

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Tantangan dalam dunia pendidikan saat ini adalah membekali siswa dengan keterampilan abad 21 untuk memenuhi tuntutan global, kehidupan, dan pekerjaan. Dalam pembelajaran abad 21 ada beberapa keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa. Keterampilan tersebut adalah keterampilan 4C yaitu keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), keterampilan kreativitas (*creative thinking*), keterampilan berkomunikasi (*communication*) dan keterampilan berkolaborasi (*collaboration*). Dengan keterampilan tersebut, diharapkan siswa mampu menjawab semua tantangan di masa depan. Sejalan dengan hal tersebut, Arnyana (2019) berpendapat bahwa keterampilan 4C merupakan *soft skill* yang pada implementasi kesehariannya jauh lebih bermanfaat dibandingkan dengan menguasai *hardskill*. Salah satu kunci keterampilan mumpuni yang perlu dimiliki oleh siswa adalah kreativitas. Roemaissha, Wahidi, dan Ansori (2023) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu untuk mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh melalui interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan dalam membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna.

Kreativitas merupakan hal penting dalam kehidupan khususnya pada siswa sekolah dasar. Kreativitas mampu melatih siswa untuk lebih produktif. Selain itu juga kreativitas menjadi salah satu strategi pribadi dalam menunjang kualitas individu (Rahayu, 2018). Dengan kreativitas yang berkembang siswa dapat berpikir kritis dengan baik dan dapat memecahkan masalah yang ada disekitarnya dengan upayanya sendiri. Pada dasarnya, siswa sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu, tanggap terhadap permasalahan dan kompleksitasnya, dan minat untuk memahami fenomena secara bermakna. Bila dikaitkan pada konteks pendidikan di SD, Meador (1997) berpendapat bahwa kreativitas pada dasarnya berkenaan dengan upaya mengenali dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis. Oleh karena itu, penekanan pada keterampilan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar menjadi penting agar siswa memiliki kreativitas yang tinggi.

Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang pesat membuat kehidupan sehari-hari pada saat ini sangat berhubungan dengan adanya teknologi, satuan

Visna Leviana Revika Adhani, 2024

ANALISIS MANAJEMEN EKSTRAKURIKULER ROBOTIK SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pendidikan perlu memanfaatkan teknologi yang ada dan terus beradaptasi serta mengintegrasikan inovasi pendidikan yang relevan. Era globalisasi saat ini menuntut siswa agar memiliki wawasan luas, kemampuan berpikir dan berkreasi agar dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi (Darmawan, dkk. 2023). Perkembangan teknologi, salah satunya di bidang robotik, telah membuka peluang baru dalam pendidikan dan menjadi salah satu upaya untuk memperkenalkan siswa pada dunia teknologi sejak dini. Kegiatan robotik merupakan salah satu kegiatan yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis saja, tetapi juga dinilai dapat mengembangkan ilmu teknologi pada siswa dan memiliki pengaruh terhadap keterampilan kreativitas siswa.

Kegiatan robotik memiliki pengaruh terhadap ide, keterampilan, dan kreativitas siswa dalam melakukan kegiatannya sehingga kegiatan robotik yang dilakukan pada masa usia sekolah dasar diharapkan mampu memberikan kesempatan bagi siswa dalam melakukan eksplorasi secara kreatif, aktif dalam mendorong kemampuan berpikir kreatif bagi siswa usia sekolah dasar (Ario, 2012, hal. 31). Menurut Nashroni dan Diana (Miselina & Muhid, 2020) berpendapat bahwa hal tersebut mampu membuat siswa untuk dapat berpikir secara *divergen* (menyebar dan tidak searah) selain dapat membuat ide dan konsep dalam robotik dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan kreativitas. Kegiatan robotik berkaitan dengan nilai-nilai yang berorientasi pada pendidikan. Salah satu ekstrakurikuler yang mengembangkan ilmu teknologi dan baru diaplikasikan di beberapa sekolah adalah ekstrakurikuler robotik.

