

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

Masyarakat global saat ini telah mengalami berbagai perubahan baik yang dipengaruhi oleh unsur politik maupun hal lainnya, seperti revolusi industri 4.0 yang mendorong adanya inovasi teknologi juga memperluas dampak dari interkoneksi antar negara di dunia dan globalisasi. Globalisasi dan teknologi juga mempengaruhi perubahan-perubahan yang dilakukan dalam penyesuaian dan adaptasinya di Pendidikan. Globalisasi ini merupakan dampak dari integrasi akan ekonomi, masyarakat melalui koneksi informasi, ide, teknologi, sumber daya baik sumber daya alam maupun manusia, dan ekonomi dalam hal pasar modal, jasa, maupun finansial (Kapur, 2018: 2). Integrasi masyarakat tersebut juga kemudian memberi dampak pada globalisasi dalam Pendidikan (Kapur, 2018: 2), (Kumar & Parveen, 2013: 1). Pengaruh Globalisasi dalam Pendidikan menjadikan Pendidikan saat ini berbeda dengan Pendidikan di masa lampau. Perubahan besar dalam globalisasi yang kini telah mengkoneksikan orang-orang, lingkungan, antar kota-kota dari berbagai negara di dunia (Kapur, 2018: 2). Globalisasi juga berpengaruh pada proses atau metode, serta tujuan dari Pendidikan itu sendiri. Metode belajar yang mengedepankan eksplorasi dan eksperimentasi sehingga para pembelajaran dapat lebih efektif dan mampu mendorong batas ilmu pengetahuan merupakan karakteristik dari masyarakat modern yang harus memiliki kemampuan bekerja dengan tim, dan mengembangkan kemampuan untuk dapat beradaptasi pada kelompok yang dinamis, memiliki kemampuan berpikir kritis, mampu hidup dalam organisasi, dan juga memiliki nilai kepemimpinan. (Kapur, 2018: 3)

Pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi tersebut dirasakan di seluruh aspek proses Pendidikan. Secara praktis, Pendidikan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, pengelolaan, dan evaluasinya, namun dampak yang paling terasa ada pada proses pembelajaran. Penerapan teknologi dalam Pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran juga mendorong adanya penggunaan *Digital Learning*. Pembelajaran Digital itu sendiri merupakan proses

dalam memperoleh pengetahuan dan kompetensi belajar, apapun bentuk kompetensi dan pengetahuannya, dengan menggunakan teknologi digital yang diakses melalui perangkat seperti *smartphone*, atau computer secara efektif (Aditya, 2021: 2). Dengan adanya wabah Covid-19, kebutuhan akan pembelajaran digital semakin krusial karena proses pembelajaran sulit untuk dilakukan secara konvensional, atau tatap muka di kelas. Proses pembelajaran menggunakan platform digital ini juga dilakukan dalam mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh yang terpaksa dilakukan. Munir (2009: 18) dalam bukunya menyebutkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya kontak guru dan murid secara tatap muka di dalam kelas disebut dengan pembelajaran jarak jauh.

Guru dalam tugasnya pada pelaksanaan dan pelayanan dalam Pendidikan dituntut memiliki profesionalisme, komitmen juga dedikasi sehingga proses Pendidikan tersebut berjalan dengan baik (Aedi, 2016: 133). Kompetensi teknologi tersebut menggambarkan bagaimana kemampuan guru dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada proses pembelajaran secara kreatif dan inovatif dengan tujuan pada pengembangan potensi murid dalam keterampilan literasi dan numerasi sebagai pembelajar sepanjang hayat. (Herliani & Wahyudin, 2019: 3)

