

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia global sekarang ini ditandai dengan pertumbuhan ekonomi dan pasar bebas yang diwarnai dengan kehidupan yang penuh persaingan sekaligus untuk menjalin kerjasama, dalam hal ini penguasaan akan teknologi informasi dan komunikasi menjadi suatu hal yang sangat penting untuk mempertahankan diri ditengah-tengah persaingan kehidupan global. Kemajuan dibidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang signifikan yang ditandai hampir semua kegiatan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Mengantisipasi trend perkembangan dunia, sedini mungkin pemerintah Indonesia melalui Departemen Pendidikan Nasional telah berbenah diri mempersiapkan para pelajar agar mampu lebih bersaing khususnya dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah-sekolah di Indonesia

Tujuan akhir dari pendidikan adalah terwujudnya suatu tatanan masyarakat dengan ditandai adanya budi pekerti luhur pada setiap diri individu dan keadilan dalam negara dalam segi kehidupan. Begitu juga dengan tujuan pendidikan di sekolah yang selalu dituntut untuk mengacu kepada tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap karakteristik perkembangan siswa; kesesuaian dengan lingkungan dan kebutuhan pembangunan daerah; arah pembangunan nasional; serta memperhatikan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dan kehidupan umat manusia secara global (Sagala, 2011: 11)

Salah satu upaya tersebut diwujudkan melalui pembelajaran berbasis teknologi informasi di sekolah. Sekolah sebagai institusi untuk melaksanakan proses pendidikan harus dapat mencetak manusia berkualitas, yang mampu memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kehidupan bangsa. Pengembangan dan penyempurnaan kurikulum di sekolah harus memasukkan tuntutan masyarakat, kemajuan teknologi, perkembangan informasi, seni dan hak asasi manusia. Oleh karena itu bahan pelajaran yang disampaikan harus disesuaikan dengan tuntutan yang terjadi sekarang, terutama era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Penerapan dan pengembangan kurikulum teknologi informasi dan komunikasi menjadi langkah yang strategis bagi kemajuan dan peningkatan pendidikan di Indonesia

Penerapan dan pengembangan kurikulum dengan memanfaatkan Teknologi Informasi di sekolah adalah salah satu langkah strategis dalam menyongsong masa depan pendidikan Indonesia. Kurikulum masa depan Teknologi Informasi bukan sekedar mengikuti trend global melainkan merupakan suatu langkah strategis di dalam upaya meningkatkan akses dan mutu layanan pendidikan kepada masyarakat (Harianti, 2007: 2). Merespon isu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini Departemen Pendidikan Nasional telah meresponnya dengan memasukkan kurikulum pembelajaran yang mengedepankan teknologi informasi dan komunikasi dengan segala bentuknya dari pemahaman tingkat dasar sampai mendalam.

E-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet,

intranet, atau media jaringan computer lain (Hartley, 2001). Mewujudkan kondisi yang demikian perlu ditetapkan standar nasional dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi yaitu standar isi yang selanjutnya sekolah mengembangkan standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok dan indikator dan melaksanakan perencanaan proses pembelajaran, strategi pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan yang berkembang di masyarakat maupun kebutuhan dunia industri serta kondisi sekolah masing-masing agar terlaksana proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang diajarkan di sekolah dapat dipraktekkan di lapangan secara nyata.

Berdasarkan standar isi yang dikeluarkan oleh Depdiknas untuk mata pelajaran berbasis teknologi informasi, tujuan dari pembelajaran berbasis teknologi informasi di Madrasah adalah sebagai berikut: memahami teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi (Tsauri, 2009: 5). Perkembangan kurikulum pada saat ini merupakan perwujudan sistem pendidikan yang lebih berkualitas untuk menghasilkan lulusan yang lebih baik. Sistem pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan meningkatkan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional secara umum adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan

bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Nadhifah (2008: 2) mengatakan bahwa berdasarkan tujuan itu para pendidik mendapatkan amanat untuk mengembangkan kemampuan lulusan suatu jenjang pendidikan dalam seluruh aspek kehidupannya, yaitu aspek pengetahuan (kognitif) yang meliputi berilmu dan cakap; aspek keterampilan (psikomotor) yaitu kreatif; dan aspek sikap (afektif) yang meliputi beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, mandiri, dan demokratis. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Seiring perkembangan kurikulum dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat maka mengimplikasikan pengajar sebagai perancang, pengembang, dan pelaksana kurikulum yang dituntut memiliki kemampuan yang tinggi untuk selalu melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Sehingga dalam mewujudkan apa yang diamanatkan dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya pembelajaran berbasis teknologi informasi, maka sangatlah krusial dalam hal ini peran dari para guru dalam bentuk rencana strategis yang akan mendorong terlaksananya program ini secara baik. Guru dalam fungsinya sebagai pengajar, pendidik dan pembimbing maka diperlukan adanya berbagai peran pada diri guru. Peran akan senantiasa menggambarkan pola tingkah laku yang diharapkan dalam berbagai interaksi belajar mengajar yang dapat dipandang sebagai sentral bagi peranannya. Sebab baik disadari atau tidak

bahwa sebagian dari waktu dan perhatian guru banyak dicurahkan untuk menggarap proses belajar mengajar dan berinteraksi dengan siswanya.

