

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sudah mengikuti era digital, dimana hampir seluruh kegiatan berpusat untuk menggunakan teknologi. Perkembangan teknologi di era 4.0 membawa semua kalangan aktifitas menggunakan teknologi informasi dan komunikasi menjadi inovasi yang sangat besar. Tantangan besar di Indonesia dalam menghadapi industri 4.0 belum selesai, namun sudah ada revolusi industri 5.0 yang mulai masuk. Revolusi industri 5.0 ini dikenal dengan sebutan society 5.0 yang melatarbelakangi adanya proses perkembangan teknologi yang signifikan yang dibuat industri 4.0 dimana banyak teknologi yang berkembang pesat di kalangan masyarakat yang bisa menurunkan dan mengurangi peran sumber daya manusia yang ada (Ria & Wahidy, 2020).

Menurut Abd. Hayyi (dalam Emarawati, 2020) Teknologi merupakan hal yang paling penting untuk mencapai sekolah yang inovatif karena dengan adanya penggunaan teknologi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, efisiensi dan akses, serta meningkatkan sikap positif terhadap kegiatan belajar, pengembangan staf serta meningkatkan pengenalan. Hal itulah yang menjadikan kebutuhan dasar perlunya pemanfaatan teknologi di sekolah. Society 5.0 ditekankan untuk memberdayakan peran manusia atau aspek dari sumber daya manusia itu sendiri dengan membuat cara agar sumber daya manusia mampu melakukan persiapan dari tren global yang berasal dari industri 4.0.

Peran sekolah yang membuat harus mengimbangi antara melaksanakan era digital industri 4.0 dan melakukan pengembangan terhadap sumber daya manusia yang merupakan aspek dari industri 5.0. Sumber daya manusia di sekolah yang harus dikembangkan salah satunya yaitu guru, guru sebagai pendidik yang akan mengajar, mendidik, membimbing, mengarahkan, dan menilai. Pengembangan guru sebagai tenaga pendidik harus mampu membantu peserta didiknya dalam memahami pembelajaran. Pengembangan guru di sekolah merupakan tantangan

yang harus dihadapi dimana guru mempunyai tugas dalam mempersiapkan peserta didiknya untuk menguasai teknologi modern. Era digital dimana setiap revolusi industri mengubah sistem pendidikan Indonesia, baik dalam kurikulum, model pembelajaran, metode pembelajaran bahkan media pembelajaran yang terus berkembang mengikuti globalisasi.

Salah satu tuntutan yang harus diikuti guru dalam memasuki society 5.0 yaitu harus mampu memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi dalam menunjang pembelajaran. Dalam penelitian Teleaumbanua, dkk (2021) menjelaskan bahwa guru perlu kreatif dalam kegiatan pembelajaran, dan sangat diharapkan supaya setiap guru yang mengajar adalah guru yang profesional. Inovasi yang diberikan dalam pembelajaran juga harus mampu membantu siswa dalam pembelajaran baik inovasi model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran. Guru berusaha semaksimal mungkin untuk menjalankan tugas dan kewajibannya kepada peserta didik, karena pada dasarnya guru merupakan garda terdepan dalam dunia pendidikan. Oleh sebab itu, sebagai guru harus menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan membantu peserta didik di era digital.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu jenjang pendidikan yang diikuti oleh siswa dalam menempuh pendidikan. Pada Pasal 15 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. Berdasarkan hal itu, maka peserta didik harus mampu bersaing dalam pekerjaan, terutama di era digital yang mengimbangi masuknya industri 5.0 sehingga mampu memiliki daya saing yang tinggi. Guru-guru yang mendidik di Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu akses perjalanan siswa dalam menuntut ilmu sebelum masuk dunia kerja. Guru SMK harus mampu membantu siswa memenuhi kemampuan yang sesuai dengan bidangnya.

Kreativitas dan Inovasi terutama dalam penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan yang dilakukan guru harus mampu membantu peserta didik dalam memahami kegiatan pembelajaran. Era society 5.0 membuat masyarakat harus mampu aktif dan mengimbangi era digital salah satunya

LISTRIDA NOVYANTY PURBA, 2022

PERSEPSI SISWA MENGENAI KREATIVITAS DAN INOVASI MEDIA PEMELAJARAN GURU DI ERA DIGITAL (Studi Kasus: Kompetensi Keahlian Konstruksi Gedung Sanitasi dan Perawatan SMK Negeri 5 Bandung)

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

guru yang harus kreatif dan inovatif di dunia pendidikan. Media pembelajaran yang menarik akan membuat kreativitas dan inovasi yang tinggi bagi pengajar maupun peserta didiknya. Hal inilah yang membuat guru SMK harus profesional dan kreatif serta memiliki inovasi terutama dalam penggunaan media pembelajaran di era society 5.0. Pengembangan media pembelajaran di era digital sudah banyak dikembangkan oleh berbagai pihak sehingga memudahkan guru untuk mengeksplorasi bahkan membuat sesuatu yang baru dalam menunjang pembelajaran.

Melihat dari berbagai aspek yang menyatakan pentingnya seorang guru dalam mengimbangi era digital dalam pemenuhan pembelajaran yang dituntut untuk kreatif dan mampu berinovasi terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan studi pendahuluan dimana banyak sekolah di masa peralihan pandemi menuju kondisi *new normal*, terutama SMK masih menjadi tantangan yang cukup besar bagi guru SMK dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang tetap harus mengandalkan kreatifitas dan inovasi yang tinggi.

