

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak ditemukannya internet, perkembangan teknologi hingga saat ini telah membawa kita ke arah digital dan *mobile*. Selain itu, juga melahirkan inovasi beragam teknologi baru, seperti *Big Data*, *Artificial Intelligence* (AI), *Internet of Things* (IoT), *Cloud Computing*, *Augmented dan Virtual Reality*, dan inovasi lainnya. Jaringan internet menjadi jembatan dan penopang teknologi baru tersebut. Pesatnya perkembangan teknologi juga berimbas pada pertumbuhan ekosistem teknologi digital di Indonesia. Pertumbuhan teknologi digital di Indonesia semakin dirasakan dengan banyaknya perusahaan *startup* yang dapat memberikan kemudahan dan menopang kehidupan masyarakat saat ini.

Teknologi digital telah memasuki berbagai aspek kehidupan seperti ekonomi, transportasi, kesehatan, pendidikan, dan aspek lainnya. Keberadaan teknologi digital telah memberikan kemudahan dan efisiensi di setiap aspek yang telah disebutkan. Dampak besar yang ditimbulkan oleh teknologi digital pada semua aspek tersebut, menuntut sekolah atau pendidikan saat ini harus mampu mempersiapkan peserta didiknya untuk kehidupan profesional digital yang akan mereka hadapi ke depannya. Misalnya pada aspek ekonomi, pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia menurut studi tahunan Google & Temasek (2018) yang berjudul “e-Conomy South East Asia” diprediksi mencapai \$200 miliar pada 2025. Namun sayangnya ketersediaan talenta digital di Indonesia masih belum memadai dan mencukupi. Bank Dunia memproyeksikan Indonesia akan kekurangan 9 juta pekerja semi-terampil dan terampil di bidang TIK sepanjang tahun 2015-2030 (Permadi, 2018).

Kompetensi digital merupakan kemampuan yang selaras dengan tuntutan kebutuhan kompetensi untuk memanfaatkan teknologi digital saat ini. Kompetensi digital adalah sekumpulan pengetahuan, keterampilan, sikap, kemampuan, strategi kesadaran yang diperlukan saat menggunakan TIK dan media digital untuk melakukan tugas; menyelesaikan masalah; menyampaikan;

mengelola informasi; berperilaku etis dan bertanggung jawab; berkolaborasi; membuat dan berbagi konten dan pengetahuan untuk bekerja, bersantai, berpartisipasi, belajar, bersosialisasi, pemberdayaan, dan konsumerisme (Ferrari, Punie, & Redecker, 2012, hlm. 84). Kompetensi digital terdiri dari mengelola dan mengikuti berbagai perangkat digital dan perangkat lunak mereka untuk menggunakan Internet dan teknologi digital dalam pendekatan pendidikan dan kritis. Kompetensi digital menjadi penting ketika masyarakat semakin digital dan bentuk media baru diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari dengan tingkat mobilitas semakin besar (Amhag, Hellström, & Stigmar, 2019, hlm. 2).

Di beberapa negara telah memasukkan kompetensi digital ke dalam kurikulum nasional. Misalnya di Norwegia, kompetensi digital sekarang menjadi kompetensi dasar kelima di semua mata pelajaran di semua tingkatan, serta dalam kurikulum pendidikan guru (Rune Johan Krumsvik, 2014, hlm. 269). Di Swedia, kompetensi digital yang memadai telah menjadi sorotan karena strategi nasional Swedia 2017 yang meminta digitalisasi sistem sekolah K-12 (Olofsson, Lindberg, & Fransson, 2017). Kebijakan nasional dan Eropa telah lama mengakui perlunya melengkapi semua warga negaranya dengan kompetensi yang diperlukan untuk menggunakan teknologi digital secara kritis dan kreatif (Redecker, 2017, hlm. 12). Di Eropa, kompetensi digital menjadi salah satu dari delapan kompetensi utama yang harus dimiliki (European Council, 2006).

