

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembangunan pada revolusi industri 4.0 tidak hanya mengarah pada digitalisasi alat, namun juga insentif untuk meningkatkan kualitas manusia agar mampu mengikuti perubahan. Langkah besar untuk menyeimbangkan perubahan revolusi industri 4.0 adalah perlunya keterampilan digital yang harus dimiliki setiap orang. Khususnya di bidang pendidikan, kompetensi digital sangat dibutuhkan guru sebagai bagian penting dalam pembelajaran (Lase, 2019: 29). Kompetensi digital guru di 4.0 merupakan kemampuan mengintegrasikan komponen teknologi fisik dan non fisik untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia sistem pendidikan guna menciptakan peluang digital yang penuh kreativitas dan inovasi dalam dunia pendidikan (Jafar, 2020: 1970). Keberhasilan kurikulum dan pembelajaran Education 4.0 bergantung pada kemampuan guru dalam memahami, mengelola, mengembangkan dan mengevaluasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan digitalisasi di sektor pendidikan (Halili, 2019: 68).

Dalam perkembangan pendidikan, sekolah mulai mengadaptasi sistem pembelajaran digital. Hal ini dikarenakan sistem pembelajaran digital memiliki beberapa keunggulan, seperti kemudahan penggunaan materi pembelajaran, guru dapat leluasa memberikan kuis dan tugas, serta penyampaian materi dalam format audio atau video (Rawashdeh, 2021: 115). Oleh karena itu, walaupun menggunakan sistem tatap muka tapi fungsi dari pembelajaran digital tidak ditinggalkan pada pembelajaran tatap muka (Nasriani, 2022). Pemanfaatan teknologi digital oleh guru dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa guru harus memiliki kompetensi digital yang memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Tuntutan kompetensi digital adalah sebuah keharusan karena peserta didik yang dihadapi saat ini mampu menerima informasi dengan cepat dari berbagai

sumber multimedia hyperlink secara acak. Untuk menghindari kesenjangan yang besar antara keterampilan guru dan keadaan siswa, kompetensi digital sangat penting di abad ke-21. Saat ini guru masih menggunakan produk tahun 80an, sedangkan siswanya menggunakan produk modern sehingga menimbulkan ketidaksesuaian radikal dalam pembelajaran (Novita Sonia, 2019: 193). Susiyanti (2022: 158) dalam penelitiannya menyatakan:

Pada abad 21, guru dituntut untuk selalu meningkatkan kualitas, kemampuan dan transformasi diri dalam memanfaatkan teknologi digital. Guru hendaknya dapat menjadi seorang content creator dengan menggunakan berbagai platform digital yang menarik bagi peserta didik yang merupakan generasi Z. Guru juga harus mampu melakukan penilaian dengan menggunakan media digital untuk memudahkan dalam memprediksi karir siswa dan rencana pembelajaran serta mengambil keputusan siswa.

Kompetensi digital sangat penting bagi para pendidik karena hal ini akan menjadi faktor utama apakah guru tersebut menerapkannya dalam pengajaran di kelas. Menurut Petterson (2018: 1007) menyatakan bahwa kompetensi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas, dan berkomunikasi secara efektif. Kompetensi digital merupakan salah satu dari lima bidang kompetensi yang dikenal dengan istilah kecakapan hidup berbasis kompetensi (KHBC). KHBC merupakan kerangka pengembangan kurikulum yang mempersiapkan siswa untuk bekerja dan hidup di dunia yang semakin padat dan kompleks (Røkenes, 2014: 252).

Kompetensi digital pada diri guru harus mampu mengintegrasikan unsur fisik dan nonfisik teknologi pada sistem pembelajaran agar bisa memberi jawaban atas sumber daya manusia demi melahirkan ruang digital yang kreatif dan terbarukan (Syahid, 2019: 4601). Guru dalam pandangan kompetensi digital menempatkan dirinya tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, namun para siswa dapat mempelajari serta menguasai hal-hal yang belum atau tidak dikuasai oleh guru (Afif, 2019: 124). Salah satu dampak yang nyata terlihat akibat tuntutan kompetensi digital ini adalah adanya perbedaan dalam perencanaan, strategi, metode, serta teknik pembelajaran.

