

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Pengertian Transformasi

Secara umum, kata transformasi berasal dari bahasa Latin, yaitu kata "*transformare*", yang terdiri dari dua bagian: "Trans-" yang berarti melalui atau berubah. "*Formare*" yang berarti membentuk atau membentuk kembali.

Secara harfiah, transformasi berarti perubahan bentuk atau perubahan secara menyeluruh. Dalam konteks umum, kata ini merujuk pada proses perubahan atau pergeseran yang signifikan, baik dalam struktur, bentuk, maupun cara kerja suatu sistem atau keadaan (David H. Jonassen) . perubahan mendalam dalam metode dan strategi pengajaran yang berfokus pada pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan keaktifan siswa menurutnya melibatkan perubahan dari pengajaran yang berbasis pada ceramah atau pidato (*teacher-centered*) menjadi lebih berbasis pada pengalaman dan interaksi siswa (*student-centered*). hal ini dilakukan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan potensi individu siswa melalui teknologi dalam konteks pendidikan, transformasi merujuk pada perubahan besar dalam cara mengajar, kurikulum, teknologi, serta pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadikannya lebih relevan dengan kebutuhan zaman. pembelajaran bahasa indonesia dapat di katakan sebagai ukuran atau keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan dan pencapaian suatu tujuan pembealajaran yang telah di tetapkan (sulistyaningsih, 2017:13).

Transformasi pendidikan merujuk pada perubahan mendalam dan revolusioner dalam cara-cara pendidikan dijalankan, baik dalam hal metode pengajaran, kurikulum, kebijakan pendidikan, maupun dalam budaya dan struktur organisasi pendidikan itu sendiri. Transformasi ini bertujuan untuk menciptakan pendidikan yang lebih relevan, efektif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman serta kebutuhan siswa.

Berikut adalah beberapa aspek-aspek transformasi Pendidikan:

- a. Perubahan dalam metode Pengajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*) proses pembelajaran yang lebih mengutamakan partisipasi aktif siswa. Pengajaran tidak hanya mengandalkan ceramah, tetapi melibatkan siswa dalam kegiatan praktis, diskusi, proyek, dan eksplorasi topik. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) Siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan proyek nyata yang membutuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan aplikasi konsep-konsep yang telah dipelajari, (Teori Mayer (2001)).
- b. Penggunaan alat dan platform digital untuk mendukung pembelajaran.

hal ini mencakup *e-learning*, penggunaan aplikasi edukasi, video pembelajaran, serta interaksi virtual yang mempermudah akses pembelajaran. (Piaget dan Lev Vygotsky,).

- c. Perubahan kurikulum dari waktu ke waktu seiring perkembangan zaman terus maju, mengharuskan pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan yang mengarah pada peningkatan Sumber daya manusia dan kualitas lembaga pendidikan yang ada di

indonesia untuk mewujudkan hal tersebut di perlukan sebuah paradigma baru yang berkualitas karena masa depan bangsa terletak dalam tenaga generasi muda mutu bangsa di kemudian hari bergantung pada pendidikan yang di jalani oleh anak-anak sekarang, terutama melalui pendidikan formal yang di terima di sekolah maka perlu di pahami bahwa kurikulum sebagai alat yang begitu baik bagi perkembangan bangsa dan di pegang oleh pemerintah suatu negara ini adanya tuturan zaman yang menurut adanya perubahan sebuah kurikulum (presty dkk, 2013:9) Menurut S.Nasution (1991), konsep kurikulum subjek akademik bertujuan untuk menghasilkan ilmuwan yang bermutu tinggi dengan mengajarkan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip Kurikulum pada masa kolonial kurikulum pada masa ini lebih berfokus pada pembentukan karakter penjajah dan tidak terlalu memperhatikan perkembangan kemampuan berpikir kritis atau keterampilan praktis siswa. Kurikulum pada era kemerdekaan Setelah Indonesia merdeka, kurikulum mulai mengalami penyesuaian untuk menciptakan generasi yang mandiri dan berjiwa nasionalis. Fokus utama pada kurikulum adalah pendidikan dasar yang menyeluruh bagi seluruh rakyat Indonesia:

- 1) Kurikulum 1968 dan 1975 Fokus kurikulum lebih pada pemahaman dasar ilmu pengetahuan dengan penekanan pada pengajaran matematika, bahasa Indonesia, dan sains.
- 2) Kurikulum 1994 mulai memperkenalkan konsep pendidikan berbasis kompetensi, yang menekankan keterampilan praktis selain pengetahuan teoretis.

