

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wabah *corona virus disease* 2019 (Covid-19) memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui surat edaran (Kemdikbud, 2020) memerintahkan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Guru dituntut untuk berinovasi mengubah pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring (Daring, 2020).

Abad 21 menuntut guru untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran (Menengah, 2017). Guru dituntut mempersiapkan siswanya untuk belajar dalam penguasaan terkait materi pembelajaran dan teknologi. Guru berperan memberi fasilitas belajar kepada siswanya (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar dapat berjalan dengan lancar dan siswanya dapat menghadapi tantangan pembelajaran abad 21 berdasarkan pengalaman yang diberikan oleh guru (Zein, 2016).

Pemilihan model pembelajaran saat pandemi juga sangat diperlukan untuk menunjang siswa dalam belajar secara daring. Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring dapat divariasikan dengan memilih model pembelajaran yang tepat sehingga akan memberikan pengalaman yang baru untuk siswa. Hal ini dipertegas kembali dengan adanya Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang membahas mengenai Standar Permasalahan dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang melatih siswa untuk memecahkan masalah adalah strategi pembelajaran: *problem based learning*, *project based learning*, *Discovery learning* dan lainnya (Borko & Putnam, 2013).

Dalam beberapa model pembelajaran yang dipaparkan diatas peneliti tertarik dengan model pembelajaran secara terbimbing *Guided*



Discovery. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran terbimbing *Guided Discovery* bertujuan agar Siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dan didampingi guru untuk memberi arahan dalam proses pembelajaran.

Keterampilan abad 21 perlu diajarkan kepada siswa untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan di masyarakat yang berubah dengan sangat cepat (Zubaidah, 2019). *Partnership of 21st Century Skills* (P21) mengidentifikasi *Critical Thinking & Problem Solving, Creativity & Innovation, Communication & Collaboration*, merupakan keterampilan yang perlu diajarkan kepada siswa. Pada beberapa keterampilan yang sudah dijelaskan diatas, penelitian lebih menitik beratkan pada kreativitas.

Kreativitas pada siswa perlu ditingkatkan melalui aktivitas pembelajaran yang efektif sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dapat diwujudkan, dengan merancang pembelajaran dengan model pembelajaran. Hal ini selaras dengan diperlukanya keterampilan untuk memilih dan menggunakan model pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik materi, ketersediaan media pembelajaran, perkembangan mental dan fisik siswa (Zakiah, Sunaryo, & Amam, 2019).

Menurut (Ridwan, 2019) sebagian besar pendidik mengatakan bahwa teknologi mampu mempengaruhi keterampilan belajar peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pendidikan, kreativitas dapat membentuk peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir lebih cepat dari anak-anak lain. Keterampilan berfikir dalam menafsirkan pemahaman terhadap pembelajaran. Serta mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan mengerjakan tugas.

Berdasarkan observasi hasil prasurvey yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa ada ketrampilan penting dalam pembelajaran yaitu ketrampilan berpikir kreatif. Ketrampilan berpikir kreatif termasuk dalam

ketrampilan terendah dengan skor nilai 2,80. Pada saat observasi siswa ada beberapa siswa yang mampu memahami, mengingat, dan memecahkan masalah mengenai materi yang diajarkan oleh guru.

Namun banyak siswa yang belum mampu memahami memahami, mengingat, dan memecahkan masalah mengenai materi yang diajarkan guru. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti lebih tertarik untuk meneliti lebih mendalam mengenai model pembelajaran yang sesuai agar ketrampilan berpikir kreatif pada peserta didik dapat tercapai.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yaitu :

- a. Komunikasi yang kurang efektif antara guru-siswa, siswa-siswa sehingga belum memenuhi keterampilan pembelajaran abad 21 pada pembelajaran daring.
- b. Guru sebagai pendidik belum menemukan metode pembelajaran yang kreatif dalam meningkatkan keterampilan siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Fenomena dalam penelitian ini adalah *discovery* merupakan pembelajaran abad 21 artinya *discovery* merupakan temuan permasalahan dalam pembelajaran daring di era pandemi. Hal ini berkaitan dengan karakter 4Cs diantaranya komunikasi, inovasi dan kreativitas. Dengan adanya hasil penelitian terdahulu dapat memberikan pengetahuan bahwa permasalahan dalam pembelajaran dapat diselesaikan dengan menggunakan metode *guided discovery*. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, Adakah pengaruh pembelajaran daring terhadap keterampilan kreativitas dengan menggunakan model *guided discovery* ?

1.4 Tujuan Penelitian

Menganalisis cara-cara dalam meningkatkan pengaruh pembelajaran daring terhadap keterampilan kreativitas dengan menggunakan model pembelajaran *guided discovery*. Menganalisis pengaruh pembelajaran daring terhadap keterampilan kreativitas dengan menggunakan model *guided discovery*.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis, diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber acuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga dengan adanya metode *guided discovery* dapat meningkatkan keterampilan guru.
- b. Secara Praktis, diharapkan sekolah, guru dan siswa dapat menguasai aspek yang penting dalam pembelajaran yaitu kreativitas.

