

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya zaman, komunikasi yang seringkali menuntut kita untuk mengembangkan kemampuan untuk dapat menggunakan komunikasi itu. Pada Abad 21 ini, teknologi semakin melesat, untuk mendapatkan informasi dinilai sangat mudah dengan adanya media digital yang menjadi fasilitator untuk bisa saling berbagi dan bertukar informasi. Tentunya dengan perkembangan jaman, merasa tertinggal jika tidak mengikuti dari perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi dalam kehidupan manusia mempengaruhi kualitas sumber daya manusia, khususnya dalam bidang pendidikan. Peran guru dan peserta didik kadangkala berubah-ubah dikarenakan terbatasnya teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru tidak hanya sebagai sumber dari seluruh informasi melainkan juga sebagai fasilitator bagi peserta didik dalam memperoleh informasi. (Muhtia et al., 2018)

Pendidikan juga memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1)).

Menurut Amarulloh et al., (2019) mengatakan bahwa digitalisasi merupakan proses dimana semua bentuk informasi baik angka, kata, gambar, suara, data, atau gerak dikodekan ke dalam bentuk bit (binary digit atau yang biasa disimbolkan dengan representasi 0 dan 1) yang memungkinkan manipulasi dan tranfromasi data (*bitstreaming*). Dengan kata lain, pengertian tersebut secara global kehidupan dapat terpengaruhi oleh perkembangannya, beberapa ciri utama globalisasi ialah (1) tidak ada batasan dunia (2) ilmu dan teknologi serta aplikasinya mengalami kemmajuan dalam kehidupam manusia (3) hak asasi manusia mulai diperjuangkan (4) kerjasama dan kompetensi.

Di era modernisasi dengan kemajuan IPTEK, Guru dituntut untuk bisa menyesuaikan diri dengan memberikan inovasi dalam pemberian materi dikelas. Inovasi yang dimaksud ialah dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan efisien. Guru tidak lagi menggunakan metode belajar yang masih kuno seperti, metode ceramah atau pembelajaran yang monoton yang bisa menimbulkan kebosanan pada diri peserta didik, karena peserta didik dizaman sekarang lebih dekat dengan hal-hal yang berhubungan dengan teknologi misalnya media sosial, internet dan gawai.

Guru sebagai seorang pendidik dianjurkan dapat menciptakan kondisi belajar yang efektif untuk dapat mengembangkan kemampuan

serta potensi yang ada dalam diri peserta didik. Penyesuaian diri dengan kondisi baru timbul dari perubahan sosial akibat sarana komunikasi dan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Hal ini sejalan dengan pendapat belajar mata pelajaran apapun ialah suatu kebutuhan untuk memenuhi perkembangan personal masyarakat di Indonesia yang kompleks saat ini. (Ignacio, N. G., Nieto, L. J. B., & Barona, 2006)

Pembelajaran Digital adalah media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat dan digunakan saat ini dalam pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh (Suciati, 2018: 152) mengungkapkan pembelajaran digital adalah sebagai alat yang dapat mengaktifkan mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai jaman dan dirancang untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa mengembangkan daya nalar kritis dan pemecahan masalah, melalui kolaborasi dan komunikasi. Selanjutnya dijelaskan oleh Nanang Hidayat, dkk (2019, hlm. 10) mengungkapkan bahwa pembelajaran digital dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan/atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Muhammadiyah Kleco menunjukkan selama pembelajaran guru menggunakan buku paket sebagai salah satu sumber belajar, sehingga peserta didik cepat merasa bosan sehingga pemahaman peserta didik

menjadi kurang. Pada jam pelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, siswa tersebut bahkan asik bermain sendiri hingga mengganggu teman yang lainnya yang sedang memperhatikan guru. Hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar pada peserta didik. Penyebab lainnya juga dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya cara mengajar atau strategi penyampaian materi pembelajaran yang digunakan kurang tepat, guru belum maksimal menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, belum maksimal membangun kerjasama antar murid dalam proses pembelajaran, guru belum maksimal memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya maupun menjawab, serta guru juga cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan membosankan.

Akan tetapi, ketika guru menjelaskan materi dengan menggunakan media yang lebih menarik peserta didik sangat antusias dan memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Materi yang ditampilkan dengan tampilan powerpoint atau video tersaji lebih memikat serta menarik simpati peserta didik, jadi pesan yang disampaikan guru akan dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik. Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran seperti LCD proyektor ketika pembelajaran dikelas bisa menjadi alternatif solusi bagi guru dalam pemanfaatan IPTEK. Media ini menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai, peserta didik lebih mudah memahami materi

yang disampaikan, situasi kelas menjadi kondusif karena perhatian peserta didik tertuju pada materi pelajaran yang ditampilkan pada layar proyektor, serta antusias belajar menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan ceramah.

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan keinginan belajar peserta didik dengan berusaha meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan tersebut. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu penggunaan media pembelajaran digital.

Akan tetapi ada juga kendala ketika pembelajaran digital, yaitu pemadaman listrik ketika sedang mengakses program pembelajaran atau jaringan internet yang tidak stabil. Kesalahpahaman antara guru dan peserta didik serta tidaktahuan iptek juga salah satu dampak terjadinya kendala dalam pembelajaran digital. Oleh karena itu guru harus lebih paham tentang pengoperasian teknologi.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pembelajaran Berbasis Digital di SD Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah yang tercerminkan dalam latar belakang adalah sebagai berikut :

1. Kesiapan dan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital masih kurang.

2. Tidak semua guru mau menggunakan media pembelajaran digital.
3. Beberapa siswa tidak memperhatikan pembelajaran.
4. Pembelajaran kurang menarik peserta didik.
5. Belum diketahui pembelajaran digital di sekolah dasar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas. Adapun masalah yang diteliti dibatasi pada identifikasi masalah Pembelajaran Berbasis Digital di SD Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana ragam pembelajaran berbasis digital di SD Muhammadiyah Kleco?
2. Bagaimana potensi dan tantangan pembelajaran berbasis digital di SD Muhammadiyah Kleco ?

E. Tujuan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, telah ditentukan tujuan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ragam pembelajaran berbasis digital di SD Muhammadiyah Kleco.

2. Untuk mengetahui potensi dan tantangan dalam pembelajaran berbasis digital di SD Muhammadiyah Kleco.

F. Manfaat Masalah

1. Fungsi Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi satu catatan khusus mengenai pembelajaran berbasis digital yang dikemudian hari bisa saja dibutuhkan.

2. Fungsi Praktis

a. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung mengenai perspektif-perspektif para pendidik perihal pembelajaran berbasis digital sehingga bisa dijadikan acuan dan wawasan lebih untuk model pembelajaran yang lebih baik lagi.

b. Bagi Pendidik

Menjadi bahan pertimbangan untuk menelaah setiap model pembelajaran apakah efektif diterapkan secara keseluruhan atau tidak sehingga dapat ditemukan model pembelajaran yang baru.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan dijadikan dokumen penelitian bagi sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran dikelas atau di luar kelas, dan sebagai manuskrip eksistensi sekolah dalam mendukung penelitian-penelitian demi kemajuan pendidikan di Indonesia.

d. Bagi Peneliti lain

Bisa menjadi referensi mengenai persepsi pendidik pada pembelajaran berbasis digital sehingga dapat memberikan warna penelitian serta inovasi model pembelajaran yang lebih baru.