- 3) Kurikulum 2006 (KTSP) Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada sekolah untuk menyesuaikan dengan kondisi lokal dan kebutuhan siswa, sehingga memungkinkan variasi dalam proses pembelajaran.
 - 4) Kurikulum 2013 Menekankan pada pembentukan karakter, integrasi antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi.
 - 5) Kurikulum Merdeka (2022) Kurikulum merdeka hadir dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada guru untuk menyesuaikan materi dan cara mengajar sesuai dengan kebutuhan individu siswa.
 - 6) Pembelajaran berbasis proyek dan penguatan karakter siswa menjadi bagian utama dalam pengembangan kurikulum ini. Dalam kurikulum ini, terdapat pula penekanan pada pembelajaran yang mendalam (*deep learning*) dan penerapan teknologi yang lebih luas dalam proses belajar mengajar. dengan adanya perubahan-perubahan tersebut, kurikulum semakin beradaptasi dengan kebutuhan zaman dan perkembangan dunia pendidikan, memberikan ruang bagi siswa untuk berkembang secara optimal sesuai dengan potensi dan minat mereka.
- d. Transformasi pendidikan juga melibatkan peningkatan kualitas pengajaran melalui pengembangan profesional bagi guru. Guru didorong untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilannya, serta diberi kebebasan dalam merancang

pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk menghadirkan metode pembelajaran yang menarik, aktivitas yang bermakna, serta materi yang relevan dengan dunia nyata dan perkembangan teknologi. Pendekatan ini selaras dengan (teori humanistik Carl Rogers,). yang memandang guru sebagai fasilitator belajar yang berperan menciptakan lingkungan pendidikan yang positif, terbuka, dan menghargai potensi individual siswa. Rogers menekankan pentingnya suasana belajar yang mendukung perkembangan pribadi siswa secara holistik baik kognitif, emosional, maupun sosial serta memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab atas proses belajarnya.

- e. Penerapan Pembelajaran kolaboratif (Teori Sosiokultural Vygotsky)Kerja sama antara siswa Pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi ide, dan saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama. Pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan interpersonal siswa. Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat Pendidikan yang melibatkan peran aktif dari orang tua dan masyarakat untuk mendukung proses belajar siswa di luar lingkungan sekolah.
- f. Penilaian dan evaluasi yang holistik evaluasi berbasis kompetensi Penilaian yang tidak hanya mengukur aspek akademis, tetapi juga keterampilan dan karakter siswa. Evaluasi ini bisa meliputi tugas proyek, presentasi, portofolio, serta penilaian diri. Umpan balik yang konstruktif Transformasi juga mencakup cara guru memberikan umpan balik yang mendorong

refleksi dan perkembangan siswa. umpan balik ini lebih mengarah pada bagaimana siswa dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka, bukan hanya sekadar nilai akhir. (Teori Konstruktivisme – Jerome Bruner)

- g. Penggunaan teknologi di sekolah telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran modern. Teknologi menawarkan berbagai alat dan sumber daya yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran, memperkaya pengalaman belajar, dan mendukung pengembangan keterampilan digital siswa. merujuk pada penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas, efektivitas, dan pengalaman belajar.

(Teori Sosiokultural, Lev Vygotsky) Teknologi ini mencakup berbagai alat dan platform digital yang mendukung pengajaran dan pembelajaran, termasuk perangkat keras (misalnya komputer, tablet, smartphone) dan perangkat lunak (misalnya aplikasi, platform pembelajaran online, *e-learning*).

