

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital yang semakin berkembang, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mengubah cara penyampaian materi, namun juga mendorong inovasi dalam pendekatan pengajaran (Sari & Munir, 2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran telah menjadi perhatian utama di berbagai tingkatan pendidikan, termasuk di Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD) (Fatimah et al., 2023). Teknologi dalam pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan dalam pengajaran tidak dapat dilepaskan dengan kaitannya kaidah dan aturan-aturan terkait perubahan tingkah laku pribadi. Bentuk dari tercapainya tujuan pembelajaran yaitu seperti berkembangnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diakibatkan dari pengalaman yang merupakan komponen keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar lebih canggih dan kreatif dengan menggunakan teknologi informasi digital. Dengan adanya media digital dalam pembelajaran mampu memikat minat belajar siswa dan mengantarkan mereka pada kualitas pembelajaran yang lebih baik di sekolah dasar dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif. Media digital menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman pembelajaran (Novela et al., 2024). Beberapa bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, memberikan informasi, dan mengelola informasi E-education yang berkaitan dengan pemanfaatan media dan teknologi komunikasi, seperti internet, komputer, video atau televisi, radio, dan alat audiovisual lainnya yang dapat digunakan dalam sistem pendidikan.

Menurut informasi melalui media televisi dan teknologi *Gadget* yang semakin berkembang menghambat pola pikir dan kreatifitas anak untuk berkembang lebih baik lagi. Apalagi dengan hadirnya *handphone* dengan segala macam fitur yang menyuguhkan permainan yang bermacam-macam akan membunuh kreatifitas anak, karena lebih menyenangkan dan menarik daripada harus menggambar maupun mewarnai yang biasanya dilakukan anak ketika di dalam kelas maupun di rumah. Keinginan anak merasa terpenuhi karena orang tua yang tidak mengerti dampak penggunaan *Handphone* bagi anak usia dini.

Dalam hal ini, perlu diperhatikan bahwa kebutuhan anak khususnya usia sekolah dasar belum waktunya untuk menggunakan *handphone* secara terus menerus, karena akan berdampak terhadap kreatifitas dan pengetahuannya di sekolah. Maka dari itu perlu adanya sikap tegas dari orangtua maupun guru untuk saling bekerja sama dalam mendukung perkembangan kognitif dan psikomotorik anak sehingga dapat meraih prestasi yang maksimal. Sudah saatnya guru di SD Negeri Selorejo 2, Kecamatan Kawedanan Kabupaten Magetan merubah sikap dan pembelajarannya agar

selalu menjadi bahan inspirasi bagi anak, karena guru yang baik adalah guru yang mampu menginspirasi peserta didik. Penggunaan teknologi digital yang mumpuni akan berdampak dalam mengembangkan pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran yang didukung teknologi tidak hanya melibatkan guru yang menyampaikan materi dan siswa yang menyelesaikan tugas. Semua tingkat pendidikan membutuhkan konten yang lengkap dan mendalam dalam proses pembelajaran. Konten dalam pembelajaran online meliputi teks, gambar, video, dan audio, yang semuanya memerlukan siswa untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara mandiri dalam kerangka silabus pembelajaran yang terstruktur dan valid (Azizah Siti Lathifah, 2024). Teknologi dalam pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan dalam pengajaran tidak dapat dilepaskan dengan kaitannya kaidah dan aturan-aturan terkait perubahan tingkah laku pribadi.

Bentuk dari tercapainya tujuan pembelajaran yaitu seperti pesatnya mengenai berkembangnya pengetahuan seperti , sikap, dan keterampilan yang diakibatkan dari pengalaman yang merupakan komponen keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang sangat dibutuhkan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep ketika belajar, terutama media yang dapat dioperasikan sendiri oleh peserta didik. Sebagai alat bantu, keefektifan dalam penggunaan media itu sendiri sangat tergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan dan memfasilitasi media itu sendiri yang digunakan sebagaian besar peran guru

sebagai pemberi informasi atau pemberi materi pelajaran (Susiawati & , Angko Wildan, 2020). Dari beberapa bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, memberikan informasi, dan mengelola informasi E- education yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran dan teknologi komunikasi, seperti internet, komputer, video atau televisi, radio, dan alat audiovisual lainnya yang dapat dipergunakan dalam sistem pendidikan yang lebih modern.

Kendala utama dalam pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar yang dihadapi guru di SD Negeri Selorejo 2, Kecamatan Kawedanan, Kabupaten Magetan yaitu sarana dan prasarana pendukung yang terbatas. Sarana dan prasarana yang dimaksud adalah HP, komputer, laptop. Kendala berikutnya yang cukup tinggi mempengaruhi guru memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar adalah ketersediaan jaringan internet dan sinyal. Kendala berikutnya adalah ketersediaan minimnya proyektor dan perangkat pendukung lainnya. Pengetahuan teknis guru tentang teknologi informasi dan komunikasi juga terbatas menjadi kendala berikutnya dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas. Kemudian, ketakutan dan pertimbangan yang lebih besar yaitu dampak negatif dari penggunaan alat berupa HP dan laptop menjadi kendala penggunaan teknologi seperti tontonan yang tidak pantas untuk usia anak-anak, gambar yang tidak pantas, informasi hoak dan yang lebih mengawatirkan lagi yaitu game online yang kini menjadi perhatian negara yang sekarang melanda pada anak-anak. Dalam hal ini permasalahan teknis

saat pengaplikasian teknologi yaitu berupa lemahnya penguasaan IT yang selama ini belum ada semacam pelatihan untuk guru dalam penguasaan di bidang teknologi dari pihak mana pun.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pada pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Selorejo 2, Kecamatan Kawedanan, Kabupaten Magetan. Penelitian ini berupaya menelaah bagaimana guru menggunakan berbagai bentuk teknologi digital yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar, serta sejauh mana teknologi tersebut dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara digital.

