

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kecerdasan manusia. Dalam perspektif filosofis, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk individu yang memiliki kesadaran moral, sosial, dan intelektual yang tinggi. Plato dalam *The Republic* menyatakan bahwa pendidikan adalah alat untuk menciptakan masyarakat yang adil dan harmonis, di mana setiap individu memiliki peran yang sesuai dengan potensinya.

Pendidikan holistik, sebagai pendekatan yang menekankan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, berakar pada filsafat pendidikan progresif yang dikembangkan oleh John Dewey. Dewey berpendapat bahwa pendidikan harus berorientasi pada pengalaman nyata dan interaksi sosial, sehingga peserta didik dapat berkembang secara menyeluruh.

Perkembangan teknologi telah mendorong transformasi sistem pendidikan ke arah pembelajaran yang lebih interaktif dan responsif. Di era abad 21 ini, kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi kebutuhan mendasar. Dalam konteks inovasi pendidikan, SIKAP SeBeNingMaS hadir sebagai sebuah *best practice* yang mengintegrasikan teknologi dan desain pembelajaran abad ke-21 untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan adaptif. Konsep ini sejalan dengan gagasan Paulo Freire dalam *Pedagogy of the Oppressed*, yang

menekankan pentingnya pendidikan sebagai alat pembebasan dan pemberdayaan individu.

Pendidikan di Indonesia sebagaimana diatur dalam berbagai regulasi yang menekankan pentingnya inovasi dan digitalisasi dalam pembelajaran. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan kreatif.

Selain itu kurikulum Merdeka Belajar yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, juga menekankan fleksibilitas dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, SIKAP SeBeNingMaS sebagai inovasi pelayanan publik di bidang pendidikan telah memperoleh pengakuan melalui kompetisi KIAT Kota Madiun tahun 2024 dan mendapatkan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI).

Implementasi teknologi dalam pendidikan juga didukung oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2017 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang mengamanatkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan SOP dan antarmuka berbasis LMS dalam SIKAP SeBeNingMaS sejalan dengan regulasi yang berlaku dan berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan.

Kemudian pendidikan holistik berlandaskan pada berbagai teori pembelajaran yang menekankan keterpaduan antara aspek akademik dan pengembangan karakter. Salah satu teori yang relevan adalah Teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Piaget berpendapat bahwa pembelajaran harus berbasis pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, sementara Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membentuk pemahaman peserta didik.

Selain itu, Teori Pembelajaran Abad 21 yang dikembangkan oleh *Partnership for 21st Century Learning* (P21) menyebutkan bahwa pendidikan modern harus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Dalam konteks ini, SIKAP SeBeNingMaS mengadopsi prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-21 dengan mengintegrasikan teknologi *Microsoft 365 Copilot* dan *Microsoft Teams* sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Disamping itu ada pula teori *Connectivism* yang dikemukakan oleh George Siemens juga relevan dalam penelitian ini, karena menekankan bahwa pembelajaran di era digital harus berbasis pada konektivitas dan akses informasi yang luas. Dengan adanya LMS yang terintegrasi, peserta didik dapat mengakses materi secara fleksibel dan berinteraksi dengan guru serta sesama siswa dalam lingkungan digital yang kolaboratif.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Studi yang dilakukan oleh Alprianti Pare dan Hotmaulina Sihotang (2023) menemukan

bahwa pendidikan holistik yang berbasis teknologi mampu meningkatkan kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi peserta didik.

Di SMPN 10 Madiun, implementasi SIKAP SeBeNingMaS telah menunjukkan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, ditemukan bahwa penggunaan LMS berbasis *Microsoft 365 Copilot* dan *Microsoft Teams* meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi dan tugas akademik. Sebagaimana dokumen yang diungkapkan oleh peneliti pada karya inovasi pelayanan publik, berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi internal Implementasi SIKAP SeBeNingMaS, diperoleh data hasil survey terhadap 170 responden, Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM) menyebutkan, bahwa: dengan bobot Nilai Tertimbang 0,08, diperoleh IKM: 3,53 (konversi IKM: 88,33) dengan kategori: A (Sangat Baik).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 30% dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan adanya SOP yang terstruktur dalam SIKAP SeBeNingMaS, guru dapat lebih mudah mengelola kelas dan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang optimal.

Berdasarkan aspek filosofis, normatif, teoritis, dan empiris yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa inovasi SIKAP SeBeNingMaS memiliki landasan yang kuat dalam mendukung pembelajaran holistik di SMPN 10 Madiun. Dengan mengintegrasikan teknologi LMS dan desain pembelajaran

abad ke-21, inovasi ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga sejalan dengan regulasi pendidikan yang berlaku.

