

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang sistematis dalam mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi manusia yang seutuhnya¹. Menurut Oemar Hamalik pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara baik dalam kehidupan masyarakat.²

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa: Kurikulum adalah seperangkat rencana, pengaturan mengenai isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan-kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.³ Teknologi dan informasi merupakan segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer atau pemindahan informasi antara media menggunakan teknologi tersebut.⁴ Menurut S. Nasution banyak hal yang diharapkan dari teknologi pendidikan untuk membantu mengatasi berbagai masalah pendidikan, misalnya untuk mengatasi

¹ Amos Neolaka dan Grace Amialia A. Neolaka, *Landasan Pendidikan (Dasar-Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup)* (Depok: Kencana, 2017), h. 11.

² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 3

³ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1.

⁴ Abdul Kadir dan Terra Ch. Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Andi, 2008), h. 2.

kekurangan guru guna memenuhi aspirasi belajar penduduk yang cepat pertumbuhannya atau untuk membantu pelajar menguasai pengetahuan yang sangat pesat berkembang sehingga disebut eksplosif pengetahuan untuk membantu siswa belajar secara individual dengan lebih efektif dan efisien.

Bentuk lain yang mungkin dapat dilaksanakan adalah belajar dengan laptop dan menggunakan jasa atau peralatan audio visual, yakni penggunaan televisi atau film dan peralatan lainnya yang dapat menciptakan situasi belajar. Dengan munculnya belajar yang tidak menjadikan guru sebagai penyampai informasi yang utama, maka akan membawa berbagai kemajuan bagi peserta didiknya. Beberapa kemajuan tersebut di antara lain: membawa sistem belajar mandiri, mencari dan menemukan masalah dan memecahkan masalah sendiri dengan menggunakan berbagai sumber belajar. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih kegiatan belajar sesuai dengan minatnya. Memperluas pengalaman belajar Siswa sesuai secara verbal dan non verbal serta memperluas kesempatan belajar jarak jauh bagi siswa yang telah bekerja dan ingin melanjutkan pendidikannya.⁵ Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap penyebaran informasi ke berbagai penjuru dunia. Teknologi informasi berkembang sejalan dengan perkembangan teori dan komunikasi teknologi yang menunjang terhadap praktik kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung

⁵ Nasution, S., *Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h.100.

kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru adalah pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang menciptakan guru tersebut. Dengan kata lain untuk pendidikan dan pengembangan guru sangat penting bagi keberhasilan penerapan kurikulum berbasis TIK.

Sebagaimana yang telah tertera dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab II Pasal 3 yaitu :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan pengetahuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁶

Semakin berkembangnya manusia, berkembanglah pula ilmu pengetahuan dan teknologi di segala bidang. Itu semua mengharuskan pendidikan menyesuaikan langkahnya jika ingin tetap relevan. Hal itu menjadikan pendidikan menjadi kian mahal, satu kenyataan yang sering kurang disadari oleh banyak orang. Dilain pihak berkembangnya umat manusia mendorong makin banyak orang untuk maju dan tak mau tertinggal. Dan mereka semua memerlukan pendidikan yang lebih baik. Akibatnya, baik faktor

⁶ Depdiknas, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Depdiknas,2013), h. 4.

kualitas maupun kuantitas pendidikan tidak dapat bisa diabaikan. Pendidikan harus diselenggarakan secara bermutu dan adil merata bagi seluruh rakyat. Maka, pendidikan yang sudah mahal, karena harus mencapai kualitas, menjadi semakin mahal karena harus melayani pula kuantitas.