Dalam suatu lembaga pendidikan terdapat dua kegiatan proses pendidikan yang cukup elementer, yaitu kegiatan kurikuler dan kegiatan ekstrakurikuler (Oktadiana, dkk. 2019; Sj, dkk. 2021). Kegiatan kurikuler merupakan kegiatan inti pendidikan yang terdapat proses belajar mengajar antara siswa dan guru untuk mendalami materi-materi pengetahuan yang berkaitan dengan tujuan pendidikan dan kemampuan yang hendak diperoleh siswa (Matwaya & Zahro, 2020; Rofi'ah 2021; Elvita, dkk. 2023). Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu kegiatan muatan yang terdapat dalam kurikulum satuan pendidikan. Menurut Nisa (2020) Siswa perlu dibimbing agar memiliki kemampuan berpikir kreatif dan inovatif dalam perkembangan zaman saat ini. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan wadah yang

Visna Leviana Revika Adhani, 2024

ANALISIS MANAJEMEN EKSTRAKURIKULER ROBOTIK SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dibuat oleh satuan pendidikan sebagai tempat untuk menyalurkan minat, bakat, hobi, kepribadian, dan kreativitas siswa (Badrudin, 2014). Dalam pendidikan kegiatan ekstrakurikuler dimaksudkan sebagai jawaban atas tuntutan kebutuhan siswa, membantu siswa yang kurang, memperkaya lingkungan belajar dan menstimulasi siswa agar lebih kreatif (Nuryanto, 2017; Putra, dkk. 2023).

Melalui kegiatan ekstrakurikuler yang beragam di sekolah siswa dapat mengembangkan bakat, minat, dan kemampuannya. Dasar penyelenggaraan kegiatan ekstrakurikuler tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pada Pasal 4 tentang prinsip penyelenggaraan Pendidikan yang berbunyi bahwa pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat serta pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Pasal tersebut juga diperkuat oleh Pasal pada ayat 1 yang berbunyi bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya, sehingga kedua pasal tersebut, sesuai dengan maksud dari terselenggaranya kegiatan ekstrakurikuler di satuan pendidikan diharapkan potensi yang dimiliki oleh siswa baik dalam minat maupun bakat dapat dikembangkan dengan baik. Tujuan pendidikan bukan semata untuk mengembangkan pengetahuan siswa, melainkan juga sikap kepribadian, serta aspek emosional, di samping keterampilan lain. Sundari (2021) menyatakan bahwa kualitas kegiatan ekstrakurikuler di suatu lembaga pendidikan menjadi salah satu indikator kualitas pendidikan di dalamnya secara menyeluruh.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan sekolah sebagai lembaga pendidikan dalam memecahkan permasalahan dan tantangan tersebut adalah dengan cara mengelola kegiatan ekstrakurikuler agar berjalan dengan baik dengan kata lain, sekolah maupun pengelola kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dapat menerapkan manajemen supaya kegiatan ekstrakurikuler berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan sesuai yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut, menurut Didin Kurniadin (2017, hal. 17) sekolah perlu menerapkan fungsi-fungsi manajemen yang terdiri dari perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*), dan pengawasan (*controlling*). Dengan mengimplementasikan fungsi

manajemen ke dalam kegiatan ekstrakurikuler secara optimal dan memanfaatkan semua faktor serta sumber daya yang ada maka diharapkan dapat membantu sekolah dalam mencapai tujuan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Suarga & Sukmawati, 2023).