Kompetensi digital sebagai hal penting yang harus dimiliki guru dalam pembelajaran modern sudah disadari oleh guru-guru kita, namun kesadaran tersebut belum disertai dengan kemampuan dan kematangan dalam menggunakan teknologi. Penelitian Astuti dkk (2021: 2) menunjukkan bahwa tingkat kematangan penggunaan teknologi digital guru-guru di Indonesia ada pada posisi yang rendah. Studi lainnya juga menunjukkan bahwa kesiapan guru dalam pelaksanaan pembelajaran digital dan *digital learning* cukup tinggi, khususnya pada kondisi pandemi covid-19 yang mengharuskan guru melaksanakan pembelajaran secara digital (Aditya, 2021: 10). Sementara itu di Eropa, sejak 2017 sudah mengembangkan *framework* tentang kompetensi digital baik untuk masyarakat maupun juga para educator di sekolah dan kampus. Hasil penelitian dari Redecker (2017: 1) yang akhirnya dijadikan sebagai sebuah panduan negara-negara Eropa

dalam mengembangkan dan meningkatkan kompetensi digital para educator di negara masing-masing. Tentunya hal ini menjadi hal menarik yang dapat dicontoh pada pengembangan dan peningkatan kompetensi guru dalam hal ini pada kompetensi digital Guru baik di Asia, khususnya di Indonesia. Digital Competence for Educators (DigCompEdu) merupakan latar belakang kerangka kerja yang menjadi panduan para *stakeholder* Pendidikan di masing-masing negara Eropa untuk membuat kebijakan dan implementasi baik regional maupun nasional pada program-program pelatihan para educator di negaranya masing-masing. DigCompEdu sendiri dapat diarahkan untuk para educator di seluruh tingkat Pendidikan, dari Pendidikan dini, Pendidikan menengah, sampai *adult education* serta *vocational education*. Penelitian Ghomi dan Redecker (2019: 8) menunjukkan bahwa guru yang terbiasa menggunakan banyak aplikasi dan alat digital memiliki korelasi pada tingkat kompetensi digital guru tersebut. Adapun pengaruh dari mata pelajaran yang diajar seperti pelajaran yang berhubungan dengan STEM atau Komputer juga dapat mendukung seorang guru dalam tingkat kompetensi digital yang mereka miliki, namun signifikansi korelasi antara mata pelajaran dan tingkat kompetensi digital tidak memiliki dampak yang tinggi, sehingga guru mata pelajaran lain masih dapat memiliki kompetensi yang tinggi dari faktor lain (Ghomi & Redecker, 2019: 8).

Komunitas Guru Belajar Nusantara merupakan asosiasi organisasi profesi guru yang tersebar hampir di seluruh Kabupaten/Kota di Indonesia dan memiliki lebih dari 1000 anggota yang merupakan guru dari bermacam keahlian, dan tingkat Pendidikan. Komunitas Guru Belajar memiliki visi menjadi organisasi profesi guru yang mewujudkan cita-cita guru seluruh Indonesia yakni: menjadi guru belajar. Komunitas Guru Belajar Nusantara atau yang disingkat KGBN juga memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memperjuangkan kemerdekaan belajar guru
2. Memastikan setiap guru dapat mengembangkan kompetensi
3. Memberdayakan guru terlibat dalam beragam kolaborasi
4. Memberikan dukungan pada guru untuk mengembangkan kariernya

