

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berawal ditahun 2021, kegiatan pembelajaran di Indonesia telah mengalami perubahan. Hal tersebut dikarenakan seluruh dunia termasuk di Indonesia mengalami masa darurat kasus penyebaran virus Covid-19. Sehingga kegiatan pembelajaran yang mulanya dilaksanakan secara konvensional berubah menjadi kegiatan pembelajaran dalam jaringan. Berdasarkan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) no. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan Pendidikan dalam masa darurat Coronavirus Disease (Covid-19) menjelaskan mengenai pembelajaran yang dilaksanakan secara melalui pembelajaran dalam jaringan untuk memastikan dan melindungi para pendidik ataupun peserta didik untuk menghindari persebaran dan penularan virus Covid-19 di lingkungan pendidikan. Maka dari itu kegiatan pembelajaran di Indonesia dilaksanakan secara daring. Menurut Mandailina *et al* (2021, hlm. 121) pembelajaran daring merupakan suatu konsep yang berbasis teknologi di era 4.0 yang menuntut para dosen dan guru untuk menguasai dan berusaha menerapkannya secara optimal. Dengan adanya pembelajaran daring ini, kegiatan belajar mengajar dapat tetap dilaksanakan oleh para pendidik dan juga para peserta didik.

Seiring berjalannya waktu, pandemi Covid-19 ini seolah menjadi masa percepatan transisi dari zaman revolusi industri 4.0 menuju perkembangan zaman *society* 5.0. Pada era revolusi industri 4.0 ini menekan konektivitas dalam segala hal (*Internet of thing*). Selanjutnya saat ini dunia sudah memasuki perkembangan zaman pada *society* 5.0 ini memungkinkan semua teknologi berasal dari manusia. Yang ditekankan pada zaman *society* 5.0 ini manusia diharapkan bisa menerapkan dan beradaptasi dengan kemampuan HOTS atau berpikir tingkat tinggi. Menurut Nofrion (2018, hlm. 124) pembelajaran HOTS atau pembelajaran tingkat tinggi ini adalah pembelajaran yang mengembangkan

kemampuan peserta didik bukan hanya kemampuan hafalan atau memori, pengulangan, daya ingat dan referensi tanpa alasan ilmiah (resitasi).

Menurut Sabri (2019, hlm. 343) menjelaskan mengenai era *society* 5.0 yaitu:

Pada tanggal 21 Januari tahun 2019, Kantor PM Jepang merilis sebuah panduan suatu program yaitu super-smart society atau *Society* 5.0. *Society* 5.0 ini memfokuskan manusia (human-centered) dan berbasis teknologi (technology based). Sebelum era *Society* 5.0 telah didahului dengan adanya zaman berburu (*Society* 1.0), zaman bercocok tanam atau pertanian (*Society* 2.0), perkembangan di zaman industri (*Society* 3.0), dan perkembangan teknologi informasi (*Society* 4.0).

Di era *society* 5.0 ini kebiasaan belajar para peserta didik harus diperhatikan terutama dengan kebiasaan berpikir tingkat tinggi atau HOTS. Kemampuan berpikir tingkat tinggi atau HOTS ini mendorong para peserta didik untuk mampu memunculkan pikiran-pikiran yang orisinal atau baru, karena pada pembelajaran yang menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) ini berpusat pada peserta didik, sehingga pendidik hanya menstimulasi para peserta didik untuk memaparkan gagasan baru, mampu memecahkan masalah dan lain-lain. HOTS (*High Order Thinking Skill*) juga merupakan suatu persiapan yang harus diterapkan untuk menghadapi tantangan di abad ke-21 terutama dalam bidang pendidikan.

Konsep pembelajaran untuk abad 21 ini dikenal dengan istilah 4C atau 4Cs. Menurut Agustin Mubiar (2021, hlm.8) “4Cs adalah sebuah rekognisi dari keterampilan abad 21 (P21) yaitu keterampilan *Creativity Thinking and Innovation, Critical thinking and Problem Solving, Communication, dan Collaboration*”. Aspek keterampilan tersebut sangat dibutuhkan pada era *society* 5.0 ini dalam menerapkan pembelajaran abad 21. Terutama kemampuan berpikir kreatif yang merupakan keterampilan yang dimiliki oleh seorang individu untuk menggagaskan ide, gagasan atau produk yang masih bersifat baru atau orisinal sangat dibutuhkan di zaman *society* 5.0 ini. Kemampuan dalam berpikir kreatif tergolong salah satu keterampilan abad 21 tersebut. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran, pendidik harus mengetahui bagaimana

kemampuan berpikir kreatif para peserta didik, terutama pada masa darurat penyebaran virus Covid-19 ini.

