagian selatan dan timur Norwegia mengungkapkan bahwa *digital knowledge sharing* memiliki dampak terhadap *creative performance* selama melakukan work from home dalam masa pandemic COVID-19. Namun, kemampuan berbagi pengetahuan digital ini dipengaruhi oleh banyak faktor seperti motivasi karyawan, stress, kemampuan menggunakan platform digital serta factor demografis karyawan yang berupa umur, jenis kelamin, posisi karyawan di perusahaan, tipe dan besar perusahaan.

Penggunaan platform digital dirasakan semakin penting ketika hampir seluruh bidang pekerjaan dipaksa melakukan pekerjaan dari rumah guna menekan penyebaran COVID-19. Pada bidang pendidikan pembelajaran jarak jauh dipahami sebagai proses belajar mengajar dimana guru dan siswa berada dalam ruang yang berbeda.

Sesuai dengan yang diamanatkan oleh Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Kemendikbudristek 2003, 1) bahwa pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta system penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan. Maka organisasi-organisasi pendidikan termasuk Sekolah Menengah XYZ Tangerang yang terdiri dari 8 (delapan) sekolah menengah di wilayah Tangerang juga berupaya agar kualitas lulusan tetap sesuai dengan standar nasional.

Sekolah Menengah XYZ Tangerang yang telah berdiri selama 97 tahun ternyata juga mengalami kesulitan ketika memasuki masa pandemi COVID-19. Mengubah kebiasaan mengajar di dalam kelas secara langsung menjadi pengajaran jarak jauh merupakan hal yang cukup meresahkan. Banyak guru senior yang merasa masih gagap teknologi dipaksa untuk melek teknologi. Para guru pada akhirnya mengajar sambil belajar bagaimana menggunakan berbagai platform digital untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Secara tidak langsung ketika melakukan kegiatan ini para guru saling berbagi pengetahuan. Namun, tidak diketahui secara pasti apakah kondisi tersebut terjadi karena adanya rasa saling percaya antara para guru. Hal ini membuat penulis

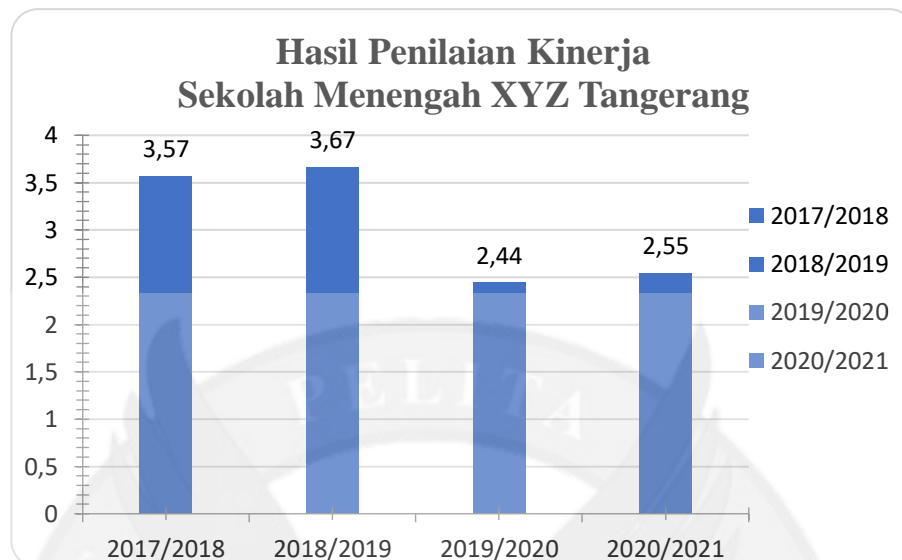
tertarik untuk meneliti apakah guru di Sekolah Menengah XYZ Tangerang memiliki rasa saling percaya sehingga dapat saling menguatkan dalam menghadapi dan menjalankan kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Berbagai penelitian mengenai hubungan antara *trust* dan *knowledge sharing* terhadap *creative performance* yang telah dikemukakan sebelumnya terjadi pada perusahaan di luar bidang pendidikan dan menilik kondisi Sekolah Menengah XYZ Tangerang membuat penulis tertarik untuk secara khusus meneliti kinerja kreatif guru (*teacher creative performance*) yang tercipta di Sekolah Menengah XYZ Tangerang dan hubungan yang terjadi antara variabel *competence based trust*, *explicit knowledge contribution* serta *digital knowledge sharing*.

