

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Akhir bulan Desember 2019 wabah penyakit COVID-19 mulai menyebar di Indonesia sehingga pemerintah membuat berbagai kebijakan guna mencegah penyebaran virus COVID-19 meluas. Salah satu kebijakan yang dibuat oleh pemerintah adalah merumahkan semua siswa dan siswi mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah Nomor 36962/MPK.A/HK/2020. Sejak saat itu, semua pembelajaran didalam kelas diubah menjadi pembelajaran secara daring dari rumah (Telupun, 2020).

Nadiem Makarim, Menteri pendidikan dan Kebudayaan, dalam kesempatan peringatan hari pendidikan nasional pada 2 Mei 2020, memberikan saran kepada guru dan siswa untuk memaknai kondisi ini dengan sikap yang adaptif, yang diwujudkan dengan sikap berani keluar dari zona nyaman. Ia menekankan bahwa selama pembelajaran secara daring guru dapat beradaptasi menemukan metode pembelajaran yang terbaik untuk para siswa dan tidak lagi terpaku pada metode yang selama ini digunakan di sekolah. Ia mengusulkan juga bahwa guru sebaiknya membagi kelas menjadi kelompok yang lebih kecil, menerapkan metode pembelajaran *project based learning*, mengalokasikan lebih banyak waktu bagi siswa yang tertinggal, fokus kepada yang terpenting dengan menguatkan konsep-konsep fundamental yang mendasari kemampuan murid untuk bisa sukses dalam pelajaran apapun, dan guru bisa bekerja sama satu dengan yang lain dalam hal pengolahan dan penyampaian materi ada dapat lebih cepat beradaptasi dengan teknologi (Telupun, 2020).

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara nyata berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali pada aspek pendidikan. Integrasi TIK dalam pendidikan ditandai dengan digunakannya berbagai strategi dan produk hasil TIK dalam proses belajar mengajar. Hal ini bertujuan agar *output* dan *outcome* dunia pendidikan khususnya di jenjang SMP dapat menjawab tantangan yang ada di masyarakat atau paling tidak dapat mengikuti perkembangan pembelajaran pada level selanjutnya. Di masa *new normal* akibat Pandemi Covid-19, pembelajaran berbasis TIK yang dapat memaksimalkan kemampuan peserta didik untuk belajar sangat diperlukan bimbingan TIK yang pertama kali

diberikan kepada siswa di tingkat SMP bertujuan mengenalkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar di bidang TIK terutama komputer (Adi Putra, 2021).

“Komputer merupakan alat untuk mengolah data sesuai perintah yang sudah dirumuskan secara cepat dan tepat, serta diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data berdasarkan intruksi intruksi yang telah tersimpan didalam memori”. Pada awalnya, kata komputer berarti orang berprofesi dalam bidang aritmatika, yaitu yang melakukan perhitungan aritmatika dengan menggunakan alat ataupun tidak. Tapi, arti-arti kata ini mengalami perubahan. Istilah komputer mempunyai arti yang luas dan berbeda bagi setiap orang. Istilah komputer (*computer*) diambil dari bahasa latin *computere* yang berarti menghitung (*to compute* atau *to reckon*) (Hanafri *et al.*, 2019).

*Trend* peningkatan penggunaan internet membuat banyak sekolah dan universitas memanfaatkan internet sebagai alat dalam pembelajaran. Banyak pembelajaran-pembelajaran yang didesain dengan menggunakan moda *online*. Pemerintah melalui kementerian pendidikan memberikan hibah Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) yang bertujuan untuk pemerataan akses terhadap pembelajaran dengan membuka kuliah daring (*online*) yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat. Melalui pemanfaatan teknologi internet ini diharapkan dapat menambah sumber belajar bagi pembelajar. Perkembangan teknologi tidak terjadi pada internet saja, namun terjadi juga pada komputer dan *software* pendukungnya. Hal ini ditandai dengan semakin canggih dan beragamnya *software* dan aplikasi-aplikasi yang memudahkan penggunaannya. Komputer dan *software* pendukungnya dimanfaatkan juga dalam pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran mempunyai kelebihan diantaranya: (1) meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa, (2) meningkatkan motivasi siswa, (3) siswa dapat mempelajari materi secara mandiri dan disesuaikan dengan kemampuan siswa, (4) bagi guru, dapat mereduksi penggunaan waktu penyampaian materi, (5) membuat pengalaman belajar siswa lebih menyenangkan, memuaskan dan menguatkan siswa, (6) guru dapat mendesain materi lebih menarik, dan (7) dapat mendorong guru untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mengenai komputer. Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum pendidikan Indonesia yakni membuat pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Syaiful Hamzah Nasution, 2018).

Berbagai sekolah di Indonesia kini sudah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi, seperti SMP N 1 Kemusu yang berada di Kabupaten Boyolali. Pada dasarnya SMP N 1 Kemusu sudah memiliki fasilitas komputer yang berada di laboratorium TIK, namun ada beberapa kendala yang dialami. Kendala tersebut diantaranya adalah kurangnya pengetahuan tentang penggunaan perangkat komputer, keterbatasan perangkat komputer yang ada di sekolah, serta belum diterapkannya pembelajaran berbasis komputer secara efektif oleh guru di SMP Negeri 1 Kemusu.

SMP N 1 Kemusu mempunyai fasilitas lab *computer* akan tetapi belum digunakan secara maksimal. Lab tersebut hanya digunakan saat siswa menjalankan ujian nasional atau tryout – tryout saja. Dan kemampuan siswa disana hanya sebatas menjawab soal saat dipakai ujian. Banyak siswa yang belum bisa atau tau cara penggunaan *computer* secara baik dan benar. Sehingga saya berinisiatif untuk mengajarkan atau memberitahukan kegunaan *computer* dengan baik dan benar. Akan tetapi tugas dan tujuan utama dari Kampus Mengajar sendiri yaitu literasi dan numerasi yaitu meningkatkan belajar membaca dan berhitung. Kegiatan penugasan mahasiswa meliputi kegiatan awal penugasan, kegiatan harian, kegiatan mingguan dan penyusunan laporan akhir.

Setelah mengetahui realita di atas penulis melakukan kegiatan tentang “Implementasi *Computerized* Dalam Pembelajaran Siswa di SMP N 1 Kemusu” .

## **B. Tujuan**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan pelaksanaan kegiatan program Kampus Mengajar 2 adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa SMP N 1 Kemusu Boyolali dalam penggunaan *computer* dengan baik dan benar.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Meningkatkan pengetahuan siswa dengan menerapkan pembelajaran berbasis komputer di SMP N 1 Kemusu Boyolali.
- b. Mengembangkan wawasan, sikap, mindset, softskill serta hardskill siswa di SMP N 1 Kemusu Boyolali.
- c. Meningkatkan belajar siswa dalam pembelajaran berbasis *computer* di SMP N 1 Kemusu Boyolali.

### **C. Manfaat**

1. Secara teoritis

Untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam pemahaman dan penerapan menggunakan pembelajaran berbasis komputer.

2. Secara praktis

Sebagai dasar kejenjang pendidikan selanjutnya.