Maka dari itu penulis sangat tertarik dan merasa perlu melakukan penelitian ini karena adanya perkembangan era digital dan memasuki society 5.0 yang merasa perlu mengetahui kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dari perspektif siswa sebagai penerima ilmu yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin melakukan penelitian terkait Persepsi Siswa Mengenai Kreativitas dan Inovasi Media Pembelajaran Guru di Era Digital. Pada penelitian ini lebih membahas mengenai respon siswa kompetensi keahlian Konstruksi Gedung Sanitasi dan Perawatan yang ada di SMK Negeri 5 Bandung.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

LISTRIDA NOVYANTY PURBA, 2022

PERSEPSI SISWA MENGENAI KREATIVITAS DAN INOVASI MEDIA PEMELAJARAN GURU DI ERA DIGITAL (Studi Kasus: Kompetensi Keahlian Konstruksi Gedung Sanitasi dan Perawatan SMK Negeri 5 Bandung)

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

1. Masa peralihan pandemi ke *new normal* membuat guru harus tetap memberikan kegiatan pembelajaran yang kreatif.
2. Pembelajaran dimasa peralihan pandemi ke *new normal* yang mengharuskan siswa melaksanakan kegiatan satu minggu daring dan satu minggu luring, membuat guru harus memberikan inovasi media pembelajaran yang menunjang pemahaman siswa.
3. Kebijakan pemerintah di masa pandemi dalam melaksanakan kegiatan, mengharuskan secara digital yang merupakan tantangan cukup besar bagi guru-guru SMK dalam memberikan pembelajaran kepada siswa SMK.

Pada penelitian ini ada batasan masalah yang bertujuan untuk menjauhi adanya permasalahan yang mungkin terjadi ataupun pelebaran bahasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus sehingga tujuan penelitian tercapai. Penulis membatasi masalah penelitian ini yang berupa Persepsi siswa mengenai kreativitas dan inovasi media pembelajaran guru di era digital dengan studi kasus Kompetensi Keahlian Konstruksi Gedung Sanitasi dan Perawatan SMK Negeri 5 Bandung dengan melihat beberapa indikator dalam setiap aspeknya.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya dan pokok permasalahan yang ada, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi siswa mengenai kreativitas guru dalam memenuhi kegiatan pembelajaran?
2. Bagaimana persepsi siswa mengenai inovasi media pembelajaran yang dilakukan guru saat pembelajaran?
3. Bagaimana persepsi siswa mengenai pembelajaran di era digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan permasalahan dari penelitian ini yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka penulis memperoleh tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui persepsi siswa mengenai kreativitas guru dalam memenuhi kegiatan pembelajaran.

LISTRIDA NOVYANTY PURBA, 2022

PERSEPSI SISWA MENGENAI KREATIVITAS DAN INOVASI MEDIA PEMELAJARAN GURU DI ERA DIGITAL (Studi Kasus: Kompetensi Keahlian Konstruksi Gedung Sanitasi dan Perawatan SMK Negeri 5 Bandung)

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

2. Mengetahui persepsi siswa mengenai inovasi media pembelajaran yang dilakukan guru saat pembelajaran.
3. Mengetahui persepsi siswa mengenai pembelajaran di era digital.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, penulis membaginya berdasarkan manfaat teoritis, maupun manfaat praktis. Adapun manfaat yang diharapkan penulis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menjadikan bahan atau referensi mengenai kreativitas dan inovasi media pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa di era digital agar siswa lebih terbantu dalam memahami kegiatan pembelajaran. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan juga dengan lebih lengkap di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Pada penelitian ini penulis sangat berharap dapat menambah wawasan maupun pemahaman mengenai kreativitas dan inovasi media pembelajaran yang dilakukan oleh guru di era digital.

b. Bagi Guru-Guru Sekolah Menengah Kejuruan

Sebagai bahan pertimbangan untuk guru-guru dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk membuat suasana kelas pada kegiatan pembelajaran yang lebih baik lagi. Sehingga siswa SMK dapat memahami pembelajaran karena adanya guru sebagai penunjang dari proses belajar mengajar.

c. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian yang dilakukan ini sebagai bahan literasi maupun referensi dari kreativitas dan inovasi media pembelajaran yang dilakukan guru serta sebagai bahan acuan yang akan dilakukan oleh peneliti lain di masa mendatang dengan kajian yang relevan.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan yang digunakan untuk membantu dan mempermudah dalam penyusunan penelitian ini. Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan penyusunan skripsi ini baik dari buku, artikel, maupun jurnal-jurnal terpercaya.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang akan dilakukan untuk mengidentifikasi, memahami serta membahas penelitian yang diteliti maupun dikaji secara relevan

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan paparan dari hasil pengolahan data yang didapatkan di lapangan kemudian diberikan pembahasan mengenai data tersebut sesuai dengan rumusan permasalahan yang ada.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini menjelaskan inti dari bahasan berdasar permasalahan yang telah dilakukan dengan pengolahan data lapangan sebelumnya kemudian memiliki susunan implikasi serta rekomendasi dalam penelitian ini.