Hasil penilaian kinerja guru Sekolah Menengah XYZ Tangerang selama empat tahun terakhir menunjukkan hasil yang baik, yang menunjukkan bahwa guru memiliki tingkat kinerja yang tinggi dan berkompeten meskipun dalam kurun waktu empat tahun tersebut guru dinilai dengan sistem yang berbeda. Pada tahun pelajaran 2017/2018 dan 2018/2019 penilaian guru dilakukan dengan melihat empat komponen yaitu profesionalitas, spiritualitas, kepemimpinan dan solidaritas sehingga hasil akhir yang diperoleh menunjukkan angka yang relatif besar. Sedangkan pada tahun 2019/2020 dan 2020/2021 penilaian guru dilakukan dengan melihat tiga aspek yaitu profesionalitas, penggunaan teknologi informatika dan juga sikap kerja. Dimana sebelum pimpinan memberikan penilaian di awal tahun pelajaran guru terlebih dahulu menentukan target yang ingin dicapai.

Menilik hasil penilaian kinerja guru Sekolah Menengah XYZ Tangerang sebagaimana terlihat dalam gambar 1.1 penulis tertarik untuk menggali lebih

dalam mengenai performa kinerja kreatif yang dimiliki oleh guru Sekolah Menengah XYZ Tangerang.



Gambar 1.1 Hasil Penilaian Kinerja Guru Sekolah Menengah XYZ Tangerang

1.2 Identifikasi Masalah

Creative performance merupakan salah satu perilaku yang harus dimiliki oleh guru di sekolah sehingga siswa akan mampu mengembangkan pola pikir tingkat tinggi. *Creative performance* dapat dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain :

1. Kreativitas seseorang berada dalam tahapan ide sehingga kemampuan metakognisi diperlukan untuk mempertajam kinerja kreatif seorang guru. Namun tidak semua guru memiliki kemampuan metakognisi yang baik, sehingga masih ada guru yang terlihat biasa-biasa saja dalam mengajar.
2. Motivasi adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan sebuah kegiatan. Ketika guru memiliki motivasi kuat untuk membuat peserta didik memiliki pola pikir kreatif maka dia akan menunjukkan pola kinerja kreatif yang dapat menstimulus pemikiran siswa. Tapi belum banyak ditemukan guru yang memiliki dorongan kuat dalam melakukannya.

3. Tidak banyak pemimpin di sekolah yang memiliki gaya kepemimpinan yang mampu mengembangkan kinerja kreatif guru meskipun banyak guru yang masih melihat bagaimana gaya pimpinan mereka sebelum melakukan tugasnya.
4. Minimnya kesempatan berbagi pengetahuan untuk mendorong kemampuan kinerja kreatif seorang guru.
5. Kinerja kreatif belum berkembang dengan baik dikarenakan guru belum memiliki perilaku untuk mencari pengetahuan tacit yang dapat membantu kompetensi yang dimilikinya.
6. Kontribusi guru dalam berbagi pengetahuan eksplisit untuk meningkatkan kreativitas dalam bekerja masih kurang.
7. Kepercayaan guru terhadap rekan sejawat dan pimpinan masih rendah.
8. Guru belum terbiasa untuk melakukan kegiatan berbagi pengetahuan digital guna meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran.
9. Guru belum menunjukkan rasa puas terhadap apa yang diperoleh sehingga mereka kurang mampu memberikan ide-ide baru bagi perkembangan organisasi.
10. Atasan kurang memberikan peluang terhadap guru agar dapat meningkatkan kinerja kreatif guru.
11. Tidak banyak guru yang memiliki persepsi bahwa kreativitas adalah hal yang penting sehingga dia hanya mendesain pembelajaran sebagai sebuah rutinitas yang wajib dilaksanakan bukan mendesain pola pembelajarannya dengan hal-hal bermakna .

