

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dua dekade terakhir telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Kehadiran TIK tidak hanya menjadi sarana pelengkap, tetapi telah bertransformasi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran modern. Integrasi TIK memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan fleksibel. Hal ini sejalan dengan pandangan Arsyad (2017) yang menegaskan bahwa media berbasis teknologi memiliki peran penting dalam mendukung penyampaian materi, memperjelas konsep, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Menurut UNESCO (2018), pemanfaatan TIK dalam pendidikan memiliki tiga fungsi utama, yaitu memperluas akses pendidikan, meningkatkan mutu pembelajaran, dan mendorong kesetaraan kesempatan belajar. Melalui integrasi TIK, peserta didik dapat mengakses sumber belajar yang lebih luas tanpa dibatasi ruang dan waktu, sementara guru dapat merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Kondisi ini menuntut guru untuk tidak hanya menguasai teknologi pada level dasar, melainkan juga mampu memanfaatkannya dalam konteks pedagogis secara strategis.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kompetensi TIK guru di Indonesia masih belum merata. Laporan Balitbang Kemdikbud (2019) mengungkapkan bahwa sebagian besar guru belum optimal dalam memanfaatkan TIK untuk pembelajaran. Dari survei yang dilakukan, sekitar 62,15% guru menyatakan jarang menggunakan TIK dalam mengajar, sementara hanya 20% guru yang benar-benar memanfaatkannya secara efektif. Hal ini menandakan adanya kesenjangan signifikan antara ketersediaan teknologi dengan kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran.

Supriyanto (2020) menemukan bahwa guru di wilayah pedesaan masih memanfaatkan TIK lebih banyak untuk keperluan administrasi, seperti pengolahan nilai atau penulisan laporan, dibandingkan untuk pengembangan inovasi pembelajaran. Demikian pula, Astuti dan Nasution (2021) menegaskan bahwa

rendahnya kompetensi TIK guru dipengaruhi oleh kurangnya pelatihan berkelanjutan, minimnya dukungan kebijakan lokal, serta keterbatasan infrastruktur di beberapa daerah. Kondisi ini tentu berimplikasi pada kualitas proses belajar mengajar, karena guru yang kurang terampil dalam memanfaatkan TIK akan kesulitan menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

Pentingnya kompetensi TIK guru juga ditegaskan dalam regulasi pemerintah. Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi dan Kompetensi Guru menegaskan bahwa guru wajib menguasai teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran, komunikasi, dan pengembangan diri. Regulasi ini sejalan dengan kerangka kerja UNESCO (2018) yang menekankan enam dimensi kompetensi TIK guru, mulai dari pemahaman peran TIK dalam pendidikan, integrasi TIK dalam kurikulum dan penilaian, hingga pengembangan profesionalisme berkelanjutan. Dengan demikian, kompetensi TIK guru tidak hanya dipandang sebagai keterampilan tambahan, tetapi merupakan bagian dari standar profesionalisme yang harus dipenuhi.

Di sisi lain, era digital dan kebijakan Merdeka Belajar yang digulirkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) semakin memperkuat urgensi penguasaan TIK. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum menekankan pentingnya pembelajaran yang adaptif, berbasis teknologi, serta mendukung kemandirian belajar peserta didik. Untuk itu, guru dituntut mampu memanfaatkan platform digital, seperti Platform Merdeka Mengajar (PMM), sebagai sarana peningkatan kompetensi, sekaligus sebagai media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Sebagai respon terhadap fenomena tersebut, Kemendikbudristek melalui Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) meluncurkan program Pembelajaran Berbasis TIK (PembaTIK). Program ini dilaksanakan secara bertahap mulai dari Level 1 (Literasi), Level 2 (Implementasi), Level 3 (Kreasi), hingga Level 4 (Berbagi). PembaTIK dirancang untuk meningkatkan kompetensi TIK guru melalui pembelajaran daring, baik secara sinkron melalui webinar maupun asinkron melalui modul mandiri dalam Learning Management System. Kajian Kemdikbudristek (2023) menunjukkan bahwa PembaTIK berhasil mendorong

peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital, meskipun capaian tersebut masih dipengaruhi oleh faktor ketersediaan infrastruktur dan akses internet di berbagai daerah.

