

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar sebagai jenjang awal pendidikan formal, memiliki peran penting dalam mengenalkan dan menumbuhkan minat siswa terhadap dunia teknologi. Komputer sebagai salah satu wujud konkret dari kemajuan teknologi telah menjadi alat bantu penting dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, pengenalan komputer sejak usia dini menjadi kebutuhan yang mendesak. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga memiliki kemampuan dalam mengelola, mengolah, bahkan menciptakan teknologi secara kreatif dan produktif.

Dalam Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014 dijelaskan bahwa kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dilaksanakan untuk mendukung pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta penguatan pendidikan karakter. Dengan demikian, pelaksanaan ekstrakurikuler komputer di sekolah dasar merupakan langkah strategis dalam menjawab tantangan zaman sekaligus memperkuat kompetensi siswa dalam bidang TIK. Ekstrakurikuler komputer bertujuan untuk membekali peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, serta dapat meningkatkan *Hard skill*.¹ Ekstrakurikuler TIK memberikan ruang bagi siswa untuk belajar komputer secara aktif, kreatif, dan menyenangkan di luar jam pelajaran. Keterampilan teknis atau sering di dengar oleh masyarakat dengan kata *Hard skill* sangat penting dan diperlukan dalam bidang pendidikan, karena pada kenyataannya pendidikan merupakan bagian terpenting dari proses penyiapan SDM (Sumber Daya Manusia), sumber daya manusia adalah bagian dari suatu kelompok kegiatan yang mencakup individu yang memiliki keterampilan, pengetahuan dan pengalaman untuk menjalankan berbagai fungsi dan pencapaian tujuan. Peserta didik sebagai hasil dari produk pendidikan tidak diarahkan memiliki kemampuan soft skill saja akan tetapi

¹ "Rusman, Dkk, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2011), Hlm.90-91.

juga diarahkan dapat memiliki kemampuan secara *Hard skill*. *Hard skill*, merupakan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan keterampilan teknis yang berkaitan dengan bidang ilmunya. *Hard skill* mengacu pada penguasaan keterampilan teknis dari hasil pembelajaran yang berkaitan dengan bidang tertentu.²

Dalam konteks Indonesia, pemerataan pendidikan berbasis teknologi masih menjadi isu yang memerlukan perhatian serius. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa meskipun penetrasi internet di kalangan usia muda terus meningkat, tidak semua siswa memiliki akses yang setara terhadap perangkat dan pelatihan yang dibutuhkan. Oleh karena itu, kegiatan ekstrakurikuler komputer, jika dikelola secara terstruktur, sistematis, dan pemberian metode belajar yang tepat dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan *hard skill* siswa sekolah dasar. Harapan lebih jauhnya pelaksanaan ekstrakurikuler komputer diharapkan tidak hanya memberikan pengetahuan yang berkenaan dengan teknologi, tetapi juga keterampilannya terasah dan terlatih, baik *soft skill* maupun *hard skill*. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kompetensi TIK siswa di SD adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Dengan melihat realitas tersebut, perlu adanya penelitian yang mendalam mengenai bagaimana implementasi kegiatan ekstrakurikuler komputer di sekolah dasar. Kajian ini penting untuk mengetahui sejauh mana efektivitas program tersebut dalam meningkatkan keterampilan teknis siswa, kendala apa saja yang dihadapi dalam pelaksanaannya, serta bagaimana kepala sekolah dan guru dalam mengevaluasi kegiatan ini.

Kajian tentang implementasi ekstrakurikuler komputer juga sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam mendukung transformasi digital di bidang pendidikan. Program Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mendorong setiap satuan pendidikan untuk lebih fleksibel dan inovatif dalam mengembangkan potensi

² Zulkifli Rasid Dkk , Jurnal Emba Vo 6 No 2 , "Pengaruh *Hard skill* Dan *Soft Skill* Terhadap Kinerja Karyawan Perum Damri Manado", April 2018

siswa.³ Salah satu wujud nyatanya adalah dengan memberikan ruang seluas-luasnya bagi sekolah untuk menyelenggarakan program-program ekstrakurikuler yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Sayangnya, implementasi ekstrakurikuler TIK di tingkat SD masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sarana prasarana, kurangnya guru yang kompeten di bidang TIK, serta masih rendahnya kesadaran sekolah dan orang tua terhadap pentingnya literasi digital sejak dini.⁴ Walaupun banyak keadaan sekolah yang terkendala hal tersebut, ada sekolah-sekolah tertentu yang telah berinisiatif menjalankan kegiatan ini salah satunya yang ada di Jakarta Timur yaitu sekolah MIT Al Hamid.