Berdasarkan hasil penelitian Putri & Fhatonah (2021, hlm. 45) menjelaskan bahwa pada temuan penelitiannya mengenai pengaruh *blended learning* berbasis *Quided Inquiry* terhadap penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kreatif terbukti efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan hasil yaitu pada aspek kelancaran dengan persentase 71%, originalitas dengan persentase 75%, dan elaborasi dengan persentase 75% yang tergolong ke dalam kategori baik, sedangkan pada aspek fleksibilitas dengan persentase 81% dan tergolong ke dalam kategori sangat baik. Sehingga pembelajaran *blended learning* dapat mendukung untuk pembelajaran menggunakan *e-learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada peserta didik. Selain itu juga dilakukan penelitian oleh Meika & Sujana (2017, hlm. 8) membuktikan bahwa sebesar 12,88 rata-rata kemampuan berpikir kreatif sedangkan sebesar 16,30 rata-rata kemampuan pemecahan masalah. Menurut Mullis dalam Ismara *et al.*, (2021, hlm. 1) mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif tergolong rendah yaitu dengan persentase 2% peserta didik Indonesia yang dapat menyelesaikan test dalam kategori *high* dan *advance* yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif juga kemampuan memecahkan permasalahan masih tergolong rendah.

Untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif peserta didik maka perlu digunakan sebuah media atau perantara untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring. Salah satu media yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif dalam sebuah pembelajaran secara daring yaitu menggunakan *e-learning*. *E-learning* merupakan akronim dari *electronic learning* yaitu sebuah media atau perantara yang terhubung dengan jaringan internet. Sehingga melalui *e-learning* ini kegiatan pembelajaran secara daring dapat tetap dilaksanakan. Dalam Hartanto (2016, hlm. 7) terdapat manfaat dari *e-learning* yaitu waktu pembelajaran menjadi lebih fleksibel, dalam segi biaya lebih sedikit, dapat mempermudah pendidik atau peserta didik untuk mengunggah serta mengakses perangkat

pembelajaran, para peserta didik dapat saling bertukar informasi untuk bahan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran juga dapat terlaksanakan dengan bantuan peralatan elektronik serta jaringan. Maka dengan adanya *e-learning* sebagai perantara dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring ini diharapkan dapat mengetahui seberapa peningkatan kemampuan berpikir kreatif para peserta didik pada masa darurat Covid-19 ini.

Kebijakan Pemerintah mengenai pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan ini tidak selamanya berlaku. Seiring berjalannya waktu, kasus pandemi Covid-19 ini mulai menurun. Pemerintah mulai memberlakukan aturan mengenai pelaksanaan pembelajaran tatap muka. Meski tidak semua sekolah dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka, beberapa daerah yang memiliki status zona hijau (tingkat penularan rendah) sudah boleh melakukan kegiatan pembelajaran secara tatap muka namun tetap dibatasi. Mengenai hal ini, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan melalui metode *blended learning* untuk pembelajaran baik secara *online* ataupun tatap muka. Menurut Aritonang *et al* (2021, hlm. 3) menjelaskan bahwa metode pembelajaran *blended learning* ini merupakan sebuah inovasi yang dapat dilakukan sebagai upaya sekolah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat tetap dilaksanakan dalam masa darurat Covid-19. Hal ini terutama bagi sekolah yang memiliki status zona hijau dan ingin melaksanakan kegiatan pembelajaran secara tatap muka maupun melalui *e-learning*.