5. Mewujudkan tata kelola organisasi yang adaptif terhadap perubahan

Organisasi KGBN yang saat ini terdaftar dan memiliki SK Kepengurusan kurang lebih mencapai 23 Kota/Kabupaten di seluruh provinsi di Indonesia. Salah satunya adalah Komunitas Guru Belajar Nusantara Kota Bandung dan juga merupakan salah satu bagian dari pergerakan KGBN sejak awal berdiri. KGBN Kota Bandung memiliki lebih dari 200 anggota dan terus bertambah. Kesamaan motivasi guru dalam belajar dan mengembangkan diri menjadikan KGBN Kota Bandung merupakan organisasi yang memiliki fungsi pengembangan dan pelatihan untuk para guru. Pengembangan dan pelatihan tentunya harus disertai dengan perencanaan yang sesuai. Program-program pengembangan dan pelatihan yang ada pada KGBN Kota Bandung harus sesuai dengan kebutuhan dan keinginan para pengurus dan anggotanya. Terhitung sejak terbentuk tahun 2018, KGBN Kota Bandung telah melaksanakan pertemuan-pertemuan yang berisi pelatihan dan diskusi sesama guru yang topiknya sangat didominasi pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Survey internal KGBN Kota Bandung tahun 2021 terhadap topik pengembangan diri dan pelatihan menunjukkan bahwa guru-guru masih banyak membutuhkan pengembangan diri dan pelatihan dalam penggunaan teknologi khususnya dalam pemanfaatan teknologi pada pembelajaran. Seperti yang ditampilkan pada data jawaban pertanyaan di bawah

**Tabel 1. Hasil Survey Topik Pelatihan KGBN Kota Bandung 2021**

<b>Apa topik / materi yang ingin bapak ibu pelajari lebih lanjut?</b>
Desain pembelajaran untuk kelas kecil (terutama kelas 1)
Aplikasi nearpod
Media pembelajaran
Tips n trik buat yg kendala sama keterbatasan anak2nya g bisa zoom dan quiz live, cara buat youtube menghasilkan adsense, dll
<b>MEDIA PEMBELEJARAN DI MASA PANDEMI</b>
Metode dan media pembelajaran
Padlet

Membuat website sekolah gratis
Mengenai nearpod, karena saya belum tahu banyak aplikasi pembelajaran dan game
mempraktikkan aplikasi Filmora, Liveworksheet, Nearpod dan Padlet
Pembelajaran Berbasis TIK
penerapan media ajar yang lebih efektif
Nearpod
Berkreasi membuat media belajar
Pengembangan Pembuatan Video Pembelajaran
Psikologi anak dalam masa pandemi dan bagaimana mengatasinya
nearpod
Membaca
Pelatihan Aplikasi-aplikasi praktis untuk Pembelajaran Daring maupun Luring
Berkreasi membuat media belajar daring dengan Neorpod Padlot
Membuat buku elektronik yang dapat dibuka perhalaman

Hasil survey tersebut menunjukkan bahwa besarnya minat guru pada penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran yang dilakukan dikelas. Namun tidak disertai dengan kompetensi yang cukup sehingga guru-guru merasa membutuhkan pelatihan dalam penggunaan teknologi digital dengan lebih baik. Hasil penelitian (Hibana & Surahman, 2021: 8) menunjukkan bahwa pengaruh kompetensi digital terhadap peningkatan capaian prestasi murid khususnya Pendidikan Anak Usia Dini cukup signifikan.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa masalah utama dalam proses Pendidikan, khususnya yang dipengaruhi oleh kompetensi digital guru. Batasan penelitian ini dituangkan dalam rumusan masalah pada penelitian, yaitu:

1. Bagaimana Kondisi tingkat kompetensi digital dan pemetaan penggunaan teknologi digital dalam penerapan *digital learning* di Kota Bandung?
2. Bagaimana kebutuhan dan prioritas pelatihan untuk pengembangan kompetensi digital dalam penerapan *digital learning* di Kota Bandung?
3. Bagaimana bentuk perencanaan program pelatihan untuk peningkatan kompetensi digital guru dalam penerapan *digital learning* di Kota Bandung?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka dapat dirumuskan menjadi tujuan dari penelitian dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Menganalisis kondisi tingkat kompetensi digital dan pemetaan teknologi digital dalam penerapan *digital learning* di Kota Bandung untuk mengetahui sejauh mana kesiapan dan penerapan teknologi digital dalam konteks pembelajaran
2. Mengidentifikasi kebutuhan dan prioritas pelatihan yang diperlukan untuk pengembangan kompetensi digital dalam penerapan *digital learning* di Kota Bandung dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran
3. Merancang program pelatihan yang relevan untuk peningkatan kompetensi digital guru dalam penerapan *digital learning* di Kota Bandung, dan berfokus pada pengembangan keterampilan serta strategi penggunaan teknologi pada konteks pembelajaran.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak dan manfaat baik dari segi praktikal maupun teoritikal