Pembelajaran yang berbasis teknologi informasi harus dilakukan dengan berbagai cara yakni dengan adanya sarana prasarana berupa komputer, LCD, jaringan internet maupun perangkat keras lainnya. Setelah itu penting pula penggunaan aplikasi dalam kegiatan *e-learning* tersebut seperti yang dikatakan oleh Mustakim (2020) terdiri atas youtube, whatsapp group, google classroom, Google Meet dan quizzes. Penggunaan media online atau media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ibrahim dan Suardiman (2014) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan *e-learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran daring tersebut, perlu dilakukan evaluasi agar didapatkan langkah perbaikan jelas yang berbasis data terutama dalam penilaian sejauh mana kemampuan guru dalam pembelajaran secara online tersebut.

Menurut Wrightman dalam Usman (2006: 4) mengatakan bahwa peran guru adalah terciptanya serangkaian tingkah laku yang saling berkaitan yang dilakukan dalam suatu situasi tertentu serta berhubungan dengan kemajuan perubahan tingkah laku dan perkembangan siswa menjadi tujuannya. Sehingga sebagai agen pembaharuan dimana guru dapat menjadi panutan bagi peserta didik dan lingkungan sekitarnya dimanapun berada, guru juga dapat mengajarkan banyak hal kepada peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu sehingga berguna

bagi bangsa dan negara. Termasuk di dalamnya peran guru dalam pelajaran dan pembelajaran yang berbasis teknologi informasi.

Peran guru dalam menggunakan aplikasi dalam kegiatan *e-learning* sangatlah penting terutama dengan mengoptimalkan strategi dalam pembelajaran. Menurut Kuncoro (2006: 2), strategi didefinisikan Sebagai penentuan kerangka kerja dari aktivitas organisasi/perusahaan dan memberikan pedoman untuk mengoordinasikan aktivitas, sehingga organisasi/perusahaan dapat menyesuaikan dan mempengaruhi lingkungan yang selalu berubah. Strategi mengatakan dengan jelas lingkungan yang diinginkan dan jenis organisasi seperti apa yang hendak diinginkan. Sementara itu, kepala sekolah adalah seorang tenaga fungsional guru yang diberi tugas untuk memimpin suatu sekolah di mana diselenggarakan proses belajar mengajar, atau tempat di mana terjadi interaksi antara guru yang memberi pelajaran dan murid. Strategi yang tepat dalam penggunaan aplikasi untuk *e-learning* yakni dengan strategi berbasis tahapan manajemen yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi sejauh mana kemampuan guru dalam penggunaan aplikasi tersebut.

Suyanto dan Asep Jihad (2013: 39) mengemukakan bahwa kemampuan pada dasarnya merupakan deskripsi tentang apa yang dapat dilakukan seseorang dalam bekerja, serta apa wujud dari pekerjaan tersebut yang dapat dilihat. Untuk dapat melakukan suatu pekerjaan, seseorang harus memiliki kemampuan dalam bentuk pengetahuan, sikap, keterampilan yang relevan dengan bidang pekerjaannya. Sehingga kemampuan guru dapat dimaknai sebagai gambaran tentang apa yang harus dilakukan seorang guru dalam melaksanakan

pekerjaannya, baik berupa kegiatan, perilaku maupun hasil yang dapat ditunjukkan dalam proses belajar mengajar.

Terkait dengan kemampuan guru penelitian ini dilaksanakan pada Madrasah Tsanawiyah Hubulo Kabupaten Bone Bolango. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada temuan masalah pada observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, dimana kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi untuk kegiatan *e-learning* masih sangat minim karena guru kurang mengoptimalkan potensi aplikasi yang ada dalam kegiatan pembelajaran dimana guru lebih banyak memberikan tugas dibandingkan memberi penjelasan yang mendetail mengenai materi padahal banyaknya aplikasi yang bisa digunakan baik dalam bentuk video maupun power point kepada siswa. Salah satu aplikasi yang familiar dan hampir semua guru di Madrasah Tsanawiyah Hubulo Kabupaten Bone Bolango yakni penggunaan teknologi dalam pembelajaran. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Aplikasi ini masih jarang bahkan belum diketahuai oleh sebagian guru di Indonesia. Layanan aplikasi ini diasumsikan menjadi salah satu alternatif dalam menjawab persoalan dan tantangan pembelajaran di kelas. Seperti terbatasnya waktu yang tersedia di dalam kelas, kurangnya waktu untuk berdiskusi dalam mengkaji materi pelajaran, dan sempitnya waktu untuk mengoreksi tugas siswa. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.

