

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan di Indonesia secara formalitas ditempuh selama 12 Tahun. Seiring berkembangnya zaman, kurikulum pendidikan yang dipakai di Indonesia selalu mengalami perubahan. Kurikulum saat ini lebih menekankan pada *Student Centered Learning* (SCL) yang berpusat pada peserta didik. Peran teknologi informasi dan komunikasi kian dibutuhkan karena semakin sering dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Maka, akan semakin baik penguasaan pendidik untuk mengemas proses pembelajaran menjadi lebih modern dan menarik secara visual. Dalam bidang pendidikan sendiri, diperlukan adanya inovasi-inovasi baru terkait pemanfaatan teknologi yang semakin bisa mendukung dan memudahkan proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

Problematika yang sering muncul yaitu apabila di kota yang sudah bisa dikatakan maju seperti Surabaya, masih terdapat sarana prasarana yang kurang mendukung maupun guru yang masih belum mumpuni dalam hal IT. Hal tersebut dapat menurunkan minat peserta didik dalam mendalami ilmu teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sehingga kepercayaan diri seseorang akan mengalami penurunan ketika dihadapkan pada jenjang

selanjutnya. Sebagaimana, sesuai dengan hasil survei dari Badan Pusat Statistika (BPS) Surabaya yaitu dalam Laporan Data Statistik Kesejahteraan Rakyat Provinsi Jawa Timur sejak tahun 2015 menyatakan bahwa Surabaya merupakan ibu kota provinsi Jawa Timur yang memiliki data persentase pengguna teknologi paling banyak se-Jawa Timur. Terdata Sebanyak 39,7% rumah tangga yang memiliki komputer/laptop serta 68,24% adanya anggota rumah tangga yang telah mengakses jaringan internet dalam 3 bulan terakhir dengan tujuan penggunaan internet untuk sosial media paling banyak yaitu 84,47%. Persentase tersebut menandakan bahwa ketergantungan terhadap sosial media sangat tinggi dibandingkan mengakses internet untuk mengerjakan tugas sekolah yang hanya 29,84%.¹

Teknologi dan Informasi yang ada harusnya bisa dimanfaatkan oleh guru dalam mengajarkan kepada peserta didik terkait penggunaan teknologi dengan bijak sehingga dapat mencapai pemahaman yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada umumnya, fasilitas sarana prasarana yang ada di sekolah sebagian besar belum bisa berjalan sesuai dengan fungsinya, seperti halnya laboratorium TIK. Tidak banyak pendidik yang menyadari bahwa kebutuhan anak untuk memahami dan mengerti cara penggunaan teknologi secara bijak itu sangat diperlukan terutama dalam mata pelajaran TIK atau teknologi informasi dan komunikasi.

¹ Tim Badan Pusat Statistika Jawa Timur, *Statistik Kesejahteraan Rakyat Provinsi Jawa Timur Tahun 2015*, (Surabaya: Cv. Azka Putra Pratama, 2015), hal. 270.

Pada era teknologi yang semakin terasa, dimana-mana anak usia dini telah diperkenalkan *gadget* oleh orangtuanya, sehingga membuat banyak anak kecanduan teknologi untuk hal-hal yang tidak digunakan secara bijak.

Sebagaimana adanya teknologi ini juga telah dijelaskan dalam salah satu surah dalam al-Qur'an yakni Qs. Fathir ayat 1,

الْحَمْدُ لِلَّهِ فَاطِرِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ جَاعِلِ الْمَلَائِكَةِ رُسُلًا أُولِي أَجْنِحَةٍ مَّثْنَى وَثُلَاثَ وَرُبْعٍ ۗ يَرِيدُ فِي الْخَلْقِ مَا يَشَاءُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ عَقِيدٌ ۝

“Segala puji bagi Allah Pencipta langit dan bumi, yang menjadikan malaikat sebagai utusan-utusan (untuk mengurus berbagai macam urusan) yang mempunyai sayap, masing-masing (ada yang) dua, tiga dan empat. Allah menambahkan pada ciptaan-Nya apa yang Dia kehendaki. Sungguh, Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.”²