Dengan demikian SIKAP SeBeNingMaS sebagai inovasi pelayanan publik pada SMPN 10 Madiun, memiliki potensi besar untuk dijadikan model *best practice* dalam pengembangan inovasi pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan dan mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana SOP dan antarmuka dapat dikembangkan serta berkontribusi pada peningkatan mutu pembelajaran secara holistik.

B. Rumusan Masalah

Guna memahami dan menyelesaikan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, sangat penting bagi peneliti untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang menjadi dasar pengkajian. Rumusan masalah ini bertujuan untuk memberikan arah dan fokus bagi penelitian, sekaligus menjadi panduan dalam mengeksplorasi solusi yang inovatif dan aplikatif. Sebagaimana disebut pada latar belakang di atas, penelitian ini berpusat pada implementasi *SIKAP SeBeNingMaS* dalam mewujudkan pembelajaran holistik, yang memadukan teknologi *Learning Management System (LMS)* dengan desain pembelajaran abad ke-21. Berdasarkan latar belakang tersebut, dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana SOP yang komprehensif untuk *best practice* SIKAP SeBeNingMaS di SMPN 10 Madiun?

2. Bagaimana antarmuka yang adaptif digunakan untuk mendukung digitalisasi pembelajaran holistik pada mata pelajaran IPS?
3. Bagaimana mengintegrasikan penggunaan platform *Microsoft 365 Copilot* dan *Microsoft Teams* dalam penerapan *best practice* pembelajaran SIKAP SeBeNingMaS pada mata pelajaran IPS?
4. Apa saja dampak pengembangan SOP dan antarmuka LMS pada *best practice* SIKAP SeBeNingMaS terhadap peningkatan mutu pembelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan arah utama yang ingin dicapai melalui kegiatan ilmiah. Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Merumuskan SOP yang terstruktur untuk penerapan *best practice* SIKAP SeBeNingMaS di SMPN 10 Madiun.
2. Mengembangkan antarmuka yang adaptif digunakan untuk mendukung digitalisasi pembelajaran holistik pada mata pelajaran IPS.
3. Mengintegrasikan pemanfaatan *Microsoft 365 Copilot* dan *Microsoft Teams* ke dalam *best practice* pembelajaran mata pelajaran IPS.
4. Mendiskripsikan dan menjelaskan dampak pengembangan SOP dan antarmuka LMS pada *best practice* SIKAP SeBeNingMaS terhadap peningkatan mutu pembelajaran mata pelajaran IPS.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah:

Menyediakan pedoman standar dalam melaksanakan inovasi pelayanan publik di bidang pendidikan, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Guru dan Siswa:

Memudahkan proses administrasi dan interaksi kelas melalui antarmuka yang terstruktur, yang berpotensi meningkatkan efektivitas belajar mata pelajaran IPS.

3. Bagi Peneliti:

Menambah khazanah pengembangan ilmu pengetahuan dengan menyajikan model *best practice* yang berbasis inovasi dan teknologi.

4. Bagi Pengembangan Layanan Publik:

Menjadi contoh implementasi *best practice* dalam meningkatkan mutu layanan melalui pemanfaatan teknologi.

5. Bagi Perguruan Tinggi dan Akademisi:

Menjadi referensi strategis untuk pengembangan literatur dan penelitian terapan di bidang inovasi pendidikan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan studi kasus dan acuan dalam penyusunan kurikulum serta strategi pembelajaran inovatif, sekaligus mendorong kolaborasi interdisipliner antara akademisi dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan secara komprehensif.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini, beberapa asumsi dasar ditetapkan sebagai pedoman dalam pengembangan Model SOP dan Antarmuka LMS berbasis *Microsoft Teams*. Selain itu, terdapat keterbatasan yang perlu diperhatikan agar hasil pengembangan dapat diinterpretasikan dengan akurat.

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian ini didasarkan pada asumsi berikut:

- a. Kesiapan infrastruktur dan teknologi
 - 1) *Microsoft Teams* sebagai platform utama dapat diakses dengan stabil oleh seluruh pengguna di SMPN 10 Madiun.
 - 2) Fitur-fitur *Microsoft Teams*, termasuk integrasi dengan *Microsoft 365 Copilot*, dapat digunakan secara optimal dalam pengembangan antarmuka pembelajaran.
 - 3) Jaringan internet yang tersedia di lingkungan sekolah cukup memadai untuk mendukung digitalisasi pembelajaran melalui LMS.
- b. Kesiapan model SOP dalam implementasi LMS
 - 1) Standar Operasional Prosedur (SOP) yang dikembangkan dapat diterapkan secara konsisten oleh guru dalam pembelajaran berbasis teknologi.
 - 2) SOP mampu mengakomodasi berbagai skenario pembelajaran, baik tatap muka maupun daring, tanpa mengalami kendala signifikan dalam penerapannya.