Dalam buku karangan Maswan dan khoirul muslimin teknologi pendidikan adalah suatu proses yang rumit terpadu, melibatkan orang, prosedur, gagasan, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis dan mengolah masalah, kemudian menggunakan, mengevaluasi, dan mengolah seluruh upaya pemecahan masalahnya yang termasuk dalam seluruh aspek belajar.⁷

Allah Swt. menguraikan beberapa hal untuk memperoleh ilmu pengetahuan, sebagaimana firman Allah Swt di dalam Al Qur'an surah Al Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Selaras dengan ayat diatas yang menjelaskan akan keutamaan seorang yang berilmu. Rasulullah Saw bersabda:

“Telah menceritakan kepada kami Abu Mu`Awyah dari A`Masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah bahwasanya Rasulullah Saw bersabda: “Barang Siapa Yang Menempuh Suatu Perjalanan Untuk Mendapatkan Ilmu, Maka Allah Memudahkan Baginya Jalan Menuju Surga.” (H.R. Muslim)⁸. Di sisi lain Allah swt melauai RasulNya menjelaskan akan kewajiban bagi setiap ummatnya

⁷ Maswan dan khorul Muslimin, *Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran Yang Sistematis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 26.

⁸ Imam Nabawi, *Terjemahan Riyadhus Sholihin*, Ter. Achmad Sunarto. (Jakarta: Pustaka Amani, 1999), h. 317.

untuk menuntut ilmu yang telah banyak beliau sampaikan dalam hadits-haditsnya, ini menunjukkan bahwa Islam memandang penting ilmu pengetahuan.

Guru perlu meningkatkan kompetensinya melalui aktivitas kolaboratif dengan kolega, menjalin kerjasama dengan orang tua, memberdayakan sumber-sumber yang terdapat di masyarakat, melakukan penelitian sederhana. Guru perlu menguasai pemanfaatan TIK untuk kebutuhan belajarnya. Kegiatan belajar dan pembelajaran perlu dikelola dengan baik. Kompetensi yang dimiliki seorang guru tidak semuanya sama dan tentunya terdapat perbedaan-perbedaan antara satu dengan yang lainnya namun dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tentunya akan meningkatkan kompetensi guru selama guru tersebut punya kemauan untuk belajar dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada.⁹

Berdasarkan pengamatan awal penulis pada pembelajaran di MIN 21 Hulu Sungai Utara mengenai ketersediaan laptop, infokus, jaringan internet, media audio dan visual berupa VCD dan CD sudah tersedia namun belum mencukupi kebutuhan dalam pembelajaran serta pemanfaatan dalam pembelajaran belum begitu maksimal. Pemanfaatan yang diterapkan di MIN 21 Hulu Sungai Utara adalah menerapkan agar guru dan siswa mengetahui perkembangan teknologi. Jika kembali kepada konsep belajar sampai akhir hayat maka tentunya tidak ada kendala-kendala yang menjadi pembatas dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, untuk itu penulis meneliti

⁹ Wijayanti, Inggit Dyaning, *Peningkatan Pendidikan Berbasis ICT*, (UIN Sunan Kalijaga: Yogyakarta, 2011), h. 38.

tentang. Penulis akan menuangkannya dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Penerapan Teknologi Dalam Peningkatan Pembelajaran Siswa di MIN 21 Kabupaten Hulu Sungai Utara”**.

B. Definisi Istilah

Adapun untuk memperjelas pengertian judul di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Penerapan adalah metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁰
2. Teknologi tahun 2004 yang dirumuskan melalui menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber belajar yang tepat sebagai kajian (*study*) dan praktik beretika dalam memfasilitasi pembelajaran. Disinilah kedua definisi tersebut memiliki kesamaan karakter dan orientasi untuk memahami teknologi pendidikan bukan sebagai disiplin pengetahuan yang mapan seperti psikologi, sosiologi, dan ekonomi, melainkan sebagai bidang kajian keilmuan.¹¹ Teknologi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan laptop.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media

¹⁰ Riant Nugroho, *Prinsip Penerapan Pembelajaran* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003).h. 63.