Dalam konteks perkembangan teknologi dan pendidikan abad ke-21, pemanfaatan media digital menjadi salah satu indikator penting dalam mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Maka dari itu, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui bentuk teknologi digital yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti penggunaan perangkat lunak pembelajaran, media presentasi interaktif, video pembelajaran, aplikasi daring, serta sumber belajar digital lainnya yang dapat menunjang pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga memusatkan perhatian pada strategi dan metode guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses

pembelajaran di kelas. Hal ini meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, hingga evaluasi hasil belajar yang berbasis digital. Peneliti berupaya memahami sejauh mana kreativitas dan kemampuan guru dalam mengoptimalkan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Fokus penelitian ini juga mencakup respon dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknologi digital. Peneliti ingin menggali bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran yang berbasis digital, serta pengaruhnya terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam menggunakan teknologi digital.

Penelitian ini menyoroti kendala dan tantangan yang dihadapi guru maupun siswa dalam penerapan teknologi digital di sekolah dasar, serta upaya-upaya yang dilakukan untuk mengatasinya. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri Selorejo 2, sekaligus dapat memberikan rekomendasi praktis bagi peningkatan mutu pembelajaran di era digital.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Selorejo 2, Kecamatan Kawedanan, Kabupaten Magetan” difokuskan pada:

1. Bagaimana pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Selorejo 2 , Kecamatan Kawedanan, Kabupaten Magetan ?
2. Apa saja kendala yang dihadapi siswa dalam menerapkan teknologi digital ketika belajar Bahasa Indonesia di kelas?
3. Apa kekurangan dan kelebihan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengevaluasi dampak dan efektivitas teknologi digital dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa, seperti meningkatkan kemampuan literasi multimodal, kreativitas berbahasa, minat dan prestasi belajar siswa, serta mempermudah akses belajar dengan menciptakan pengalaman yang lebih interaktif, personal, dan inovatif.

2. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi cara optimal memanfaatkan teknologi digital dan memberikan wawasan tentang tren integrasi teknologi digital dalam pendidikan bahasa.

3. Penggunaan teknologi digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi akademik mereka. Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang peran teknologi digital dalam pengembangan kemampuan siswa, serta menjadi referensi bagi sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam penerapan teknologi.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka manfaat penelitian ini dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis Penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Menambah wawasan dan pemahaman mengenai penggunaan media berbasis teknologi digital untuk meningkatkan kreativitas siswa.
- b. Memperkaya literatur dan kajian ilmiah tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis Penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Selorejo 2, Kecamatan Kawedanan, Kabupaten Magetan.

- b. Memberikan masukan bagi guru Bahasa Indonesia dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui penggunaan media berbasis teknologi digital.
- c. Memberikan informasi bagi para pemangku kepentingan pendidikan dalam pengembangan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

F. Definisi Istilah

Agar diperoleh pemahaman yang sama antara penyusun dan pembaca tentang istilah judul tesis ini, maka perlu adanya pembatasan istilah sebagai berikut.

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan merupakan proses menggunakan atau mengaplikasikan sesuatu agar memberikan manfaat yang optimal. Dalam konteks penelitian ini, pemanfaatan diartikan sebagai upaya guru dan siswa dalam menggunakan teknologi digital secara efektif untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Selorejo 2. Pemanfaatan mencakup kegiatan memilih, mengoperasikan, serta mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2. Teknologi Digital

Teknologi digital adalah segala bentuk perangkat, aplikasi, dan sistem berbasis digital yang digunakan untuk mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi. Dalam penelitian ini, teknologi digital mencakup

perangkat seperti komputer, laptop, smartphone, proyektor, serta aplikasi dan platform pembelajaran seperti Google Classroom, YouTube, WhatsApp, atau media pembelajaran interaktif lainnya. Teknologi digital berperan sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas, kreativitas, dan interaktivitas dalam proses pembelajaran.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan agar siswa mampu memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, serta memanfaatkan teknologi digital sebagai media untuk memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat pemahaman konsep bahasa.

4. Sekolah Dasar Negeri Selorejo 2

Sekolah Dasar Negeri Selorejo 2 merupakan lembaga pendidikan formal tingkat dasar yang berada di Kecamatan Kawedanan, Kabupaten Magetan. Sekolah ini menjadi lokasi penelitian karena memiliki potensi serta kesiapan dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi digital, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.