Guru abad 21 harus memiliki pengetahuan sekaligus keterampilan dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi baik yang tradisional maupun modern untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran (Rahmadi, 2019: 65). Guru hendaknya mengintegrasikan berbagai media digital ke dalam pembelajarannya agar dapat berinteraksi dengan siswa yang menguasai dunia digital. Kualifikasi seorang guru menunjukkan kemampuan melakukan pekerjaan berdasarkan penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Guru yang mempunyai pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baik maka kualifikasinya juga baik. Begitu pula jika pengetahuan, sikap, dan keterampilannya kurang, maka kualifikasinya juga kurang. Jadi jika seorang guru menginginkan kompetensi yang baik, maka guru tersebut juga harus mempunyai pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baik. Digitalitas adalah kemampuan seorang guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang didasarkan pada prinsip-prinsip pedagogi sedemikian rupa sehingga berdampak pada metode pendidikan (Notanubun, 2019: 55).

Namun kenyataan di lapangan masih banyak guru SMP di Kabupaten Kudus yang kompetensi digitalnya rendah. Berdasarkan pengamatan peneliti di SMP 2 Bae pada September 2024 masih banyak guru yang belum memanfaatkan media digital diantaranya laptop, LCD maupun handphone yang dimilikinya dalam proses pembelajaran. Guru yang memanfaatkan media digital rata-rata usianya di bawah 40 tahun, selain itu yang sudah mendapatkan pelatihan digital baik tentang pembuatan media pembelajaran, penggunaan Drive Bersama ataupun aplikasi-aplikasi yang bermanfaat untuk pembelajaran.

Wawancara peneliti pada hari Rabu, 4 Oktober 2024 kepada guru diketahui masih rendahnya kompetensi digital guru terkait kesulitannya dalam membuat konten pembelajaran berbasis digital. Mereka belum mahir untuk menyusun materi secara online bahkan kesulitan menguploadnya sehingga selamaini lebih banyak mendownload materi yang sudah ada di internet, baik berupa video ataupun materi pembelajaran dalam bentuk slide dan materi tersebut di share melalui WA grup. Kesulitan ini dialami guru karena motivasi rendah dan

kurang adaptif terhadap perkembangan digital, usia tua sudah tidak kuat berpikir berat, tidak ada pelatihan digital di sekolah dan akses internet yang tidak lancar. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa kepala sekolah SMP hari Kamis, 12 Oktober 2024 pada kegiatan MKKS di SMP 2 Kudus, mereka juga mengatakan guru di sekolah yang dipimpin masih rendah kompetensi digitalnya. Pengawas SMP di Kabupaten Kudus juga memberikan pendapat rendahnya kompetensi digital guru dipengaruhi kurangnya pelatihan terkait digitalisasi sekolah, tidak ada kolaborasi antar guru disekolah untuk belajar bersama dan karakteristik guru yang beragam terhadap perkembangan teknologi. Hal ini disampaikan di ruang pengawas kepada peneliti pada hari Selasa, 10 Oktober 2024. Data pra penelitian ini selengkapnya terlihat pada lampiran.

Beberapa penelitian menemukan bahwa terdapat beberapa faktor penyebab rendahnya kompetensi digital guru diantaranya adalah motivasi guru yang masih rendah dengan alasan proses adaptasi yang cukup sulit sehingga cukup banyak guru yang tidak menuntaskan pelatihan penggunaan digital. Faktor lainnya adalah pelatihan yang sudah ada masih kurang memfasilitasi dan mengakomodir kebutuhan guru didalam meningkatkan kompetensi digital mereka (Susilo, 2018: 1488). Kesenjangan kompetensi digital guru di lapangan ini diperkuat dengan survei yang dilaksanakan oleh Pusat Data Teknologi dan Informasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pusdatin) pada tahun 2020 menunjukkan bahwa terdapat 60% guru termasuk dalam kategori tidak mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran, bahkan dominasi dari jumlah tersebut termasuk dalam kategori gagap teknologi (Rahman, 2021: 313). Temuan ini tentu menjadi masalah yang kompleks bahwa jantungnya pendidikan yakni guru memiliki kompetensi rendah. Tidak dapat dipungkiri bahwa rendahnya kompetensi TIK guru memiliki efek dominan kepada guru secara langsung, bahkan bagi proses pembelajaran secara berkelanjutan (Simanjuntak, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas dan hasil observasi jugawawancara di lapangan yang menunjukkan bahwa kompetensi digital guru sangat penting dalam perkembangan pendidikan era revolusi 4.0 saat ini. Selain itu,