Pentingnya penguasaan kompetensi digital semakin terasa sejak adanya hambatan dalam implementasi kurikulum di Indonesia, hambatan tersebut adalah pandemi COVID-19. Kuartal pertama tahun 2020, Dunia dan Indonesia khususnya diguncang pandemi COVID-19 yang menyebabkan kegiatan-kegiatan setiap aspek kehidupan seperti aspek ekonomi, kesehatan, aspek pendidikan, dan aspek lainnya berbeda dari seperti biasanya. Virus COVID-19 atau *coronavirus disease* pertama kali menyebar di Wuhan Tiongkok dan menyebar ke berbagai negara dan teritorial, per tanggal 28 Maret 2020, termasuk negara Indonesia. Angka orang yang terinfeksi secara global sebanyak 593.656 orang dan menyebabkan 27.215 kematian (WorldMeter,

2020). Sedangkan di Indonesia angka orang terdampak sebanyak 1.046 orang dan yang meninggal sebanyak 87 orang (Kemenkes, 2020).

Demi menekan penyebaran dan penambahan kasus COVID-19, Pemerintah mengeluarkan kebijakan *social distancing* di wilayah-wilayah yang terdampak. *Social distancing* adalah kebijakan yang meminta masyarakat untuk menghindari pertemuan besar atau kerumunan banyak orang. Adapun jika mengharuskan bertemu dengan orang lain, diharuskan menjaga jarak sekitar 1-2 meter. Artinya penerapan tersebut membuat berbagai kegiatan yang melibatkan orang banyak harus ditunda atau bahkan ditiadakan. Baik itu kegiatan bekerja, berdagang, beribadah dan juga termasuk kegiatan pendidikan. Namun dengan adanya teknologi digital kegiatan tersebut tetap bisa dilakukan melalui jarak jauh atau daring. Di dunia pendidikan, melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 Tentang “Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronauirus Disease* (COVID-19)” guna mendukung kebijakan *Social Distancing*. Pemerintah meminta setiap kegiatan akademik baik di Sekolah maupun Kampus dialihkan dari rumah demi pencegahan dan percepatan penurunan wabah COVID-19. Kebijakan tersebut memaksa setiap satuan pendidikan tutup dan mengubah proses pembelajaran dari tatap muka secara langsung menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau daring dengan memanfaatkan teknologi digital.

Penutupan sekolah dan pemberlakuan pembelajaran jarak jauh (PJJ) mendatangkan tantangan untuk sekolah dan guru-guru. Karena tidak semua sekolah memiliki sistem pembelajaran *online* atau daring. Sekolah yang tidak memiliki persiapan akan berdampak pada kemunduran akademik karena harus menghentikan sementara kegiatan belajar dan mengajarnya. Berbeda dengan sekolah yang memiliki kecukupan teknologi untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran daring. Sekolah yang memiliki kecukupan sumber daya teknologinya setidaknya dapat mencegah peserta didiknya dari ketertinggalan akademik. Namun tidak menutup kemungkinan pembelajaran daring juga dapat diimplementasikan dengan buruk (Morgan, 2020, hlm. 135).

Pada masa darurat pandemi COVID-19 pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya bersifat opsional, tetapi telah menjadi

keharusan. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memberikan kegiatan belajar dan pembelajaran secara *online*. Sebagai pendidik profesional, guru harus menyesuaikan diri dengan memiliki kompetensi dalam menggunakan teknologi digital untuk proses pembelajaran mereka dan membantu mengembangkan keterampilan digital murid di semua mata pelajaran. Sebagaimana UU Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen mendefinisikan guru sebagai “pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Rappel (2017, hlm. 11) menambahkan bahwa dalam pembelajaran *online*, guru atau instruktur tidak hanya sekedar mengelola konten dan aspek motivasi pembelajaran, tetapi harus fasih dalam menggunakan teknologi dan mampu mendorong interaksi sosial ketika menggunakan teknologi. Guru diharuskan memiliki kompetensi untuk menggunakan teknologi digital. Karena pada dasarnya teknologi digital adalah alat sedangkan guru adalah penggerak yang memerlukan kompetensi dalam menggerakkannya. Sehingga Cope & Kalantzis mengatakan bahwa dalam menggunakan teknologi digital membutuhkan pedagogi baru (Guzmán-Simón, García-Jiménez, & López-Cobo, 2017, hlm. 196).