Manajemen ekstrakurikuler merupakan salah satu upaya untuk mengetahui minat dan bakat yang dibutuhkan oleh siswa di sekolah. Manajemen pada kegiatan ekstrakurikuler sangat dibutuhkan dalam penerapan kegiatan ekstrakurikuler untuk berkontribusi dalam pengembangan potensi dan peningkatan kemampuan yang dimiliki oleh siswa sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Manajemen ekstrakurikuler terdiri dari beberapa tahapan diantaranya perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan atau pertanggungjawaban kegiatan ekstrakurikuler. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 yang berisi mengenai Kegiatan ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, dijelaskan bahwa kegiatan ekstrakurikuler menjadi jembatan untuk kebutuhan perkembangan dari siswa yang tentunya berbeda-beda; seperti perbedaan *sense* akan nilai moral, sikap, kreativitas, dan kemampuan. Melalui kegiatan ekstrakurikuler, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya melalui berkomunikasi, belajar, bekerja sama dengan orang lain, serta dapat menemukan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya serta dapat memberikan manfaat sosial yang besar.

Manajemen ekstrakurikuler robotik merupakan salah satu bentuk inovasi yang berkaitan untuk membantu dalam mengembangkan berbagai aspek potensi siswa, termasuk kreativitas siswa. Melalui kegiatan ekstrakurikuler robotik diharapkan dapat menjadi wadah bagi siswa untuk menggali kreativitas mereka melalui kegiatan yang bersifat interaktif dan berorientasi pada teknologi. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler robotik juga dapat digunakan sebagai pengenalan penggunaan teknologi pada siswa. Manajemen ekstrakurikuler robotik menggabungkan pendekatan teknologi dengan pembelajaran praktis, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan dan melibatkan siswa dalam kegiatan kreatif. Keberhasilan ekstrakurikuler robotik tidak hanya

Visna Leviana Revika Adhani, 2024

ANALISIS MANAJEMEN EKSTRAKURIKULER ROBOTIK SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bergantung pada penyediaan sarana dan prasarana, tetapi juga pada manajemen yang efektif.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamidah (2018), mengenai Implementasi Kreativitas Siswa melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Robotik dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa kreativitas yang dimiliki oleh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler robotik dapat tumbuh dengan optimal. Hal tersebut dibuktikan dengan keberadaan kegiatan kreatif yang ada dalam kegiatan ekstrakurikuler robotik yaitu kegiatan *assembling*, *programming*, dan *operating*. Kegiatan ekstrakurikuler robotik memiliki peran yang penting dalam pengembangan kreativitas siswa dengan mengutak-atik robot akan melatih dan meningkatkan kinerja otak kanan. Secara otomatis siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler robotik mengalami perkembangan dalam kreativitas (Hidayah, 2018). Adapun pada penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2023) perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan ekstrakurikuler robotik dalam mengembangkan kreativitas siswa berjalan cukup efektif dengan melibatkan 5 unsur manajemen yaitu unsur *men*, *method*, *material*, *machine*, dan *money*.

Pengelolaan ekstrakurikuler dengan baik akan memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa dan hasil pembelajaran yang dapat diukur. Pada saat ini, telah banyak penelitian yang membahas mengenai manfaat dan pengaruh ekstrakurikuler robotik dalam pengembangan kreativitas siswa, namun masih sedikit penelitian yang secara khusus membahas mengenai manajemen ekstrakurikuler robotik di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan kajian dan analisis yang mendalam mengenai manajemen ekstrakurikuler robotik dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas keterampilan dan kreativitas siswa usia sekolah dasar. Dengan meningkatkan pemahaman mengenai manajemen ekstrakurikuler robotik, pihak sekolah dan organisasi dapat menyelenggarakan dan menyediakan program yang lebih terstruktur, terarah, dan terukur untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk masa depan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SD Laboratorium UPI Cibiru dan SD Al Ma'soem, menunjukkan bahwa meskipun sekolah telah menyelenggarakan program ekstrakurikuler robotik ini, namun kegiatan ini belum dikelola secara optimal sesuai dengan fungsi manajemen. Hal ini terlihat dari