Selain itu, Implementasi yang dilakukan pihak sekolah dalam menjalankan amanah pemerintah sebagai upaya pencegahan munculnya generasi gagap teknologi di kemudian hari supaya generasi yang akan datang tumbuh menjadi generasi yang bijak dalam penggunaan internet ataupun perangkat teknologi lainnya. Namun dalam praktiknya, pembelajaran TIK di tingkat sekolah dasar belum menjadi prioritas utama. Kurikulum nasional masih menempatkan TIK sebagai bagian dari muatan lokal atau kegiatan tambahan, bukan sebagai mata pelajaran inti. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 12 mengatakan bahwa hak setiap peserta didik yaitu harus mendapat perlakuan sesuai dengan minat, bakat dan kemampuannya.⁵

Berdasarkan *grantour* di sekolah dan juga penelusuran peneliti di sosial media sekolah dan juga sumber lainnya diketahui bahwa dari 9 sekolah MI di kecamatan Cipayung hanya ada di sekolah MIT Al Hamid yang memiliki ekstrakurikuler komputer. Terdapat banyak ekstrakurikuler yang dilakukan pihak sekolah berbagai macam tetapi peneliti tertarik untuk mengetahui lebih mendalam terkait pelaksanaan ekstrakurikuler komputer di sekolah, faktor yang menjadi hambatan dalam penyelenggaraan

³ Nuranisah, Aminah dan Zahriyanti, jurnal review pendidikan dan pengajaran, vol 7 no 4, "Perencanaan program merdeka belajar dalam meningkatkan literasi di SD Negeri Kabupaten Aceh Utara", tahun 2024

⁴ Yogi Nugraha dan Lusiana Rahmatiani, jurnal Moral Kemasyarakatan Vol.3 No.2, "Faktor-faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler dalam pembinaan karakter disiplin siswa", thn 2018. Hlm.64-70

⁵ UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

ekstrakurikuler komputer supaya bisa di replikasi oleh sekolah-sekolah sekitar. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk membuat judul “**Implementasi Ekstrakurikuler Komputer Dalam Meningkatkan Keterampilan Teknis Di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Al Hamid Jakarta**”.

B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dalam hal ini penulis membatasi fokus penelitian pada “Implementasi Ekstrakurikuler Komputer Dalam Meningkatkan Keterampilan Teknis Di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Al Hamid Jakarta”. Batasan masalah penelitian ini adalah lokasi penelitian di lakukan di MIT Al Hamid jakarta dan subjek dari penelitian ini adalah siswa yang menjadi anggota ekstrakurikuler selama 1 tahun, kelapa sekolah, pembina ekstrakurikuler, Sementara sub fokus dari penelitian ini adalah:

1. Perencanaan ekstrakurikuler komputer di MIT Al Hamid
2. Pelaksanaan ekstrakurikuler komputer dalam meningkatkan keterampilan teknis di MIT Al Hamid
3. Faktor penghambat dan faktor pendukung yang dihadapi dalam implementasi ekstrakurikuler komputer di MIT Al Hamid
4. Evaluasi dari implementasi ekstrakurikuler komputer di MIT Al Hamid

C. Pertanyaan Penelitian

Adapun rumusan masalah dalam pembuatan proposal ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan ekstrakurikuler komputer di MIT Al Hamid?
2. Bagaimana proses pelaksanaan ekstrakurikuler komputer dalam meingkatkan keterampilan teknis di MIT Al Hamid?
3. Apa saja faktor penghambat dan faktor pendukung yang dihadapi dalam implementasi ekstrakurikuler komputer di MIT Al Hamid?
4. Bagaimana evaluasi dari implementasi ekstrakurikuler komputer di MIT Al Hamid?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan Proposal skripsi ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan ekstrakurikuler komputer MIT Al Hamid Jakarta.
2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan ekstrakurikuler komputer dalam meningkatkan keterampilan teknis di MIT Al Hamid Jakarta.
3. Untuk mengidentifikasi faktor penghambat dan faktor pendukung dalam pelaksanaan ekstrakurikuler komputer di MIT Al Hamid Jakarta Timur.
4. Untuk mendeskripsikan evaluasi dari implementasi ekstrakurikuler komputer di MIT Al Hamid.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Universitas Negeri Jakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi atau acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan implementasi ekstrakurikuler komputer dalam meningkatkan keterampilan teknis sehingga menjadi koleksi bacaan yang bermakna.

2. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi khususnya yang berkaitan dengan pengimplementasian ekstrakurikuler komputer tingkat sekolah dasar. Di samping itu, peneliti lain juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan atau bahan untuk melakukan penelitian kembali yang berkaitan perencanaan, pelaksanaan ekstrakurikuler komputer tingkat sekolah dasar. Selain itu, setelah membandingkan hasil penelitian dengan teori-teori yang diperoleh dan sumber-sumber yang relevan, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam hal pentingnya perencanaan dalam mengelola ekstrakurikuler komputer terutama kepala sekolah dan koordinator ekstrakurikuler, pembina ekstrakurikuler komputer sehingga kegiatan ekstrakurikuler di laboratorium dapat berjalan efektif dan meminimalisir kesalahan dalam menggunakan laboratorium sekolah. Melalui penelitian ini, sekolah-sekolah lainnya dapat dijadikan

motivasi dalam menjalankan layanan pendidikannya khususnya pemanfaatan Laboratorium komputer untuk membentuk ekstrakurikuler komputer.

4. Bagi Masyarakat

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat memotivasi masyarakat untuk lebih aktif dalam mendukung program-program sekolah. Bagi orang tua juga di harapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang pentingnya penguasaan teknologi informasi komputer sejak usia sekolah dasar. Masyarakat luas juga terdorong untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan literasi digital sejak usia sekolah dasar atau bahkan lebih dini lagi, agar anak-anak siap menghadapi kemunculan dunia digital di masa yang akan datang.

