

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semenjak awal bulan Maret pada tahun 2021, wabah Covid-19 melanda seluruh negara termasuk Negara Indonesia. Wabah Covid-19 berdampak pada semua bidang salah satunya bidang pendidikan, hal ini disampaikan oleh PBB (*persyarikatan Bangsa – Bangsa*) (Purwanto et al., 2020). Merujuk pada SKB (*Surat Keputusan Bersama*) yang diterbitkan pada tanggal 7 Agustus 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melakukan kegiatan pertemuan berupa rapat koordinasi dengan kepala daerah bersama Menteri dalam negeri yakni Muhammad Tito Karnavian. Pertemuan tersebut bertujuan untuk memastikan sebuah kebijakan pembelajaran yang berlangsung di masa wabah ini untuk berjalan dengan sebaik – baiknya (Ridwan, 2021). Pada masa pandemi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan sejumlah surat edaran yang berisikan: *Pertama*, surat Edaran nomor 2 tahun 2020 terkait pencegahan dan penanganan COVID-19 dilingkup kemendikbud. *Kedua*, surat edaran nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19 pada satuan Pendidikan. *Ketiga*, surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan di masa darurat penyebaran COVID-19 yang dimana memuat arahan tentang proses belajar di rumah (Arifa, 2020).

Masuknya pandemi menuai beragam kendala yaitu: *pertama*, kendala yang terjadi dikalangan pendidik, kendala tersebut meliputi penguasaan IT terutama dalam mengoperasikan alat media dan aplikasi yang dijadikan untuk forum belajar. Melihat pendidik dari segala penjuru di Indonesia, pendidik yang terlahir di era tahun 80-an maupun generasi selanjutnya, sebagian besar pengajar masih terlihat belum bisa mengakses IT dengan baik. hal ini disebabkan karena guru tersebut terbiasa menggunakan media papan tulis dan buku untuk mengajarkan sebuah pengetahuan secara langsung yakni pembelajaran tatap muka. Ketika pandemi tiba pendidik yang lahiran 80-an diharuskan untuk bisa mengikuti kondisi yang sedang terjadi di masa ini (Syah, 2020). *Kedua*, siswa kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan secara langsung menggunakan media social karena jaringan yang tidak mendukung, fasilitas yang belum mendukung seperti handphone, komputer dan masih banyak lainnya, Pembiayaan yang lebih banyak saat pembelajaran berlangsung secara online, masih kurang pemahaman

seorang siswa dan guru terkait media yang digunakan untuk pembelajaran dan fitur yang ada dalam media tersebut, siswa merasa terbebani dengan adanya tugas yang lebih banyak dari pembelajaran sebelum pandemi, kurangnya interaksi antar guru dengan siswa sehingga berdampak memperlambat terbentuknya nilai dalam proses belajar mengajar (Asridayati & Sari, 2021).

Melihat masalah di dua Madrasah Aliyah Negeri yang bertempat di Bantul Yogyakarta diantaranya yakni Madrasah Aliyah Negeri 1 Bantul dan Madrasah Aliyah Negeri 2 Bantul meliputi yakni para guru yang perlu beradaptasi ketika berpindah dari aplikasi satu ke aplikasi satunya karena perlunya pemahaman dalam mengfungsikan fitur – fitur yang ada di dalam aplikasi tersebut dan ketika menanggapi problem yang tiba – tiba muncul dalam fitur aplikasi serta para guru masih bertahap dan pelan dalam memahami tutorial penggunaan aplikasi. Kedua madrasah ini mempunyai keunikan dalam segi IT. Keunikan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran daring dari kedua madrasah meliputi Madrasah Aliyah Negeri 1 Bantul menggunakan dua media pembelajaran berupa aplikasi Quipper dan Geshcool untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar sedangkan Madrasah Aliyah Negeri 2 Bantul menggunakan media pembelajaran yang sudah berdomain khusus untuk MAN 2 Bantul, media ini yaitu E – smart. Media ini sama dengan E – learning yang ada di universitas lainnya. E – smart merupakan halaman E – learning dari MAN 2 Bantul yang digunakan untuk proses pembelajaran.

Dampak dari wabah ini dan problematika yang ada dikalangan guru meliputi pertama, keberlangsungan pembelajaran di madrasah yang menuai kebijakan pendidikan, kebijakan pendidikan tersebut yakni pendidikan bermula dilakukan secara tatap muka dan bertempat di madrasah, adanya wabah ini maka pembelajaran dilakukan dengan cara daring dan bertempat di rumah masing – masing peserta didik melalui media social (Khairuddin, 2020). Kedua, siswa kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan secara online dan nilai dalam proses belajar mengajar berjalan dengan lambat (Asridayati & Sari, 2021). Ketiga, pemahaman siswa yang kurang terhadap konten materi yang di buat oleh guru (Asmuni, 2020).