12. Hanya sedikit guru yang memiliki daya imajinasi kuat yang akan membuatnya selalu melakukan eksplorasi terhadap gaya mengajar yang dilakukan sehingga dia mampu untuk selalu memberikan ide-ide baru dalam pengajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, penulis menemukan banyak hal yang mempengaruhi *creative performance* seorang karyawan. Penulis tertarik untuk meneliti *competence based trust* yang mempengaruhi *explicit knowledge contribution* dan *creative performance* sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mohammed and Kamalanabhan 2020,116). Selain itu, dengan melihat adanya pengaruh *digital knowledge sharing* terhadap *creative performance* dalam penelitian yang dilakukan oleh (Tønnessen, Dhir, and Flåten 2021, 866) maka penulis juga ingin melihat pengaruh dari *competence based trust* terhadap *digital knowledge sharing*. Sehingga penulis akan membatasi masalah yang diteliti adalah mengenai *creative performance* di Sekolah Menengah XYZ Tangerang dengan fokus pada *competence based trust*, *explicit knowledge contribution* dan *digital knowledge sharing* para guru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Apakah *competence based trust* berpengaruh positif terhadap *explicit knowledge contribution* guru di Sekolah Menengah XYZ Tangerang ?

2. Apakah *competence based trust* berpengaruh positif terhadap *digital knowledge sharing* guru di Sekolah Menengah XYZ Tangerang ?
3. Apakah *competence based trust* berpengaruh positif terhadap *creative performance* guru di Sekolah Menengah XYZ Tangerang ?
4. Apakah *explicit knowledge contribution* berpengaruh positif terhadap *creative performance* guru di Sekolah Menengah XYZ Tangerang?
5. Apakah *digital knowledge sharing* berpengaruh positif terhadap *creative performance* guru di Sekolah Menengah XYZ Tangerang?
6. Apakah *competence based trust* berpengaruh positif terhadap *teacher creative performance* melalui *explicit knowledge contribution* di Sekolah Menengah XYZ Tangerang?
7. Apakah *competence based trust* berpengaruh positif terhadap *teacher creative performance* melalui *digital knowledge sharing* di Sekolah Menengah XYZ Tangerang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk menganalisis dan menguji pengaruh positif *competence based trust* terhadap *explicit knowledge contribution* guru di Sekolah Menengah XYZ Tangerang.
2. Untuk menganalisis dan menguji pengaruh positif *competence based trust* terhadap *digital knowledge sharing* guru di Sekolah Menengah XYZ Tangerang.

3. Untuk menganalisis dan menguji pengaruh positif *competence based trust* terhadap *creative performance* guru di Sekolah Menengah XYZ Tangerang.
4. Untuk menganalisis dan menguji pengaruh positif *explicit knowledge contribution* terhadap *creative performance* guru di Sekolah Menengah XYZ Tangerang.
5. Untuk menganalisis dan menguji pengaruh positif *digital knowledge sharing* terhadap *creative performance* guru di Sekolah Menengah XYZ Tangerang.
6. Untuk menganalisis dan menguji pengaruh positif *competence based trust* terhadap *teacher creative performance* melalui *explicit knowledge contribution* di Sekolah Menengah XYZ Tangerang.
7. Untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh positif *competence based trust* terhadap *teacher creative performance* melalui *digital knowledge sharing* di Sekolah Menengah XYZ Tangerang.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Terdapat dua manfaat yang dapat disumbangkan dari penelitian ini, yaitu :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk menambah studi kepustakaan guna pengembangan ilmu pengetahuan terkait *creative performance*, *competence based trust*, *explicit knowledge contribution* dan *digital knowledge sharing*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap penelitian yang juga menggunakan variable pada penelitian ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang berarti untuk kemajuan Perkumpulan XYZ terutama bagi Sekolah Menengah XYZ Tangerang agar dapat meningkatkan kinerja kreatif karyawan serta membangun ketrampilan untuk berbagi pengetahuan dan juga mampu membuat karyawan lebih memiliki rasa percaya satu sama lain sehingga pelayanan sekolah-sekolah Perkumpulan XYZ yang terdapat di cabang ini dapat berkembang pesat dan pada akhirnya mampu mempertahankan eksistensi Sekolah Menengah XYZ Tangerang.