Berkaitan dengan kebutuhan pedagogi baru tersebut, sejumlah penelitian telah memperkenalkan kompetensi digital guru. Definisi umum dari konsep kompetensi digital adalah bahwa hal tersebut mengacu pada kemampuan untuk menggunakan TIK. Seperti konsep kompetensi lainnya, baik makna, kedalaman dan luasnya konsep kompetensi digital bervariasi antara penulis yang memperkenalkan kompetensi tersebut (Ilomäki, Kantosalo, & Lakkala, 2011; Rune J Krumsvik, 2011; Rune Johan Krumsvik, 2014; Spante, Hashemi, Lundin, & Algers, 2018). Kompetensi digital dan literasi digital sering kali digunakan secara sinonim meskipun kedua kata tersebut memiliki asal dan makna yang berbeda (Spante et al., 2018, hlm. 2). Sedangkan kompetensi digital guru, berdasarkan pada pengertian di atas adalah kompetensi yang mengacu pada keterampilan, pengetahuan, dan sikap mereka dalam menggunakan teknologi digital.

Kebijakan belajar dari rumah pada kondisi darurat memaksa kegiatan implementasi kurikulum melakukan penyesuaian. Penyesuaian pelaksanaan implementasi kurikulum yang dilakukan satuan pendidikan dan guru merupakan salah satu alternatif pada saat kondisi pandemi COVID-19. Melakukan penyesuaian secara adaptif merupakan salah satu pedoman agar implementasi kurikulum berjalan dengan baik. Sebagaimana pendapat yang dijelaskan Levine bahwa implementasi perubahan yang sukses salah satunya harus bersifat organik daripada birokratik. Pelaksanaannya melalui pendekatan adaptif dengan mempertimbangkan masalah besar yang dihadapi sekolah dan kondisi sekolah (Ansyar, 2015, hlm. 410). Raynolds dan Teddlie mengatakan adaptasi implementasi kurikulum yang dilakukan guru menunjukkan efektivitas guru dalam tugasnya tersebut (Ansyar, 2015, hlm. 426). Adaptasi dalam implementasi kurikulum maksudnya adalah guru diharapkan untuk melatih bakat kreatif mereka dan menerapkan versi kurikulum mereka sendiri (Marsh & Willis, 2007). Implementasi kurikulum harus bersifat fleksibel untuk mengatasi keadaan dan peristiwa yang tidak diinginkan. Ketika peristiwa tersebut muncul, implementasi harus disesuaikan.

Menurut Saylor dan Alexander pembelajaran di dalam kelas adalah suatu proses aktualisasi kurikulum dalam proses pembelajaran (dalam Ansyar, 2015, hlm. 409). Namun pada kondisi darurat ini, pandemi COVID-19, dapat dilakukan pembelajaran dilakukan dari rumah dengan memperhatikan beberapa prasyarat yang diperlukan. *Pertama*, bagi siswa jadilah pembelajar mandiri. Siswa harus mampu belajar dengan cara yang berbeda dibandingkan saat belajar di sekolah. *Kedua*, Orang tua yang telaten. Orang tua harus berperan aktif sebagai pendamping siswa di rumah sebagai asistennya guru di sekolah. Orang tua harus mampu membantu putra putrinya dalam proses belajar dengan berperan sebagai fasilitator dan motivator. *Ketiga*, peran guru yang kreatif. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan literasi TIK yang memadai dalam merancang model pembelajaran secara daring. Guru harus mampu merubah paradigma belajar langsung menjadi guru yang fasilitatif kreatif (Wahyudin, 2020).

Implementasi kurikulum 2013 pada pembelajarannya meminta untuk menggunakan metode atau model berbasis konstruktivistik yang melibatkan pendekatan saintifik. Metode atau model tersebut di antaranya: *Discovery/Inquiry*, *Problem Based Learning (PBL)*, dan *Project Based Learning (PjBL)*. Meski masing-masing memiliki ciri yang berbeda, namun model-model pembelajaran tersebut terkandung pendekatan saintifik (Sudarisman, 2015, hlm. 33). Antara kurikulum dengan pembelajaran, keduanya harus ada koherensi pada pelaksanaannya di suatu institusi. Artinya, guru memiliki tugas sebagai implementor kurikulum dimana harus melaksanakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik kurikulum yang berlaku (Wahyudin, 2017, hlm. 5178). Mengacu pada asumsi tersebut, maka pembahasan mengenai pembelajaran daring dalam konteks implementasi Kurikulum 2013 tentu tidak bisa dilepaskan dari karakteristik Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sendiri sudah dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui kegiatan mengamati, bertanya, mengumpulkan, mengolah, dan menyampaikan informasi. Kegiatan tersebut merupakan pendekatan saintifik yang pelaksanaannya masih bisa dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring.