Munculnya permasalahan yang sudah ada maka kepala madrasah dituntut untuk dapat membangun terobosan yang kreatif dan inovatif agar dapat menciptakan perkembangan yang maju sebagai mana tujuan yang akan dicapai berdasarkan undang – undang No. 20 tahun 2003 yakni pendidikan diharapkan dapat mengupayakan manusia dari apa adanya (aktualisasi) yang kemudian mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang ada (potensialitas), dan

ditujukan terhadap terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang dicita – citakan (Sujana, 2019). Ketercapaian tujuan pendidikan bergantung kepada kecakapan serta kebijakan kepemimpinan kepala madrasah yang merupakan seorang leader dalam lingkup madrasah. Madrasah yaitu sarana pendidikan yang mencakup pembelajaran umum dan pembelajaran agama Islam yang lengkap (Amalia et al., 2012). Kepala madrasah merupakan pemimpin yang profesional dalam organisasi madrasah, keprofesionalan dari seorang leader dapat memudahkan profesionalisme pada pendidik atau pegawai dapat berjalan dengan baik sebagaimana tugas mereka. Pemimpin lingkup madrasah tidak hanya memberikan pembimbingan untuk tata usaha dalam rangka memajukan administrasi melainkan kepala madrasah juga perlu mengadakan sebuah pembinaan pada pendidik guna memajukan pendidikan yang berkualitas. Sebuah madrasah dapat berubah dari madrasah yang biasa menjadi madrasah favorit bermula dari peran dan penanganan yang diberikan oleh kepala madrasah maka peran seorang pemimpin penting untuk kemajuan pendidikan atau madrasah yang dipimpinnya (Khairuddin, 2020).

Seorang pemimpin dalam melakukan perannya maka kepala madrasah harus mampu menciptakan sebuah strategi yang tepat agar dapat memberdayakan tenaga kependidikan melalui kerjasama atau kooperatif. Memberi peluang kepada para tenaga pendidikan untuk meningkatkan profesinya serta mendorong keterlibatan semua tenaga kependidikan dalam berbagai aktivitas yang meningkatkan program madrasah. Adanya kebijakan yang telah dikeluarkan oleh Kemenag maka pendidik harus dapat menciptakan sebuah proses pembelajaran yang inovasi bahkan diharapkan guru dapat menyampaikan dengan kreatif hingga murid – murid dapat dengan mudah dalam memahami sebuah materi yang akan dipelajari dan mereka memahami serta pendidik harus mampu melakukan sebuah penyesuaian diri terhadap pembelajaran yang berkolaborasikan dengan teknologi baik teknologi yang meliputi beragam aplikasi yang masing – masing aplikasi tersebut telah berkemajuan dan menjadi sarana utama dalam penyampaian pembelajaran berbasis daring (Khairuddin, 2020). Guru harus bisa mengakses dan paham sebuah teknologi guna untuk tempat pembelajaran serta seorang stakeholder tertinggi di madrasah tersebut perlu memberikan sebuah arahan atau gerakan untuk mengajak dan mengenal sebuah IT kepada pendidik baik pendidik yang mengampu mata pelajaran umum maupun pendidik pada bidang Pendidikan Agama Islam hingga pendidik tersebut mampu mengelola sebuah teknologi yang sudah berkemajuan dan menjadi saran utama di masa pandemic covid-19 (Basilaia & Kvavadze, 2020).

Oleh karena itu, penelitian ini memberikan informasi dan gambaran dari penanganan kepala madrasah terhadap keterampilan IT para guru selama pandemi berlangsung, informasi ini diharapkan menjadi referensi kedepannya untuk kepala madrasah dari berbagai jenjang sekolah dalam menangani problematika keterampilan IT dikalangan guru.

B. Rumusan Masalah

1. Apa problematika IT para guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bantul dan Madrasah Aliyah Negeri 2 Bantul selama masa pandemi ?
2. Bagaimana penguasaan IT para guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bantul dan Madrasah Aliyah Negeri 2 Bantul dalam proses pembelajaran daring?
3. Bagaimana peran Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Bantul dan Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Bantul dalam menguatkan skill IT para guru?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui problematika IT yang dihadapi para guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bantul dan Madrasah Aliyah Negeri 2 Bantul.
2. Menggali informasi terkait penguasaan IT guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bantul dan Madrasah Aliyah Negeri 2 Bantul.
3. Mengetahui peranan seorang pemimpin (kepala madrasah) dalam menangani IT dan penguatan keterampilan IT di kalangan pendidik.

D. Manfaat penelitian

Meninjau dari tujuan penelitian yang dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat khususnya dalam bidang pendidikan, baik itu secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Dilihat dari segi teoritis, memberikan manfaat, yakni:

- a. Memberikan info dan pengetahuan terkait problematika dikalangan guru terkait IT.
- b. Menambah pengetahuan terkait penguasaan yang perlu dimiliki oleh guru selama proses pembelajaran masih berlangsung secara online.
- c. Memberikan referensi untuk semua kepala madrasah baik dari berbagai jenjang madrasah terkait penanganan problematika keterampilan IT dan memberikan penguatan keterampilan IT di kalangan guru.

2. Manfaat Praktis

Dilihat dari segi praktis dapat memberikan manfaat, yakni:

- a. Untuk para guru
Memberikan informasi dan pengetahuan tentang kendala IT dan cara penggunaan IT dalam pembelajaran daring.

- b. Untuk kepala madrasah
Memberikan referensi dalam menangani problematika keterampilan IT yang sedang dihadapi oleh para pendidik dan cara memberikan penguatan keterampilan IT kepada para guru.