Visna Leviana Revika Adhani, 2024

ANALISIS MANAJEMEN EKSTRAKURIKULER ROBOTIK SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kurangnya perencanaan yang matang, struktur organisasi yang belum jelas, pelaksanaan yang kurang terarah, serta mekanisme pengawasan yang belum optimal. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis mendalam terhadap manajemen ekstrakurikuler robotik di sekolah dasar, dengan mengacu pada empat fungsi manajemen, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian studi kasus mengenai analisis manajemen ekstrakurikuler robotik di sekolah dasar sebagai upaya pengembangan kreativitas siswa. Studi ini tidak hanya akan memberikan gambaran mendalam tentang manajemen ekstrakurikuler robotik di sekolah dasar, tetapi juga memberikan gambaran mengenai manajemen ekstrakurikuler robotik sebagai salah satu pendekatan inovatif yang diharapkan dapat dikelola secara efektif untuk memaksimalkan dalam mendukung pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah maka masalah dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana manajemen ekstrakurikuler robotik di sekolah dasar sebagai upaya pengembangan kreativitas siswa.” Berdasarkan rumusan utama tersebut maka rumusan pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana manajemen ekstrakurikuler robotik di Sekolah Dasar dalam aspek perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan?
2. Bagaimana partisipasi aktif siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler robotik?
3. Bagaimana proses kreativitas siswa dalam berkarya pada kegiatan ekstrakurikuler robotik?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam mengenai manajemen ekstrakurikuler robotik di sekolah dasar sebagai upaya pengembangan kreativitas siswa. Adapun tujuan secara khusus sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan manajemen ekstrakurikuler robotik di Sekolah Dasar dalam aspek perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan.
2. Mendeskripsikan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler robotik.
3. Mendeskripsikan proses kreativitas siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler robotik.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, penulis berharap agar penelitian ini nantinya dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis tulisan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan mengenai manajemen ekstrakurikuler, khususnya di bidang robotik sebagai upaya pengembangan kreativitas siswa di tingkat Sekolah Dasar.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi sekolah, tulisan ini diharapkan dapat memberikan basis data konkret untuk evaluasi dan perbaikan program kegiatan ekstrakurikuler robotik di Sekolah Dasar, memberikan panduan bagi pihak sekolah untuk dapat mengoptimalkan manajemen pada kegiatan ekstrakurikuler robotik di masa mendatang.
- 2) Bagi guru, tulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan tentang manajemen kegiatan ekstrakurikuler robotik, guru dapat berkolaborasi lebih efektif dengan rekan guru dan pihak pengelola sekolah dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler robotik sebagai sarana yang mendukung pengembangan kreativitas siswa.
- 3) Bagi siswa, tulisan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan merangsang kreativitas siswa melalui proyek-proyek robotik yang melibatkan perancangan, inovasi, implementasi ide-ide baru dalam konteks teknologi, dan dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler robotik.

- 4) Bagi peneliti, tulisan ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti terkait penerapan manajemen ekstrakurikuler robotik sebagai sarana pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi berisi tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab. Berikut uraian penjelasan mengenai struktur organisasi skripsi di mulai dari bab I sampai bab V.

Bab I pendahuluan meliputi penjelasan mengenai latar belakang penelitian yang menjadi landasan dalam melaksanakan penelitian. Disajikan pula rumusan masalah dari penelitian ini beserta tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang berisi uraian sistematika skripsi yang disusun.

Bab II Kajian Pustaka tentang kajian-kajian teori yang terdiri dari manajemen ekstrakurikuler robotik, partisipasi siswa dalam ekstrakurikuler robotik, pengembangan kreativitas siswa, penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian ini membahas mengenai pendekatan dan metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian, variabel penelitian dan definisi operasional, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang berisi tentang temuan penelitian di lapangan serta deskripsinya dan pembahasan yang meliputi analisis penulis mengenai hasil wawancara, observasi, dan studi dokumen yang telah dilaksanakan.

Bab V merupakan bagian penutup yang terdiri dari simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada bab ini memuat jawaban dari pertanyaan penelitian atau rumusan masalah berdasarkan data yang diperoleh beserta saran ataupun beberapa hal yang dianggap penting bagi beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian.