

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Percepatan pembangunan suatu bangsa dan revitalisasi potensi sumber daya manusia seringkali diawali dengan pemulihan sektor pendidikan. Di Indonesia, kualitas pendidikan menjadi perhatian utama belakangan ini. Namun, reformasi pendidikan tampaknya mengalami kebuntuan dan memerlukan evaluasi ulang serta pendekatan baru yang inovatif. Ekosistem pendidikan dasar dan menengah di Indonesia saat ini mencakup 437.311 sekolah termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), 52.856.063 murid aktif, dan 3.383.378 guru aktif. Transformasi yang diupayakan pemerintah Indonesia pada hakikatnya adalah menginspirasi dan memberdayakan setiap unit dalam ekosistem pendidikan (Wang et al., n.d.).

Guru di Indonesia menghadapi tantangan dalam mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), sekitar 60% guru di Tanah Air masih memiliki kemampuan terbatas dalam menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Ini menunjukkan bahwa banyak guru perlu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi (Yopi Makdori, 2021). Kemendikbud melalui Direktorat Sekolah Dasar memprioritaskan program pembangunan sekolah dasar, termasuk percepatan digitalisasi sekolah. Digitalisasi diharapkan dapat mempermudah proses belajar mengajar siswa dengan memungkinkan akses bahan ajar dan bahan ujian melalui satu jaringan. Kemendikbud juga berkomitmen untuk mempercepat pemutakhiran perangkat TIK di sekolah. Pandemi COVID-19 meskipun memiliki dampak negatif, juga mendorong adaptasi pendidikan dengan teknologi. Pembelajaran daring melalui berbagai platform seperti WhatsApp dan Zoom menjadi lebih umum, meskipun tantangan pembelajaran daring yang menyenangkan bagi siswa masih perlu diatasi (Direktorat Sekolah Dasar, 2021). Pada tahun 2019, hanya sekitar 620 ribu guru dari total 3 juta guru di Indonesia yang mengikuti pelatihan kompetensi karena keterbatasan kuota. Namun, pada November 2023, jumlah peserta pelatihan

meningkat hingga 4,1 juta peserta, meningkat 7 kali lipat dibandingkan dengan 2019 (kumparanTech, 2023).

Salah satu aspek penting dalam reformasi pendidikan adalah integrasi teknologi dalam pembelajaran. Media tradisional seperti buku teks, papan tulis, dan materi cetak lainnya, yang dulunya menjadi standar dalam pengajaran, kini semakin digantikan oleh media digital seperti presentasi slide, video pembelajaran, platform e-learning, dan aplikasi edukasi. Selain itu anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang didominasi oleh teknologi digital sehingga pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media digital cenderung lebih menarik bagi anak-anak. Selain itu adanya capaian akademik yang rendah dan kesenjangan antardaerah merupakan tantangan utama yang dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia, termasuk di D.I Yogyakarta. Meskipun telah ada upaya reformasi pendidikan, masih terdapat kesenjangan dalam capaian akademik antara daerah perkotaan dan pedesaan serta antara daerah yang lebih maju secara ekonomi dan daerah yang kurang berkembang. Di samping itu, masih banyak guru di sekolah dasar yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional menggunakan media tradisional, yang mungkin kurang efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dan dinamis dalam konteks pendidikan modern yang semakin terdigitalisasi.

Dalam konteks ini, keputusan untuk beralih dari media tradisional ke pembelajaran digital menjadi semakin penting. Dengan adanya kendala dalam sistem pendidikan yang telah diidentifikasi, seperti kurangnya peluang pengembangan karier dan kompetensi bagi guru serta manajemen sekolah yang kurang efisien, integrasi teknologi diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi berbagai faktor positif yang mempengaruhi niat guru untuk mengadopsi teknologi dalam pembelajaran.

*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* merupakan salah satu model teoretis yang paling sering digunakan untuk memahami penerimaan teknologi. Model ini dikembangkan oleh (Venkatesh et al., 2003) dan mencakup empat konstruk utama, yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*, yang berpengaruh pada niat dan

perilaku individu dalam menggunakan teknologi. UTAUT telah diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan dan terbukti efektif dalam menjelaskan perilaku guru terhadap teknologi (Wijaya et al., 2022; Hermita et al., 2023). Selain UTAUT, model teoretis lain seperti *Technology Acceptance Model* (TAM) (Tang, Lin and Qian, 2020; Ateş and Garzón, 2022; Altan, Yorulmaz and Karalar, 2024), dan *Theory of Planned Behavior* (TPB) (Ateş and Garzón, 2022; Liu and Wang, 2024) telah banyak digunakan untuk memahami niat guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran mereka.