¹¹ Edi Sukban, *Sejarah & Paradigma Teknologi Pendidikan untuk Perubahan Sosial*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 60.

pembelajaran.¹²

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini terkait:

1. Penerapan teknologi dalam peningkatan pembelajaran siswa di MIN 21 Kabupaten Hulu Sungai Utara.
2. Kendala penerapan teknologi dalam peningkatan pembelajaran siswa di MIN 21 Kabupaten Hulu Sungai Utara.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan teknologi dalam peningkatan pembelajaran siswa di MIN 21 Kabupaten Hulu Sungai Utara.
2. Mendeskripsikan kendala penerapan teknologi dalam peningkatan pembelajaran siswa di MIN 21 Kabupaten Hulu Sungai Utara.

E. Signifikansi Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan keilmuan dan wawasan penulis dalam kegiatan ilmiah. Pengembangan keilmuan ini dengan meneliti bagaimana penerapan teknologi dalam peningkatan pembelajaran siswa di MIN 21 Kabupaten Hulu Sungai Utara serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknologi di Madrasah Ibtidaiyah.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala MIN 21 Hulu Sungai Utara

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran sederhana dalam

¹² Rusman, *Model-model Pembelajaran mengembangkan profesional guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 3-134.

rangka pengembangan teknologi dalam peningkatan pembelajaran siswa di MIN 21 Kabupaten Hulu Sungai Utara.

b. Bagi Guru MIN 21 Hulu Sungai Utara

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan penerapan teknologi dalam peningkatan pembelajaran siswa di MIN 21 Kabupaten Hulu Sungai Utara.

c. Bagi Siswa MIN 21 Hulu Sungai Utara

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mengeksplorasi dan memperkenalkan kepada generasi muda akan pentingnya teknologi yang semakin berkembang.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Putri Ludvyah Ekawati & Achmad Zakki Falani, "Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android". ¹³	Menunjukkan hasil yang didapat pada penelitian ini merujuk pada sistem pembangunan <i>game development</i> disesuaikan dengan hasil yang diperoleh dari analisa data berupa studi literatur media cetak dan online dan hasil dari observasi kuisioner sehingga dapat disimpulkan	Perbedaannya terletak pada objek

¹³ Putri Ludvyah Ekawati and Achmad Zakki Falani, "Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android," *Jurnal Link* 22, no. 1 (2015): 30–36.

		melalui skenario, modelling, dan pada akhirnya akan diimplementasikan pada pembangunan <i>Game Amazing Culture of Indonesian</i> .	
2.	Fitri Kurnia, “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Bayt Al Hikmah Pasuruan”, <i>Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan</i> , Vol. 2, No 2, Juli, 2014. ¹⁴	Berdasarkan penelitian ini yang dilakukan dapat disampaikan bahwa Paradigma guru ketika memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran masih terbatas pada penggunaan presentasi terutama power point.	Perbedaannya terletak pada subjek penelitian.
3.	Brave A. Sugiarto, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Menyajikan Materi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa” ¹⁵	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui pengalaman pembelajaran yang interaktif, imersif, dan relevan dengan dunia nyata. Namun, tantangan seperti infrastruktur teknologi yang	Perbedaannya terletak pada subjek penelitian.

¹⁴ Fitri Kurnia, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Di SMA Bayt Al-Hikmah Pasuruan,” *Tarbawi : Jurnal Studi Pendidikan Islami* 11, no. 1 (2023): 07–23, <https://doi.org/10.55757/tarbawi.v11i1.312>.

¹⁵ Sugiarto, “Penerapan Teknologi Augmented Dalam Menyajikan Materi Untuk Meningkatkan Belajar Siswa,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 77, no. 2 (2024): 4999–5004.

		<p>kurang memadai dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan AR ke dalam kurikulum perlu diatasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara berbagai pihak untuk mendukung implementasi AR dalam pendidikan secara luas. Penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang potensi dan tantangan dalam penerapan AR dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan arahan untuk pengembangan lebih lanjut dalam pendidikan berbasis teknologi.</p>	
--	--	---	--

G. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR, berisi tentang tinjauan teori dan kerangka pikir.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian, berisi tentang hasil dan pembahasan penelitian.

BAB V Penutup, berisi kesimpulan dan saran.