Dari ayat diatas, menjelaskan bahwa langit dan bumi merupakan satu-kesatuan. Seperti halnya dalam dunia teknologi, dimana sistem yang satu dengan yang lain itu saling berkaitan. Dalam suatu sistem yang saling terintegrasi dengan berbagai cara guna mendesign sistem-sistem lainnya untuk menjadi sistem yang besar sehingga dapat membentuk modul sistemik yang berupa komputer, modul elektronik *programmable*, dan teknologi lainnya yang dapat bermanfaat untuk membantu kegiatan manusia.³

Pada kurikulum 2013, pelajaran TIK yang semula termasuk ke dalam muatan inti berubah menjadi bentuk muatan lokal. Pembelajaran IT memang perlu dikhususkan agar setiap siswa mendapat materi dan pemahaman yang maksimal. Dalam hal ini, pemanfaatan media berbasis teknologi

² Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Halim, 2013), hal. 434.

³ Mukhtar Samad, *Integrasi Pembelajaran Bidang Studi IPTEK dan Al-Islam*, (Yogyakarta: Sunrise, 2016), hal. 135.

berlandaskan teori behaviorisme yang berarti terjadinya perubahan tingkah laku dan pembelajaran terprogram (*programmed instructions*). Akan tetapi pada saat ini lebih banyak berlandaskan teori kognitif.⁴ Dari teori behaviorisme yang dimaksud diatas misalnya, ada 4 orang yang berteman dekat sejak kecil, setiap kali bertemu dalam sebuah *moment* tertentu sikap mereka saling memperhatikan satu sama lain, saling bertukar cerita dan pengalaman. Namun, seiring berkembangnya zaman dan teknologi sejak adanya *gadget*, komunikasi yang dahulu terasa *intens* menjadi lebih kaku, saling mendiamkan dan semua menjadi lebih sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing sehingga sikap mereka terkesan individualis. Berdasarkan teori behaviorisme tersebut, teknologi dikategorikan dalam beberapa sifat, yakni; (1) tutorial, (2) latihan dan pengulangan, (3) permainan dan simulasi, (4) sumber data yang memungkinkan peserta didik untuk mengakses sendiri susunan data.⁵

Menurut Wardana, IT (*Information and Technology*) atau bisa disebut dengan Teknologi Informasi merupakan teknologi yang berfungsi sebagai pengolah, penyusun, dan segala proses pengolahan data melalui berbagai cara sehingga menghasilkan informasi yang akurat.⁶ Jadi, maksud informasi diatas yakni informasi yang berkualitas baik digunakan untuk bisnis atau pemerintahan serta dalam pengambilan keputusan.

⁴ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hal. 33.

⁵ Ibid., hal. 33.

⁶ Muhammad Japar, *Teknologi dan Informasi Pendidikan*, (Jakarta: Laboratorium Politik Press, 2008), hal. 4.

Perkembangan teknologi informasi memang kian pesat. Pada era 4.0 seperti saat ini banyak pembaharuan-pembaharuan teknologi yang kian merambah ke dalam dunia pendidikan. Dalam Buku “Kota Surabaya Dalam Angka 2018” yang didokumentasikan oleh Badan Pusat Statistika Surabaya, tercatat ada 159 Madrasah Ibtidaiyah dengan jumlah seluruh peserta didik Madrasah Ibtidaiyyah di Surabaya sebanyak 35.708 dan jumlah pendidik 2.201 sehingga tidak diragukan lagi bahwa seluruh lembaga sekolah per Madrasah Ibtidaiyyah di Surabaya sebagian besar sudah memiliki standar yang sangat bagus dan pendidik yang mumpuni dalam hal IT.⁷

Berbagai lembaga pendidikan pun saling bersaing menjadi yang terdepan dalam hal IT tentunya. Begitupun dengan salah satu Madrasah ditingkat MI/SD yang selalu berupaya untuk memfasilitasi peserta didik dalam menunjang pembelajaran TIK di sekolahnya yaitu di MI Muhammadiyah 23 Surabaya. Para pendidik di MI Muhammadiyah 23 Surabaya terus berinovasi dalam membekali pembelajaran berbasis ICT kepada peserta didik. Meskipun masih ada 20 PC di laboratorium TIK, namun tidak menyurutkan niat para pendidik di MI Muhammadiyah 23 Surabaya untuk mengajarkan peserta didiknya terkait pembelajaran IT maupun melakukan proses pembelajaran berbasis ICT secara optimal.