Implementasi ditetapkannya pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi tersebut didalam pengelolaannya masih menyisakan berbagai kendala,

diantaranya biaya pengadaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi masih mahal baik itu perangkat keras maupun lunak sementara kemampuan ekonomi sebagian besar masyarakat kita belum mampu menjangkau kebutuhan tersebut, infrastruktur teknologi informasi juga belum terpenuhi secara maksimal dan kesiapan pemerintah masih kurang, belum tersedianya sumber daya tenaga pendidik yang mampu untuk mengefektifkan dan efisiensi dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi. Sehingga semua pihak harus mampu untuk mendorong kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Hal ini karena kemampuan guru dalam penggunaan teknologi informasi akan berdampak nyata dalam peningkatan hasil belajar siswa yang dalam ini juga terlihat dari proses pembelajaran yang efektif.

Permasalahan selanjutnya yang peneliti temukan yakni bukan hanya pada tenaga pendidik namun juga pada ketersediaan sarana dan prasarana yang belum sesuai rasionya dengan jumlah siswa sehingga dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi ini kadangkala kurang terwujud. Seperti dalam pembelajaran, guru ingin mengajarkan menggunakan LCD namun LCD masih digunakan oleh kelas lainnya sehingga pembelajaran pada hari tersebut akan kurang optimal karena guru tidak mampu melakukan pengelolaan kelas dengan baik. Hal ini tentunya tidak akan terjadi apabila kepala sekolah memperhatikan secara penuh mengenai kompetensi guru serta ketersediaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi di sekolah.

Mengatasi berbagai kelemahan seperti yang dipaparkan di atas, diperlukan suatu upaya yang dapat membantu guru dalam mencapai kreativitasnya. Dalam

hal ini peneliti mencoba mengintensifkan dan memotivasi guru agar memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru perlu pendampingan secara kontiniu sampai guru betul-betul mencapai kompetensi yang diharapkan, dan guru perlu diberikan umpan balik dari apa yang telah dilaksanakannya dalam proses pembelajaran. Sehingga guru dapat meningkatkan kompetensinya, terutama dalam melaksanakan perencanaan pembelajaran (pembuatan RPP) dan proses pembelajaran. Muara dari peningkatan kompetensi guru adalah peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan mutu pendidikan. Sehingga masalah kemampuan guru dalam pembelajaran berbasis IT pada Madrasah Tsanawiyah Hubulo Kabupaten Bone Bolango yakni dengan dilakukan berbagai kegiatan teknis seperti diklat, waorkshop dan lokakarya untuk setiap guru.

Terkait kondisi tersebut maka peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul “**Kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *e-learning* di MTs Hubulo Kabupaten Bone Bolango**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya sumber daya tenaga pendidik yang mampu untuk mengefektifkan dan efisiensi dalam *e-learning* karena proses pembelajaran dengan aplikasi hanya seperti metode konvensional yakni model metode ceramah pada siswa.

2. Beberapa guru belum memiliki kemampuan yang tinggi dalam penggunaan teknologi informasi pada masa pandemi terutama dalam mengejar ketertinggalan pelajaran
3. Beberapa guru belum mampu (belum menarik bagi siswa) dalam melakukan penyajian materi dalam penggunaan media atau aplikasi pembelajaran
4. Beberapa guru kurang menguasai penggunaan teknologi dan informasi untuk penyusunan RPP, melaksanakan pembelajaran dan evaluasi dalam pembelajaran.
5. Sebagian besar guru tidak mengkombinasikan penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran secara online (*e-learning*)

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian maka rumusan masalah penelitian ini yakni:

1. Bagaimana kemampuan guru dalam perencanaan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *e-learning* di MTs Hubulo Kabupaten Bone Bolango?
2. Bagaimana kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *e-learning* di MTs Hubulo Kabupaten Bone Bolango?
3. Bagaimana kemampuan guru dalam evaluasi pembelajaran yang menggunakan aplikasi *e-learning* di MTs Hubulo Kabupaten Bone Bolango?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan guru dalam perencanaan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *e-learning* di MTs Hubulo Kabupaten Bone Bolango.
2. Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *e-learning* di MTs Hubulo Kabupaten Bone Bolango.
3. kemampuan guru dalam evaluasi pembelajaran yang menggunakan aplikasi *e-learning* di MTs Hubulo Kabupaten Bone Bolango.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini terdiri dari:

1. Bagi kepala madrasah, menjadi acuan dalam mereview kembali kreativitas guru melalui pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran yang lebih sesuai sehingga penyelenggaraan pendidikan menjadi lebih profesional dan pada akhirnya mutu pendidikan tercapai secara maksimal terutama pada proses pembelajaran
2. Bagi guru, hasil penelitian ini menjadi acuan dalam membantu madrasah untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan guru melalui pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran
3. Bagi pemerintah, hasil penelitian ini merupakan masukan yang berarti dalam pengambilan keputusan dalam bidang pendidikan dalam upaya peningkatan mutu di madrasah.
4. Bagi perguruan tinggi, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan atau kajian bagi para akademisi atau peneliti yang tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi di MTs Hubulo Kabupaten Bone Bolango.