Berdasarkan fakta dan fenomena yang terjadi saat ini serta data hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa perlunya penelitian untuk mengetahui keterampilan dalam berpikir kreatif para peserta didik terutama melalui *blended learning* menggunakan *e-learning*. Sehingga dilakukan penelitian di SMA Pasundan 3 Bandung, karena SMA Pasundan 3 Bandung telah menggunakan *e-learning* *sekolahan.id* yang dapat diakses oleh para pendidik serta peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran dapat tetap dilaksanakan. Walaupun sudah cukup terbantu dengan adanya *e-learning* *sekolahan.id*, masih ada beberapa yang belum terbiasa dengan pembelajaran daring ini. Hal tersebut berdampak terhadap pelaksanaan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan kurang efektif. Contohnya

seperti kegiatan pembelajaran melalui suatu platform untuk *virtual meeting* dan pelaksanaannya kurang kondusif karena hambatan sinyal, sehingga hal tersebut menghambat pemahaman para peserta didik terutama dalam keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian melalui *blended learning* menggunakan *e-learning* sekolahan.id untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMA Pasundan 3 Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, untuk menghindari penelitian yang dilakukan agar tidak terlalu luas dan tetap terarah, maka masalah diidentifikasi dan dibatasi sesuai dengan permasalahan diatas, diantaranya yaitu :

1. Kemampuan peserta didik dalam penggunaan *E-learning* sekolahan.id masih belum efektif dalam kondisi darurat persebaran virus Covid-19 ini, sehingga pendidik menggunakan metode *blended learning* sebagai solusi dalam pembelajaran daring dan tatap muka terbatas dimasa pandemi Covid-19 ini.
2. Kemampuan berpikir kreatif para peserta didik masih rendah, misalnya dalam kegiatan pembelajaran, keinginan peserta didik dalam menyampaikan pendapat masih kurang terampil. Sehingga ketika pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) para peserta didik masih kurang terampil dan cenderung saling meniru dan mengulang jawaban temannya.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan tetap terarah dan dapat tercapai kepada sasaran penelitian maka dirumuskan batasan masalah pada penelitian ini, diantaranya yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas X IPA 3 di SMA Pasundan 3 Bandung.
2. Pembelajaran dilakukan melalui *blended learning* menggunakan bantuan *e-learning* sekolahan.id.

3. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu test berupa uraian.
4. Instrumen untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif menggunakan *framework* yang bersumber dari Torrance.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui *blended learning* menggunakan *e-learning* sekolahan.id pada materi ekosistem di SMA Pasundan 3 Bandung?”

Agar rumusan masalah dapat lebih spesifik dan tetap terarah, maka peneliti membuat beberapa pertanyaan penelitian, diantaranya yaitu:

1. Seberapa besar kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum menggunakan *e-learning* sekolahan.id dalam pembelajaran *blended learning* ini?
2. Seberapa besar kemampuan berpikir kreatif peserta didik sesudah menggunakan *e-learning* sekolahan.id dalam pembelajaran *blended learning* ini?
3. Seberapa besar peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui *blended learning* menggunakan *e-learning* sekolahan.id?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan *blended learning* melalui *e-learning* sekolahan.id pada kelas X IPA 3 di SMA Pasundan 3 Bandung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan juga pengalaman khususnya dalam menguji kemampuan para peserta didik menggunakan *blended learning* melalui *e-learning* sekolahan.id di SMA Pasundan 3 Bandung. Selain itu juga hasil penelitian

ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan untuk mengembangkan *e-learning* sekolahan.id sebagai *Learning Manajement System* (LMS) yang digunakan di SMA Pasundan 3 Bandung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penggunaan *e-learning* sekolahan.id untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif para peserta didik diharapkan dapat menjadi motivasi untuk pendidik dalam meningkatkan dan mengembangkan kembali kreativitas dalam mengimplementasikan model dan media ajar yang digunakan pendidik agar kemampuan berpikir kreatif para peserta didik dapat meningkat.

b. Bagi Peserta Didik

Penggunaan *e-learning* sekolahan.id diharapkan dapat memotivasi dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan model dan media ajar yang diimplementasikan pendidik yang diunggah di *e-learning* sekolahan.id.

