

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pada umumnya, dan Indonesia pada khususnya, mengalami perubahan sosial yang cepat, baik yang bersifat positif maupun negatif. Memasuki era industri baru yang ditandai dengan era digitilisasasi berbagai sektor, salah satunya pendidikan SD. Para pakar menyebut ini sebagai era revolusi industri 4.0. Kesiapan Indonesia menjawab tantangan pendidikan SD era revolusi industri 4.0 dalam membangun system pembelajaran berbasis teknologi informasi masih belum merata. Masalah – masalah ini ditandai dengan, beberapa masyarakat Indonesia berpendapat bahwa tidak semua daerah di Indonesia memiliki sinyal yang baik, kartu perdana yang bisa dipakai di daerah tertentu. Salah Satunya daerah Surakarta, Surakarta bisa disebut kota yang tidak perlu mengkhawatirkan tentang jaringan, tapi sebagian masyarakatnya terutama yang menengah ke bawah masih ada yang mengeluh tentang pemadaman listrik tiba – tiba, biaya kuota, dan terkadang eror server dan tidak ada jaringan. Masyarakat umum berfikir teknologi informasi dan komunikasi hanya untuk hiburan dan permainan anak yang membuat mereka malas belajar, ketergantungan dan tidak disiplin waktu dalam hal bangun tidur sampai tidur lagi, mereka tidak ada prioritas, karena menganggap definisi belajar dirumah dalam arti sebenarnya tidak mereka terapkan yang sebenarnya, mereka menganggap mencari jawaban secara instan di internet merupakan tindakan lumrah dan malas untuk membaca buku. Hal *copy paste* sudah menjamur sekarang bahkan sejak sekolah dasar. Kepercayaan peserta didik, orang tua serta pendidik akan oooooooooodunia digital pendidikan belum ada. Peserta didik menganggap internet merupakan jawaban dari semua pelajaran yang diajarkan tanpa susah –

susah berfikir kritis. Mereka menganggap semakin mudah mengakses internet akan menguntungkan mereka, menguntungkan dalam hal hiburan dan *copy paste* internet sebagai jawaban dari semua materi, tugas yang diberikan pendidik. Pendidik terkendala dalam hal administrasi, tuntutan mengajar sesuai tema atau bab yang diajarkan, mengajar tanpa tatap muka secara langsung, dan kurangnya keterampilan mengajar secara digital. Pendidik juga terkadang memaklumi saat mengajar, peserta didik tidak merespon dikarenakan orang tua mereka sibuk bekerja dan membawa getget. Keadaan saat ini, di kota Surakarta kesiapan menghadapi tantangan pendidikan era revolusi industri 4.0 masih kurang. Pemerintah daerah masih fokus pada kasus pandemi (kesehatan) dan pangan warga akibat dari pandemi(sosial). Kurang dalam memperhatikan pendidikan, alibi dari urusan dinas pendidikan daerah, sifat saling mempercayai antara dinas pendidikan daerah, pendidik, peserta didik dan orang tua dalam mensukseskan pembelajaran sistem layanan daring terhadap pendidikan SD akan menimbulkan masalah – masalah diatas, maka dari itu dibutuhkan sifat saling percaya, saling memantau, menjaga silaturahmi dan yang terpenting kolaboratif antara dinas pendidikan daerah, pendidik, peserta didik dan orang tua dalam menghadapi pendidikan SD era revolusi industri 4.0.

Dilihat dari masalah yang ditemukan di atas, Peneliti akan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, untuk di analisis dari makna hasil deskripsi masyarakat. Penelitian Deskriptif Kualitatif adalah penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif, jenis penelitian ini kerap dipakai untuk menganalisis fenomena keadaan sosial.(sugiyono, 2015) memaparkan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan wawancara analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Diperkuat dengan pernyataan menurut (sugiyono, 2018) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat, yang

digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekan pada makna. Desain yang digunakan peneliti adalah desain penelitian *phenomenologi*. Tujuan dari penelitian *phenomenologi* adalah mereduksi pengalaman individual terhadap suatu Fenomena ke dalam deskripsi yang menjelaskan tentang esensi universal dari Fenomena tersebut. *phenomenologi*. berupaya “memahami esensi dari suatu Fenomena”. Peneliti mengumpulkan cerita dari sekelompok individu untuk dicari kesamaan maknanya. Desain penelitian deskriptif merupakan teknik penelitian dengan cara memaparkan secara umum fakta-fakta yang ditemukan. Selanjutnya dianalisis berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Desain penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dimana deskriptif kualitatif adalah metode pengolahan data dengan cara menganalisa Teknik Pengumpulan Data. Menurut penjelasan Elliston, *phenomenology then means...to let what shows itself and in terms of itself by and from itself* (fenomenologi dapat berarti membiarkan apa yang menunjukkan dirinya sendiri dilihat melalui dan dalam batas – batas dirinya sendiri, sebagaimana ia menunjukkan bagaimana dirinya melalui dan darinya sendiri). Untuk itu Husserl menggunakan istilah “*intensionalitas*” yakni realitas yang menampakkan diri dalam kesadaran individu atau kesadaran intensional dalam menangkap fenomena apa adanya. Tokoh lain adalah Alfred Schutz, ia menjadikan fenomenologi sebagai landasan bagi *sosiologi Interpretative*. Ia memunculkan istilah “*the stream conciousness*” (arus kesadaran) bahwa lapisan terdalam dapat dijangkau dengan merefleksikan menemukan sumber tertinggi fenomena makna dan pemahaman.