UTAUT telah terbukti efektif dalam memahami perilaku guru terhadap teknologi. Oleh karena itu, penulis melakukan modifikasi model UTAUT dengan menambahkan faktor-faktor yang mungkin dapat menjadi penghambat guru seperti *time risk*, *resistance to change*, dan *top management support*. Integrasi faktor-faktor ini dalam model UTAUT bertujuan untuk melihat secara komprehensif tidak hanya niat guru terhadap media pembelajaran digital, tetapi juga hambatan-hambatan yang ada. Pendekatan ini berbeda dari kebanyakan penelitian sebelumnya yang berfokus pada niat guru terhadap teknologi baru, karena penelitian ini akan mengidentifikasi dan memahami berbagai kendala yang dapat menghalangi adopsi teknologi digital oleh guru sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan kebijakan, program pelatihan, dan praktik pengajaran yang lebih efektif di sekolah dasar.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Penggunaan teknologi pembelajaran digital di sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah. Banyak guru belum memanfaatkan media digital secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai tantangan yang belum sepenuhnya dipahami.

### **1.3. Pertanyaan Penelitian**

- a. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi niat guru sekolah dasar untuk menggunakan pembelajaran digital?
- b. Bagaimana persepsi guru terhadap kegunaan dan manfaat pembelajaran digital?

### **1.4. Batasan Masalah**

Penelitian ini akan terbatas pada persepsi guru sekolah dasar di Provinsi D.I Yogyakarta terkait dengan pembelajaran digital. Berfokus pada persepsi guru terhadap kegunaan dan manfaat pembelajaran digital serta faktor-faktor yang menghambat adopsinya.

### **1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **Tujuan Penelitian**

- a. Menyelidiki faktor-faktor yang menghambat niat guru sekolah dasar di Provinsi D.I Yogyakarta dalam menggunakan media pembelajaran digital.
- b. Menyelidiki persepsi guru sekolah dasar di Provinsi D.I Yogyakarta terhadap kegunaan pembelajaran digital dalam proses pembelajaran di kelas.

#### **Manfaat Penelitian**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi dinas terkait untuk membuat keputusan berdasarkan faktor-faktor yang diidentifikasi dalam menghadapi perubahan menuju pembelajaran digital.
- b. Memperkaya literatur tentang adopsi teknologi dalam pendidikan dengan mengidentifikasi faktor-faktor penghambat dan pendukung penggunaan media digital oleh guru

## 1.6. Sistematika Penulisan

Bagian ini memberikan gambaran singkat mengenai isi setiap bab yang diuraikan dalam tesis, membantu pembaca memahami alur dan tujuan penelitian. Sistematika penulisan disusun secara terstruktur sebagai berikut:

### **BAB I: Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, serta ruang lingkup penelitian. Latar belakang menguraikan konteks pendidikan di Indonesia, tantangan yang dihadapi guru dalam mengadopsi teknologi, dan pentingnya pembelajaran digital. Rumusan masalah merinci masalah yang ingin dijawab, sementara batasan masalah dan tujuan penelitian menyoroti cakupan serta kontribusi penelitian baik secara teoretis maupun praktis.

### **BAB II: Tinjauan Pustaka**

Bab ini membahas hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Tinjauan pustaka mencakup penelitian terdahulu yang menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*, *Technology Acceptance Model (TAM)*, dan *Theory of Planned Behavior (TPB)*. Selain itu dalam tinjauan Pustaka juga menyajikan tabel perbandingan penelitian yang relevan beserta kebaruan dari penelitian ini.

### **BAB III: Landasan Teori**

Bab ini menyajikan kerangka konseptual penelitian dengan menjelaskan bagaimana teori dan model yang digunakan diterapkan untuk menganalisis niat guru dalam menggunakan media digital. UTAUT yang dimodifikasi dengan tambahan faktor penghambat seperti *time risk*, *resistance to change*, dan *low top management support* dijelaskan untuk membangun kerangka analisis.

### **BAB IV: Metodologi Penelitian**

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Metodologi meliputi alur penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data menggunakan SPSS 27 dan AMOS, serta langkah-langkah yang dilakukan untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

## **BAB V: Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini menyajikan hasil pengolahan data, temuan utama penelitian, dan analisis terhadap hasil tersebut. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan dengan teori yang relevan, penelitian terdahulu, serta konteks pendidikan di Provinsi D.I Yogyakarta. Peran moderasi faktor usia dan pengalaman mengajar juga dianalisis untuk memberikan wawasan tambahan tentang variasi persepsi guru berdasarkan kelompok usia.

## **BAB V: Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan utama dari penelitian, termasuk faktor-faktor yang memengaruhi niat guru dalam menggunakan media digital, hambatan yang dihadapi, dan peran *moderating factor*. Saran diberikan untuk pihak terkait, seperti dinas pendidikan dan kepala sekolah, serta untuk penelitian selanjutnya yang ingin mendalami topik ini lebih lanjut.