G. Definisi Operasional

1. *Blended learning*

Blended learning memiliki dua kata yaitu *blended* (campuran atau gabungan) dan *learning* (pembelajaran). Sehingga *Blended learning* merupakan sebuah proses pembelajaran campuran atau pembelajaran gabungan. *Blended learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran secara konvensional dengan pembelajaran berbasis digital. Menurut Driscool & Carliner dalam Istiningsih & Hasbullah (2015, hlm. 51) mendefinisikan bahwa *blended learning* merupakan sebuah pembelajaran yang mengintegrasikan atau menggabungkan pembelajaran dalam strategi dan metode yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. *E-learning*

E-learning adalah suatu media perantara yang membantu proses pembelajaran yang dapat diakses secara online menggunakan internet. Menurut

Cucus *et al* (2016, hlm. 2) mengatakan bahwa *e-learning* atau *Elektronic Learning* adalah metode atau strategi baru pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik yakni internet untuk sistem pembelajarannya. Adapun manfaat dan dampak yang akan diperoleh ketika menggunakan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran Amidi (2017, hlm. 592) yaitu modifikasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik, dapat menjadikan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, tidak ada batasan baik dalam ruang ataupun waktu karena *e-learning* dapat memfasilitasi pembelajaran tak terbatas yang dapat mengurangi biaya operasional pembelajaran untuk mencapai orientasi tujuan pembelajaran.

3. Sekolahan.id

Sekolahan.id adalah platform *e-learning* pada zaman industri 4.0. menuju perkembangan zaman *society* 5.0 yang dapat membantu pemerintah, sekolah, guru, orangtua dan siswa untuk melaksanakan pembelajaran berbasis digital. Sekolahan.id juga didesain dengan berbagai macam fitur dalam website resmi Sekolahan.id (2021) seperti modul diantaranya “Modul Kesiswaan; Modul Guru & Karyawan; Modul Sarana Prasarana (Inventaris Sekolah); Modul Nilai Dan Raport; Modul Hubin; Modul Digital Assistant; Modul Absensi Siswa, Guru, Pegawai Sekolah; Modul Demografi dan Statistik Siswa; Modul Jadwal Guru Mengajar; Modul Kurikulum (Monitoring RPP - Pembelajaran); Modul Perangkat IoT (*Internet of Things*) dan juga Modul Orangtua”.

4. Kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengemukakan atau memaparkan pendapat atau gagasan yang luas dan beragam dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Menurut Darwanto (2019, hlm. 25) berpikir kreatif merupakan bagian dari berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*) sehingga kemampuan berpikir kreatif tersebut harus diasah dan mulai dikembangkan kepada peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikan sebagai modal di era disrupsi. Berdasarkan pernyataan tersebut, kemampuan berpikir kreatif ini sangat diperlukan oleh para peserta didik dikarenakan pada abad 21

ini pendidikan semakin sulit dan kompleks dan pola pikir para peserta didik harus *High Order Thinking Skills* (HOTS) terutama di era society 5.0.

5. Ekosistem

Ekosistem menurut Woodbury merupakan suatu kelengkapan yang kompleks di sebuah lingkungan yang memiliki habitat, tumbuhan dan binatang. Kondisi tersebut dianggap sebagai suatu kelengkapan yang utuh, sehingga seluruhnya menjadi mata rantai siklus material serta aliran energi. Ekosistem merupakan suatu hubungan timbal balik yang terjadi pada makhluk hidup beserta komponen biotik abiotik pada lingkungannya. Ilmu yang mempelajari mengenai ekosistem ini disebut dengan ekologi.

H. Sistematika Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini terdapat susunan atau sistematika skripsi yang sesuai dengan aturan penulisan skripsi dalam buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) mahasiswa yang disusun oleh FKIP Unpas (2022, hlm. 36). Berikut sistematika penyusunan skripsi berdasarkan buku panduan:

1. Bagian pembuka skripsi

Pada bagian pembuka skripsi terdapat beberapa bagian diantaranya yaitu halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Isi skripsi

Bab I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Definisi Operasional
- H. Sistematika Skripsi

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

- A. Kajian Teori
- B. Kerangka Pemikiran

Bab III Metode Penelitian

- A. Pendekatan Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Subjek dan Objek Penelitian
- D. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- E. Teknik Analisis Data
- F. Prosedur Penelitian

Bab IV Hasil dan Pembahasan

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

Bab V Simpulan dan Saran

- A. Simpulan
 - B. Saran
3. Bagian akhir skripsi
- A. Daftar Pustaka
 - B. Lampiran