Pada pelaksanaannya guru-guru dibebaskan untuk mencari tahu dan berinovasi sendiri metode mana yang dianggap cocok. Namun sayangnya proses pelaksanaan pembelajaran sebagian besar melalui penugasan. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang dikutip dari *CNN Indonesia* hari Senin 27 April 2020 dari sebanyak 1700 responden, hanya sebanyak 20,1% responden yang menyatakan terdapat interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Responden yang mengatakan adanya interaksi menyebut guru berkomunikasi menggunakan sarana pesan singkat atau aplikasi pesan 87,2%, *zoom meeting* 20,2%, *video call WhatsApp* 7,6% dan telepon 5,2%. Sisanya sebagian besar atau sebanyak 79,9% responden menyebutkan PJJ berlangsung tanpa Interaksi Guru-Siswa. Survei tersebut juga melaporkan bahwa selama proses pembelajaran dilakukan dari rumah, sebanyak 73,2% peserta didik merasa berat mengerjakan tugas yang diberikan gurunya. Sisanya 26,8% mengungkapkan tidak berat dengan penugasan yang diberikan para guru. Peserta didik mengungkapkan kesulitan

selama proses pembelajaran dari rumah, diantaranya 77,8% tugas menumpuk karena guru lain juga memberikan tugas, 42,2% tidak memiliki kuota internet, selain itu 15,6% tidak memiliki peralatan yang dibutuhkan, dan 37,1% juga mengungkapkan waktu belajarnya sempit. Mayoritas siswa atau 76,7% responden menyatakan tidak senang belajar dari rumah, sementara 23,3% menyatakan senang. Selama PJJ berlangsung dalam 4 minggu terakhir, menurut 81,8% responden mengatakan para guru lebih menekankan pada sebatas pemberian tugas, para guru jarang memberikan penjelasan materi, diskusi atau tanya jawab. 43% responden lainnya mengaku ada pemberian materi dari guru yang dilakukan melalui aplikasi *zoom meeting*, 17,9% menjawab ada kegiatan tanya jawab, baik melalui aplikasi *zoom* maupun melalui *WhatsApp* atau *video call*. Sementara itu 11,3% responden menyatakan terdapat kegiatan diskusi antara guru dan siswa (CNNIndonesia, 2020).

Pembelajaran daring seharusnya bukan untuk mengubah metode belajar tatap muka menjadi pembelajaran lewat aplikasi digital, bukan juga menjadi pembelajaran yang membebani peserta didik dengan tugas yang bertumpuk setiap harinya. Pembelajaran secara daring harusnya mendorong peserta didik menjadi kreatif mengakses sebanyak mungkin sumber pengetahuan, menghasilkan karya, mengasah wawasan dan pada akhirnya membentuk peserta didik menjadi pembelajar sepanjang hayat (Suharwoto, 2020). Kim et al., (2012, hlm. 581) menambahkan bahwa guru adalah pendorong efektivitas *e-learning* paling signifikan yang memainkan peran penting dalam meningkatkan kepuasan belajar dan menginspirasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam berbagai keadaan pembelajaran. Permasalahan yang telah dipaparkan di atas menunjukkan banyak guru yang memahami bahwa belajar jarak jauh sama dengan distribusi tugas. Guru yang memahami hal tersebut dapat dikatakan belum banyak memiliki kompetensi digital yang memadai dalam merancang model pembelajaran secara daring.

Pembelajaran yang baik perlu adanya interaksi yang baik antara siswa dan guru dalam prosesnya meskipun pembelajaran terpisah dengan jarak. Jika melihat permasalahan di atas, menunjukkan belum banyak guru yang memiliki kompetensi digital. Karena seorang guru yang memiliki kompetensi digital dapat

mendukung siswa dalam proses pembelajarannya untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan dan siswa memahami proses belajarnya (From, 2017, hlm 48). Namun hal tersebut tidak dapat menjadi kesimpulan karena belum ada penelitian yang mengukur kompetensi digital yang dimiliki guru.