Setiap kelas memiliki guru pendamping TIK masing-masing. Dimana, kelas dasar masih dikenalkan dengan nama-nama perangkat keras (*hardware*). Sedangkan, pada kelas tinggi sudah dibekali dengan

⁷ Tim Badan Pusat Statistika Surabaya, *Kota Surabaya Dalam Angka (Surabaya Municipality in Figures 2018)*, (Surabaya: Cv. Azka Putra Pratama, 2019), hal. 130.

kemampuan mengoperasikan *Microsoft Word*, mengetik, dan mengeprint data yang sudah diketik.⁸

Setiap lembaga pendidikan yang memang sudah memiliki sarana prasarana yang memadai akan membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar. Dalam bimbingan guru bidang studi yang sudah ahli dalam hal IT juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami apa yang disampaikan. Peserta didik menjadi lebih bijak dalam menggunakan teknologi sebagaimana untuk kebutuhan tertentu. Beberapa teknologi yang perlu dikenal adalah komputer/laptop, LCD Proyektor, dan perangkat lainnya. Hal tersebut, secara tidak langsung akan mengonsep pola pikir peserta didik untuk sampai pada tahap pemahaman dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari apabila di rumah ia juga memiliki komputer/laptop. Maka, seiring bertambahnya pengetahuan dan pemahamannya terkait teknologi akan membangun rasa percaya diri yang tinggi pada diri setiap peserta didik.

Setiap peserta didik pasti memiliki kekuatan internal yang bersifat potensial dimana ada yang negatif dan positif, kekuatan tersebut mendorong kekuatan yang ingin dicapai. Dalam hal ini, untuk mendukung kekuatan internal tersebut diperlukan adanya kepercayaan diri. Hal ini juga telah dijelaskan dalam firman Allah Qs. Ali Imran ayat 139,

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

⁸ Dzul Fanny, Wawancara Terkait Perkembangan Pembelajaran Berbasis IT di MI Muhammadiyah 23 Surabaya, 2019.

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya, jika kamu orang-orang yang beriman.”⁹

Hal itu menandakan bahwa kepercayaan diri dapat timbul dari berbagai faktor dan salah satunya adalah dalam hal *skill* (kemampuan). Setiap peserta didik yang memiliki kemampuan dan menguasai suatu bidang dengan baik, maka secara otomatis di alam bawah sadarnya akan memberikan dorongan positif, baik untuk diri sendiri maupun dalam berinteraksi dengan orang lain. Dalam Islam sendiri, percaya diri merupakan suatu usaha mengenal identitas diri dimana seorang muslim harus memiliki cara pandang yang positif terhadap dirinya sendiri dalam menjalani kehidupan.

Menurut Anthony dalam Ghufron & Risnawita, *Self Confidence* yaitu sikap pada diri seseorang yang dapat atau bisa menerima kenyataan, mengembangkan kesadaran dan mempunyai kemampuan untuk memiliki segala sesuatu yang diinginkan.¹⁰

Self Confidence (kepercayaan diri) perlu ditumbuhkan salah satunya dengan menguasai suatu bidang terutama dalam bidang IT, dimana kita sudah memasuki era 4.0. Artinya, setiap orang dituntut untuk menguasai teknologi dengan baik karena dengan memiliki kemampuan IT yang bagus akan menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi.

Dari pernyataan di atas, peneliti melihat ada pengaruh antara penguasaan *Information and Technology* (IT) terhadap *Self Confidence*.

⁹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, hal. 67.

¹⁰ Ghufron, dkk., *Teori-Teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hal. 34.

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti “**Pengaruh Penguasaan IT (*Information and Technology*) Terhadap *Self Confidence* Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyyah Muhammadiyah 23 Surabaya Tahun 2019/2020**”.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan diatas, maka peneliti merumuskan masalah terkait “Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penguasaan IT (*Information and Technology*) Terhadap *Self Confidence* Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyyah Muhammadiyah 23 Surabaya?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji adakah pengaruh yang signifikan dari Penguasaan IT (*Information and Technology*) Terhadap *Self Confidence* Peserta Didik di MI Muhammadiyah 23 Surabaya.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan perkiraan sementara yang membutuhkan waktu lagi dalam menguji kebenaran teori. Menurut Arikunto, hipotesis adalah suatu kesimpulan yang belum berakhir, masih harus diabuktikan kebenarannya.¹¹ Hipotesis merupakan suatu prediksi terhadap variabel satu dengan variabel lainnya. Secara teknis, hipotesis bisa dikatakan pernyataan sementara akan sebagian dari populasi yang akan dilakukan uji kevalidan data. Pernyataan tersebut menjadi asumsi dasar untuk menela'ah dan menguji secara *empiris*