banyak sekali faktor yang mempengaruhi kompetensi digital guru tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, maka dipandang perlu dilakukan penelitian yang terfokus pada analisis kompetensi digital guru dan faktor yang mempengaruhinya, sehingga judul penelitian ini adalah Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kompetensi Digital Guru SMP di Kabupaten Kudus.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar pengaruh soft skill terhadap kompetensi digital guru SMP di Kabupaten Kudus?
2. Seberapa besar pengaruh dukungan lingkungan terhadap kompetensi digital guru SMP di Kabupaten Kudus?
3. Seberapa besar pengaruh pemanfaatan media terhadap kompetensi digital guru SMP di Kabupaten Kudus?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk menganalisis seberapa besar pengaruh soft skill terhadap kompetensi digital guru SMP di Kabupaten Kudus.
2. Untuk menganalisis seberapa besar pengaruh dukungan lingkungan terhadap kompetensi digital guru SMP di Kabupaten Kudus.
3. Untuk menganalisis seberapa besar pengaruh pemanfaatan media terhadap kompetensi digital guru SMP di Kabupaten Kudus

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan teori terkait kompetensi digital guru dan faktor yang mempengaruhi kompetensi digital guru tersebut .

2. Manfaat Praktis

Terdapat manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu sebagai dasar pertimbangan bagi para pemangku kebijakan terkait dengan kompetensi digital guru. Adapun lebih rinci sebagai berikut:

- a. Bagi guru diharapkan penelitian ini menjadi bahan intorpeksi diri dan motivasi untuk terus meningkatkan kompetensi digital guru secara berkelanjutan.
- b. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi memperbaiki kinerja dan kualitas pelayanan, membuat kebijakan terkait peningkatan kompetensi digital guru.
- c. Bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Kudus diharapkan dapat sebagai bahan pertimbangan dalam membina guru di SMP Negeri dari berbagai Sub rayon sekaligus menjadi dasar kebijakan terkiat kompetensi digital guru.
- d. Bagi peneliti diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi peneliti yang lain pada permasalahan dan tema yang sama.

1.5. Definisi Operasional Variabel

Kemampuan soft skill guru sebagai variabel eksogen X1 adalah kemampuan seorang guru yang menghubungkan dengan orang lain dan kemampuan yang mengukur potensi dalam dirinya sendiri yang dikembangkan dalam unjuk kerja secara luas . Indikator variabel ini lebih mengarah pada kemampuan pribadi guru yaitu : kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir kreatif, kemampuan komunikasi dan kemampuan kolaborasi yang diambil datanya melalui survey sehingga menjadi variabel manifest pada variabel eksogen soft skill dalam penelitian ini.

Dukungan Lingkungan sebagai variabel eksogen X2 adalah dukungan yang diberikan satuan pendidikan kepada guru dalam mengembangkan

kompetensi digitalnya baik berupa dukungan fisik maupun psikis. Indikator dalam variabel ini adalah dukungan peralatan/ fasilitas/ akses internet, dukungan pimpinan, pelatihan digital, dan iklim kerja diliatuan Pendidikan.

Pemanfaatan media sebagai variabel eksogen X3 adalah pola pemanfaatan media digital yang dilakukan oleh guru sehingga mampu meningkatkan kompetensi digitalnya. Indikator pada variabel ini adalah durasi pemanfaatan media digital, frekuensi dalam pemanfaatan media digital, keragaman media yang digunakan dan biaya yang dikeluarkan.

Kompetensi digital guru sebagai variabel endogen Y adalah kemampuan guru dibidang digitalisasi yang meliputi beberapa bentuk, yaitu: information (kemampuan mengolah informasi); communication, educational content creator (kemampuan menciptakan konten atau media pembelajaran secara digital); security (kemampuan memberikan perlindungan terhadap dampak konten atau media pembelajaran); dan educational problem solving (kemampuan mengatasi masalah terkait pembelajaran berbasis teknologi). Indikator pada variabel ini hanya dipilih empat yaitu kemampuan mengolah informasi, educational conten creator, kompetensi security dan educational problem solving.