Salah satu pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang bisa digunakan pada masa darurat pandemi COVID-19 adalah melalui pembelajaran daring. Literatur yang penulis dapatkan menjelaskan bahwa pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) bukanlah hal yang baru. Namun seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi pada pelaksanaannya terjadi evolusi, pembelajaran jarak jauh bisa dilakukan melalui daring atau luring. Pembelajaran daring (*online learning*) atau pembelajaran elektronik (*e-learning*) merupakan hasil evolusi tersebut. Pembelajaran *online* atau daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh atau pendidikan jarak jauh. Pembelajaran daring disampaikan sepenuhnya melalui internet, pembelajaran *hybrid* atau *blended* yang menggabungkan kelas tatap muka, pembelajaran melalui internet, dan pembelajaran yang didukung oleh teknologi lain (Nguyen, 2015, hlm. 309-310). *E-learning* memungkinkan penyelenggaraan *distance teaching* maupun *distance learning*, baik itu dalam mode *sinkron* atau *asinkron* (Yuniarti, 2010, hlm. 67).

Kondisi tersebut seperti apa yang digambarkan oleh Instefjord & Munthe, (2017, hlm. 37) yang mengatakan bahwa ketika kondisi sosial telah menjadi semakin digital, permintaan akan guru yang kompeten secara digital telah berkembang. Implementasi pembelajaran *online* dipengaruhi oleh peran penting dari kompetensi digital seorang guru itu sendiri. Guru yang memiliki kompetensi digital yang baik diyakini mampu melaksanakan pembelajaran *online* dengan baik dan siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Seperti temuan penelitian yang dilakukan Cho & Cho (2014, hlm. 25) menunjukkan bahwa guru *online scaffolding* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku dan keterlibatan emosional siswa. Temuan ini menyarankan bahwa seperangkat pedagogi tertentu harus ada untuk membantu guru *online* mengajar. Guru dalam pembelajaran *online* harus berperan sebagai pembimbing, penasihat, mentor, dan fasilitator. Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh (Lim & Lee, 2008, hlm. 4208), melalui penelitiannya, Lim dan Lee berpendapat bahwa guru di

lingkungan belajar yang didukung komputer harus memiliki keterampilan teknis, manajerial, dan fasilitatif. Terdapat lima tugas penting yang harus dilakukan guru dalam pembelajaran *online*: (1) menyediakan infrastruktur berorientasi pembelajaran yang terdiri dari silabus, alat komunikasi, dan sumber daya pengajaran; (2) memodelkan berbagai strategi untuk partisipasi, kolaborasi, dan pembelajaran yang efektif; (3) memantau dan menilai pembelajaran siswa dan memberikan mereka umpan balik, remediasi, dan nilai; (4) pemecahan masalah dan menyelesaikan masalah pengajaran, interpersonal, dan teknis; dan (5) menciptakan komunitas pembelajaran yang digambarkan oleh suasana kepercayaan dan kepedulian timbal balik (Hung & Chou, 2015, hlm. 316).

Pada pelaksanaan pembelajaran daring, penyediaan infrastruktur teknologi digital saja sama sekali belum menjamin keberhasilan pembelajaran daring, tetapi diperlukan juga peran guru yang memiliki kompetensi digital. Guru adalah elemen kuncinya (Almerich, Orellana, Suárez-Rodríguez, & Díaz-García, 2016, hlm. 110), sehingga guru atau pendidik perlu menguasainya untuk dapat menerapkannya dalam praktik mengajarnya. Dengan kata lain, guru harus kompeten secara teknologi dan pedagogis dalam sumber daya seperti itu karena jika tidak, mereka tidak akan dapat memasukkan mereka dalam praktik pendidikan sehari-harinya (Almerich et al., 2016, hlm. 111). Pemerintah selaku penyelenggara pendidikan sebetulnya sudah menuntut hal tersebut melalui Perpres RI No. 8 Tahun 2012 tentang KKNi mengkualifikasikan bahwa lulusan Sarjana atau jenjang kualifikasi 6 “memiliki kemampuan mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan teknologi pada bidangnya dalam penyelesaian masalah”. Di Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru memberikan standar pada area kompetensi digital, guru harus “memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik”. Sedangkan pada area kompetensi profesional, guru harus mampu “memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri”. Artinya, guru menjadi salah satu faktor dominan yang mempengaruhi kebijakan pelaksanaan pembelajaran daring pada Kurikulum 2013. Diketuainya peranan kompetensi digital guru terhadap pelaksanaan

pembelajaran daring pada Kurikulum 2013 diharapkan dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran tersebut. Sehingga perlu penelusuran terkait pelaksanaan pembelajaran daring apakah para guru telah melaksanakan pembelajaran daring yang berkarakteristik kurikulum 2013 atau tidak.