Fokus penelitian ini diarahkan pada Level 3, yaitu Level Kreasi dalam program PembaTIK. Level ini menekankan pada kemampuan guru untuk merancang, mengembangkan, dan berinovasi dalam pembelajaran berbasis digital. Kompetensi ini sangat penting karena menjadi indikator nyata dari keterampilan guru dalam memanfaatkan TIK bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Seperti dinyatakan Purnomo (2022), peningkatan kompetensi TIK guru terbukti memiliki hubungan positif dengan literasi digital siswa serta hasil belajar yang lebih baik.

Dengan mempertimbangkan fenomena rendahnya pemanfaatan TIK oleh guru, regulasi yang mewajibkan penguasaan TIK, serta pentingnya inovasi pembelajaran di era digital, penelitian ini relevan untuk dilakukan. Melalui evaluasi efektivitas program PembaTIK Level Kreasi, khususnya dalam konteks peningkatan kompetensi guru di Jawa Timur, diharapkan dapat diperoleh gambaran empiris mengenai sejauh mana program ini berkontribusi pada pengembangan profesionalisme guru. Hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi pengambil kebijakan dalam merumuskan program pengembangan guru berbasis teknologi, tetapi juga menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis TIK.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah **“Apakah program PembaTIK Level Kreasi efektif dalam meningkatkan kompetensi TIK guru di Provinsi Jawa Timur”**.

Secara khusus, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Apakah peningkatan kompetensi peserta dalam merancang media pembelajaran berteknologi digital meningkat setelah mengikuti program PembaTIK?

- 1.2.2 Apakah peningkatan kompetensi peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital meningkat setelah mengikuti program PembaTIK?
- 1.2.3 Apakah peningkatan kompetensi peserta dalam berinovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran digital meningkat setelah mengikuti program PembaTIK?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program Pembelajaran Berbasis TIK (PembaTIK) tahun 2024 dalam meningkatkan kompetensi TIK guru di Provinsi Jawa Timur. Secara khusus, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Menganalisis peningkatan kompetensi peserta dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi digital setelah mengikuti program PembaTIK Level Kreasi.
2. Menganalisis peningkatan kompetensi peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital setelah mengikuti program PembaTIK Level Kreasi.
3. Menganalisis peningkatan kompetensi peserta dalam berinovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran digital setelah mengikuti program PembaTIK Level Kreasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi terhadap pengembangan kajian ilmiah di bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam program pelatihan berbasis TIK untuk guru dan tenaga kependidikan. Temuan dari penelitian ini dapat memperkuat kajian yang membahas efektivitas pelatihan berbasis teknologi/digital serta memberikan dasar dalam pengembangan model evaluasi program pembelajaran berbasis teknologi/digital di waktu mendatang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta

- a. Memberikan gambaran yang obyektif mengenai perkembangan kompetensi TIK yang dicapai oleh peserta setelah mengikuti PembaTIK tahun 2024 Level Kreasi
- b. Menjadi gambaran dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta dalam memanfaatkan TIK dalam pembelajaran
- c. Mendorong peserta, khususnya guru, untuk terus mengembangkan keterampilan TIK setelah mengikuti program PembaTIK

2) Pengembang

- a. Memberikan data efektivitas dan hasil program Level Kreasi untuk dijadikan dasar perbaikan di tahun mendatang
- b. Memberikan masukan dalam penyusunan strategi, metode, maupun instrumen pelaksanaan program di tahun berikutnya agar lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan peserta

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman ilmiah terkait pelaksanaan penilaian efektivitas program pendidikan, khususnya dalam konteks peningkatan kompetensi TIK guru melalui program PembaTIK.

1.5 Ruang Lingkup

Untuk memberikan gambaran bagi pembaca dalam memahami isi skripsi, berikut rincian gambaran penelitian:

- Bab I: Pendahuluan. Bab I membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan ruang lingkup.
- Bab II: Kajian Pustaka. Bab II membahas terkait evaluasi program dan program Pembelajaran Berbasis TIK (PembaTIK).
- Bab III: Metodologi Penelitian. Bab III membahas metode penelitian, seperti pendekatan penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis penelitian.

- Bab IV: Temuan dan Pembahasan. Bab IV berisikan hasil temuan dan analisis pengolahan data.
- Bab V: Simpulan dan Saran. Bab V berisikan ringkasan hasil penelitian yang menjawab rumusan permasalahan penelitian. Pada bab ini juga berisi saran untuk penelitian selanjutnya.