- 3) Guru dan siswa dapat mengikuti SOP yang disusun dengan baik dan memahami prosedur yang telah ditetapkan.
- c. Kompetensi digital guru dan siswa
- 1) Guru memiliki pemahaman yang cukup mengenai penggunaan *Microsoft Teams* sebagai LMS dan mampu mengadaptasi prosedur pembelajaran berbasis digital.
 - 2) Siswa memiliki keterampilan dasar dalam mengoperasikan *Microsoft Teams* dan dapat berinteraksi dengan baik menggunakan fitur-fitur yang tersedia.
 - 3) Pelatihan dan sosialisasi bagi guru dan siswa mengenai SOP dan antarmuka LMS telah dilakukan secara sistematis sebelum uji coba implementasi.
- d. Keterpaduan model SOP dan antarmuka LMS
- 1) SOP yang disusun mampu mengoptimalkan pemanfaatan *Microsoft Teams* sebagai LMS untuk mendukung pembelajaran holistik berbasis *21st Century Learning Design* khususnya pada mata pelajaran IPS.
 - 2) Antarmuka LMS yang dikembangkan dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, baik dalam penyampaian materi, diskusi, maupun evaluasi pembelajaran mata pelajaran IPS.
- e. Efektivitas model SOP dan antarmuka LMS dalam pembelajaran holistik

- 1) Integrasi teknologi *Microsoft Teams* dengan model SOP dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMPN 10 Madiun.
- 2) Antarmuka LMS yang dirancang mampu mendukung pengalaman belajar yang lebih terstruktur, interaktif, dan berbasis kompetensi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Meskipun penelitian ini berupaya menghadirkan inovasi yang dapat diterapkan secara luas, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan:

a. Keterbatasan dalam uji coba model SOP dan antarmuka LMS

- 1) Implementasi hanya dilakukan dengan skala terbatas dalam lingkungan SMPN 10 Madiun sehingga hasil penelitian ini tidak dapat langsung digeneralisasikan ke sekolah lain tanpa modifikasi dan adaptasi lebih lanjut.
- 2) Tidak semua mata pelajaran atau metode pengajaran diuji coba dalam penerapan model SOP dan antarmuka LMS, sehingga efektivitasnya masih terbatas pada skala tertentu, yaitu pada mata pelajaran IPS.

b. Keterbatasan antarmuka dalam fitur *Microsoft Teams*

- 1) Meskipun *Microsoft Teams* menyediakan berbagai fitur pendukung pembelajaran, ada kemungkinan keterbatasan teknis dalam menyesuaikan antarmuka dengan model SOP yang telah dirancang.

- 2) Beberapa fitur yang dibutuhkan dalam pengembangan LMS mungkin belum tersedia secara optimal dalam versi *Microsoft Teams* yang digunakan.
- c. Variasi kompetensi digital guru dan siswa
- 1) Tingkat pemahaman guru dan siswa dalam menggunakan *Microsoft Teams* bisa bervariasi, sehingga penerapan SOP dan antarmuka LMS tidak selalu berjalan ideal di semua kelas untuk pembelajaran mata pelajaran IPS.
 - 2) Tidak semua guru memiliki pengalaman dalam menggunakan LMS berbasis *Microsoft Teams*, sehingga pelatihan tambahan mungkin diperlukan untuk memastikan keseragaman pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.
- d. Keterbatasan akses oleh orang tua siswa
- 1) Tidak semua orang tua siswa memiliki perangkat yang mendukung penggunaan *Microsoft Teams* secara optimal, sehingga efektivitas peran pengawasan pembelajaran oleh orang tua siswa dengan menggunakan LMS mungkin mengalami kendala.
 - 2) Tidak semua orang tua siswa memiliki akses internet yang stabil, sehingga dapat menghambat kelancaran akses LMS oleh orang tua siswa dalam melakukan fungsi pengawasan terhadap aktifitas pembelajaran yang diikuti oleh siswa dan tidak maksimalnya pemanfaatan fitur kolaboratif dalam antarmuka *Microsoft Teams*, bagi orang tua siswa.

Dengan asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini peneliti untuk memastikan bahwa pengembangan model SOP dan antarmuka LMS berbasis *Microsoft Teams* dapat diterapkan secara optimal dengan mempertimbangkan faktor teknis, meliputi: alur/flowchart SOP yang lebih efektif, dan tampilan antarmuka sistem LMS menggunakan *Microsoft Teams*, serta faktor non teknis, meliputi: lingkungan pendidikan, kompetensi pengguna, serta ketersediaan infrastruktur yang mendukung bagi siswa dan orang tua siswa.