Peneliti mengharapkan solusi yang berguna kedepannya bagi pendidikan SD di era revolusi industri 4.0 terhadap sistem layanan daring, menurut Gani pada tahun 2017 orang tua dituntut proaktif dalam membina dan mengasuh anak dalam menggunakan TIK secara bijak dan tidak mengganggu perkembangannya (Nurhajati, Widi A & Iriani, 2020). Ditambahkan oleh Rahmat pada tahun 2018, anak diajarkan

berpikir kritis (Nurhajati, Widi A & Iriani, 2020) untuk menangkal dampak negatif teknologi dengan pola asuh yang membimbing penggunaan media digital untuk hal yang positif. Pola asuh orangtua hendaknya seiring dengan perkembangan teknologi, yakni mensinkronkan pola asuh tipe otoriter, demokratis dan permisif sesuai dengan kebutuhan menurut Aslan pada tahun 2019 untuk memperkuat argumen (Nurhajati, Widi A & Iriani, 2020). Solusi lainnya yaitu meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumberdaya manusia di Kota Surakarta salah satunya dengan melahirkan operator dan analis handal bidang manajemen pendidikan SD sebagai pendorong kemajuan pendidikan SD berbasis teknologi informasi di Indonesia menjawab tantangan Industri 4.0 yang terus melaju pesat. Dari sudut pandang orang tua bisa Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Depsikbud, 2003).

Seharusnya adanya pelatihan tentang sistem pelayanan daring pada pendidikan SD untuk orang tua peserta didik, jika orang tua memahami situasi dan kondisi sekarang ini, maka mereka bisa mengontrol anak masing – masing dirumah. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan pertimbangan menunjang proses pembelajaran di kelas dan dianggap paling efektif dan efisien sesuai kompetensi yang akan dicapai dengan tetap mengikuti perkembangan zaman. Adanya kolaborasi antara pendidik, peserta didik dan orang tua memang sangat diperlukan untuk tewujudnya pembelajaran sistem layanan daring disituasi tertentu. Jika hal tersebut bisa terkontrol oleh seorang pendidik, peserta didik, dan orang tua maka situasi pendidikan saat ini bisa berjalan dengan baik tanpa hambatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya adalah.

1. Bagaimana tanggapan masyarakat era revolusi industri 4.0 terhadap sistem pelayanan daring pada pendidikan SD di Surakarta?
2. Adakah hambatan yang dialami masyarakat era revolusi industri 4.0 terhadap sistem pelayanan daring pada pendidikan SD di Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian kualitatif ini adalah:

1. Untuk mengetahui tanggapan masyarakat era revolusi industri 4.0 di Surakarta tentang sistem pelayanan daring pada pendidikan SD.
2. Untuk mengetahui hambatan yang dialami masyarakat era revolusi industri 4.0 di Surakarta tentang sistem pelayanan daring pada pendidikan SD.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, dimana tanggapan yang ada dapat dijadikan bahan yang nantinya diteliti dan menjadi tambahan pengetahuan, wacana dan tindakan yang akan diambil masyarakat era revolusi industri 4.0 di Surakarta untuk mengatasi/ menjalankan tanpa hambatan tentang sistem pelayanan daring pada pendidikan SD saat ini
2. Manfaat praktis, diharapkan hasil penelitian ini menjadi masukan bagi praktisi, sivitas akademika, masyarakat dan pihak- pihak yang berkepentingan. mampu menunjang proses pembelajaran, lebih efektif dan efisien sesuai kompetensi yang akan dicapai dengan tetap mengikuti perkembangan zaman. Adanya silaturahmi lebih intens/ kolaborasi antara pendidik, peserta didik dan orang tua melalui media sosial. Selain itu diharapkan dinas pendidikan mampu lebih cepat tanggap terkait masalah yang di hadapi masyarakat era revolusi industri 4.0 di Surakarta tentang sistem pelayanan daring pada pendidikan SD saat ini