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002) hal. 206.

tentang ada tidaknya pengaruh penguasaan IT (*Information and Technology*) terhadap *Self Confidence* (kepercayaan diri) peserta didik, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

Peserta didik yang menguasai IT memiliki *Self Confidence* lebih tinggi daripada peserta didik yang kurang menguasai IT dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang diajukan adalah:

H₀: Tidak ada pengaruh penguasaan IT (*Information and Technology*) terhadap *Self Confidence* (Kepercayaan diri) Peserta Didik di MI Muhammadiyah 23 Surabaya

H₁: Ada pengaruh penguasaan IT (*Information and Technology*) terhadap *Self Confidence* (Kepercayaan diri) Peserta Didik di MI Muhammadiyah 23 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan kompetensi pendidik dalam hal IT dan juga teori-teori psikologi perkembangan anak terkait kepercayaan diri (*Self Confidence*).
- b. Secara Praktis: penelitian ini dapat mengembangkan penguasaan IT pendidik dan menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik agar dapat menguasai teknologi dengan baik dan bijak di masa yang akan datang.

F. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Menurut identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi hanya pada aspek pengaruh penguasaan IT (*Information and Technology*) terhadap

Self Confidence peserta didik di MI Muhammadiyah 23 Surabaya dengan definisi konseptual sebagai berikut:

1. “*Information technology the handling of information by electric and electronic (and microelectronic) means. Here handling includes transfer, processing, storage, and access. IT special concern being the use of hardware for those tasks for the benefit individual people and society as a whole*”, kutipan Jamal Ma’ruf Asmani dari pendapat Eric Deesen dalam *Dictionary of Information Technology*.¹² *Information and Technology* (IT) merupakan kebutuhan manusia dalam mengambil dan mimndahkan, mengolah dan memproses informasi dalam konteks sosial yang menguntungkan individu dan kelompok masyarakat secara keseluruhan.
2. Menurut Hambly terkait kepercayaan diri yaitu seseorang yang memiliki keyakinan terhadap dirinya sendiri sehingga dapat menangani berbagai hal tanpa melibatkan emosi. Aspek kepercayaan diri akan terlihat jika berhadapan dengan banyak orang. Perasaan Inferior ataupun canggung dapat diminimalisir ketika sudah berhadapan dengan publik. Kepercayaan diri adalah rasa *appreciated for self* yang dimiliki oleh seseorang atas kemampuan yang dimilikinya sehingga dapat berinteraksi dengan baik pada setiap orang tanpa membandingkan potensi diri sendiri dengan orang lain.

¹² Muhammad Japar, *Teknologi dan Informasi Pendidikan...*, hal. 34.

3. Penelitian ini hanya ditujukan pada anak usia sekolah dasar baik laki-laki atau perempuan yang ada di MI Muhammadiyah 23 Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020.
4. Soal tes yang digunakan untuk penelitian ini difokuskan pada aspek penguasaan IT dan *Self Confidence*.

G. Definisi Operasional Penguasaan IT dan *Self Confidence*

1. IT (*Information and Technology*)

Association of Education and Communication & Technology (AECT) menjelaskan bahwa teknologi yang ada pada dunia pendidikan merupakan penggunaan suatu perangkat guna mempelajari teori dan praktek, melakukan pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber belajar.¹³

2. *Self Confidence* (Kepercayaan Diri)

Menurut Lauster dalam Ghufron mengatakan bahwa kepercayaan diri bisa dimiliki oleh seseorang dengan acuan:¹⁴ a) Keyakinan Kemampuan Diri, b) Optimis, c) Objektif, d) Rasional dan Realistis.

¹³ Ibid., hal 10-11.

¹⁴ Lauster, *Tes Kepribadian*, terj. D. H. Gulo (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 4.