1.7 Sistematika Penulisan

Terdapat lima bab pada penulisan penelitian ini. Pada bagian satu penulis menuliskan mengenai latar belakang penelitian kemudian berlanjut pada identifikasi masalah dimana penulis menemukan berbagai factor yang mempengaruhi *creative performance* dan pada akhirnya penulis memberikan pembatasan masalah yang diteliti adalah *competence based trust, explicit knowledge contribution, digital knowledge sharing* dan *creative performance* guru Sekolah Menengah XYZ Tangerang. Melalui rumusan masalah yang akan dibahas, tujuan dari penelitian diharapkan penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi Sekolah Menengah XYZ Tangerang.

Pada bab dua akan dikemukakan mengenai berbagai kajian literatur dan landasan teori yang membahas berbagai teori pendukung dan indikator-indikator yang diteliti yaitu variabel *creative performance, competence based trust, explicit knowledge contribution*, dan *digital knowledge sharing*. Selain itu dalam bab ini

akan dijelaskan pula kerangka berpikir dan hipotesis penelitian yaitu diduga terdapat pengaruh *competence based trust* terhadap *teacher creative performance*, *competence based trust* terhadap *explicit knowledge contribution*, diduga terdapat pengaruh *competence based trust* terhadap *digital knowledge sharing*, diduga terdapat pengaruh *explicit knowledge contribution* terhadap *teacher creative performance*, diduga terdapat pengaruh *digital knowledge sharing* terhadap *teacher creative performance*, diduga terdapat pengaruh *competence based trust* terhadap *teacher creative performance* melalui *explicit knowledge contribution*, diduga terdapat pengaruh *competence based trust* terhadap *teacher creative performance* melalui *digital knowledge sharing*.

Pada bab tiga dijelaskan tentang metodologi penelitian. Dalam bab ini dipaparkan bahwa penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah XYZ Tangerang. Waktu pelaksanaan penelitian mulai bulan Maret hingga April 2022 dengan responden penelitian sejumlah 163 guru. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain korelational. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PLS SEM dengan melakukan survey dari instrumen penelitian berupa kuesioner yang menggunakan skala Likert dari interval satu sampai lima untuk mengukur setiap variabel penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, uji *outer model*, dan uji *inner model*. Perhitungan analisis diolah menggunakan aplikasi *SmartPLS*.

Bab empat akan memaparkan uraian hasil analisis dan pembahasannya guna menjawab rumusan masalah yang telah disampaikan dalam bab satu. Pada bab ini dijelaskan hasil analisis data yang diperoleh serta interpretasi data untuk

masing-masing variable penelitian serta mengaitkannya dengan landasan teori yang ada.

Bab lima menyampaikan mengenai kesimpulan dari analisis dan saran yang dapat diberikan bagi penelitian selanjutnya. Dalam bab ini dipaparkan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian bahwa *competence based trust* mempengaruhi *teacher creative performance*, *competence based trust* mempengaruhi *explicit knowledge contribution*, *competence based trust* mempengaruhi *digital knowledge sharing*, *explicit knowledge contribution* mempengaruhi *teacher creative performance*, *digital knowledge sharing* mempengaruhi *teacher creative performance*, *competence based trust* mempengaruhi *teacher creative performance* melalui *explicit knowledge contribution*, dan *competence based trust* mempengaruhi *teacher creative performance* melalui *digital knowledge sharing*.