Uraian di atas memberikan interpretasi kepada peneliti untuk mengetahui sejauh mana kompetensi digital yang dimiliki guru dalam implementasi kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajaran daring. Sehingga peneliti melakukan pengkajian mendalam dengan melaksanakan sebuah penelitian yang berjudul *Kompetensi Digital Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Daring: Studi Deskriptif di SMP Muhammadiyah 8 Bandung*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah secara umum adalah “bagaimana kompetensi digital guru dalam implementasi kurikulum 2013 pada pembelajaran daring di SMP Muhammadiyah 8 Bandung?”. Secara khusus permasalahan penelitian yang akan dikaji dijabarkan menjadi beberapa rumusan masalah khusus sebagai berikut:

- a. Bagaimana gambaran kompetensi digital guru di SMP Muhammadiyah 8 Bandung?
- b. Bagaimana kompetensi digital guru dalam implementasi kurikulum 2013 di SMP Muhammadiyah 8 Bandung pada dimensi perencanaan pembelajaran daring?
- c. Bagaimana kompetensi digital guru dalam implementasi kurikulum 2013 di SMP Muhammadiyah 8 Bandung pada dimensi pelaksanaan pembelajaran daring?
- d. Bagaimana kompetensi digital guru dalam implementasi kurikulum 2013 di SMP Muhammadiyah 8 Bandung pada dimensi penilaian pembelajaran daring?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan deskripsi tentang kompetensi digital yang dimiliki guru dalam implementasi

kurikulum 2013 pada pembelajaran daring di SMP Muhammadiyah 8 Bandung. Sedangkan tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis tentang:

- a. Gambaran kompetensi digital guru di SMP Muhammadiyah 8 Bandung.
- b. Kompetensi digital guru dalam implementasi kurikulum 2013 di SMP Muhammadiyah 8 Bandung pada dimensi perencanaan pembelajaran daring.
- c. Kompetensi digital guru dalam implementasi kurikulum 2013 di SMP Muhammadiyah 8 Bandung pada dimensi pelaksanaan pembelajaran daring.
- d. Kompetensi digital guru dalam implementasi kurikulum 2013 di SMP Muhammadiyah 8 Bandung pada dimensi penilaian pembelajaran daring.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara keilmuan (teoritis) maupun secara empirik (praktis)

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini difokuskan pada masalah kompetensi digital yang dimiliki guru dalam implementasi kurikulum 2013 pada pembelajaran daring. Sehingga melalui penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan wawasan mengenai pentingnya kompetensi digital guru di kondisi dan perkembangan masyarakat saat ini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang didukung dengan hasil empiris terkait kompetensi digital guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang kompetensi digital dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran daring, serta

meningkatkan kualitas dan melakukan introspeksi sehingga guru mampu tampil sesuai dengan tuntutan profesinya.

E. Definisi Operasional

Pada penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan oleh peneliti. Sehingga perlu didefinisikan secara operasional untuk menghindari kesalahpahaman pengertian, diantaranya:

1) Kompetensi Digital

Kompetensi digital adalah sekumpulan pengetahuan, keterampilan, sikap, kemampuan, strategi, dan kesadaran yang diperlukan saat menggunakan TIK dan media digital untuk melakukan tugas; menyelesaikan masalah; menyampaikan; mengelola informasi; berkolaborasi; buat dan bagikan konten; dan membangun pengetahuan secara efektif, efisien, tepat, kritis, kreatif, mandiri, fleksibel, etis, reflektif untuk bekerja, bersantai, berpartisipasi, belajar dan bersosialisasi (Ferrari 2012, hlm. 30). Standar kompetensi digital guru yang digunakan adalah *the European Framework for the Digital Competence of Educators* (DigCompEdu). Meskipun standar tersebut digunakan untuk Uni Eropa, tetapi relevan untuk negara-negara di luar UE (Mannila, Nordén, & Pears, 2018).

2) Pembelajaran Daring

Pembelajaran *online* atau daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh atau pendidikan jarak jauh. Pembelajaran daring disampaikan sepenuhnya melalui internet, pembelajaran *hybrid* atau *blended* yang menggabungkan kelas tatap muka, pembelajaran melalui internet, dan pembelajaran yang didukung oleh teknologi lain (Nguyen, 2015, hlm. 309).