#### 1. Manfaat Teoritikal

Data kondisi kompetensi digital guru di Kota Bandung dapat dijadikan data awal pada perencanaan program-program pengembangan guru

lainnya yang berhubungan dengan penerapan Pembelajaran Digital. Instrumen yang digunakan juga dapat digunakan ulang pada populasi dan sampel lainnya dengan tingkat reliabilitas yang cukup tinggi sehingga mampu menggambarkan kondisi kompetensi digital di daerah lain.

## 2. Manfaat Praktikal

- a. Peneliti mengharapkan dengan perencanaan program pelatihan yang tepat, guru akan lebih efektif dan efisien dalam pengembangan kompetensi digital-nya sehingga pelaksanaan pembelajaran digital dapat optimal
- b. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi guru dalam pengembangan potensi dan kompetensi khususnya dalam pembelajaran digital sebagai perwujudan profesionalisme guru dalam Pendidikan.
- c. Peneliti berharap manfaat untuk organisasi maupun Lembaga Pendidikan tingkat sekolah dapat memanfaatkan program pelatihan ini sebagai proses pengembangan sumber daya Pendidikan tidak hanya di Kota Bandung, tetapi juga di daerah lainnya.
- d. Peneliti juga berharap temuan dari penelitian ini menjadi rujukan dan sumber informasi bagi para peneliti lanjutan dalam konteks perencanaan dan pengembangan sumber daya manusia di Pendidikan.

### 1.5. Struktur Organisasi Tesis

Pengorganisasian penulisan penelitian tesis dibuat untuk membuat struktur analisis dan penelitian lebih sistematis, hal ini dimaksudkan agar penelitian ini mudah untuk dipahami dan hasil pemecahan masalah dapat diaplikasikan, maka peneliti membagi penulisan tesis menjadi 5 bagian yang secara spesifik dapat diurutkan sebagai berikut

**BAB I Pendahuluan**, pada bagian ini berisi pemaparan mengenai latar belakang serta permasalahan dasar dalam penelitian, yang kemudian dilanjutkan

dengan identifikasi masalah dan dirumuskan menjadi rumusan masalah. Kemudian dilengkapi dengan tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang memiliki nilai teoritis dan praktikal serta tata cara dan struktur penulisan tesis

**BAB II Kajian Teori**, memaparkan konteks dan dasar teoritikal yang jelas dan terarah terhadap topik permasalahan yang ditemukan dan diangkat dalam penelitian. Dalam penelitian ini, topik yang diangkat adalah tentang Kompetensi Digital, *Digital Learning*, dan perencanaan pelatihan untuk peningkatan kualitas serta kompetensi guru.

**BAB III Metode Penelitian**, pada bagian ini, peneliti memaparkan tentang rancangan dan proses penelitian yang dijalankan serta menjelaskan dengan detail dan runut mengenai metode penelitian, pendekatan analisis yang digunakan, lokasi/tempat penelitian yang berhubungan dengan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

**BAB IV Temuan dan Bahasan**, pada bagian ini terdapat dua hal utama yaitu data-data temuan hasil analisa, dan pendekatan pemecahan masalah dari hasil analisa kebutuhan yang didapat dan disusun sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Penulisan temuan dan bahasan menggunakan pola tematik dimana pemaparan temuan akan dibahas secara langsung sebelum pemaparan temuan dan pembahasan pertanyaan penelitian berikutnya.

**BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi**, berisi tentang interpretasi dan hasil pemikiran, pemaknaan, dan penafsiran peneliti terhadap hasil analisis dan pemecahan masalah penelitian, sekaligus mengajukan rekomendasi yang dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang terkait dari hasil penelitian tersebut