Tujuan Transformasi Pendidikan adalah sebagai berikut

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman.
 - 2) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan kritis serta kreatif mereka.
 - 3) Mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global dan dunia kerja yang terus berkembang.
 - 4) Menjaga kesetaraan dalam pendidikan dengan menyediakan akses yang adil dan inklusif bagi semua siswa, tanpa terkecuali.
- Bottom of Form. simpulkan bahwa secara umum Transformasi pendidikan membawa perubahan yang

signifikan dalam cara kita belajar dan mengajar Teknologi telah menjadi katalisator utama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, personal, dan efisien. namun, agar transformasi ini sukses, perlu perhatian terhadap kesetaraan akses, pelatihan guru, dan perlindungan data siswa.

2. Pembelajaran di Sekolah

Pembelajaran merupakan proses perubahan yang disadari dan disengaja, mengacu adanya kegiatan sistemik untuk berubah menjadi lebih baik dari seorang individu. Sedangkan menurut Sudjana (2012: 28), pembelajaran merupakan usaha yang disengaja oleh pendidik untuk memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan belajar. (Andi setiawan (2017:21).Pembelajaran adalah proses pembelajaran yang ditentukan oleh guru untuk mengembangkan berpikir kreatif, meningkatkan kemampuan berpikir siswa, dan meningkatkan kemampuannya untuk mengkonstruksi pengetahuan baru dalam meningkatkan penguasaan mata pelajaran.

“Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman dkk, 1986:7).Sedangkan Menurut Depdiknas (dalam Warsita, 2008:85) *“Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran yaitu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”* Dari semua pendapat mengenai

pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara guru yang memberikan bahan pelajaran dengan siswa sebagai objeknya.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat sistem rancangan pembelajaran hingga menimbulkan sebuah interaksi antara pemateri guru dengan penerima materi murid/siswa. Pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang meliputi pendidik dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran.

Media merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat saling mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta mengurangi sikap pasif peserta didik Okta kurnia firma. 2013. Pengertian, Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran. Dengan hadirnya TEL (*Technology-Enhanced Learning*), pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan menuju arah yang lebih modern dan efektif. TEL (*Technology Enhanced Learning*) memungkinkan integrasi teknologi ke dalam kurikulum serta metode pengajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan fleksibel. Melalui pendekatan ini, siswa dapat memahami materi secara visual, belajar secara mandiri sesuai kemampuannya, serta berkolaborasi secara daring dengan teman. Di sisi lain, guru juga dimudahkan dalam memberikan umpan balik dengan cepat dan memantau kemajuan belajar siswa secara langsung (*real-time*),

sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah harapan terhadap apa yang ingin dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar. Menurut Robert F. Meager (dalam Sumiati dan Asra, 2009:10), tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang menjelaskan perubahan yang diharapkan terjadi pada diri siswa. H. Daryanto (2005:58) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa, yang dapat diamati dan diukur. Sementara itu, B. Suryosubroto (1990:23) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan yang menjelaskan apa saja yang harus dikuasai siswa setelah belajar. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas agar bisa menjadi acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, baik dalam aspek mendengarkan, berbicara, membaca, maupun menulis. dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diajarkan untuk memahami struktur bahasa, memperluas kosakata, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan bahasa untuk berkomunikasi secara efektif, baik dalam konteks lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga mencakup aspek literasi, budaya, dan kreativitas, sehingga siswa dapat menyerap, memahami, dan mengekspresikan ide-ide mereka melalui bahasa dengan cara yang tepat dan bermakna.

Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Model TEL (*Technology Enhanced Learning*) merujuk pada pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, mempercepat akses informasi, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penerapan dapat mentransformasi cara pengajaran yang lebih tradisional menuju metode yang lebih dinamis, modern dan interaktif, dengan memanfaatkan berbagai alat teknologi digital seperti platform pembelajaran online, video pembelajaran, aplikasi edukatif. Transformasi ini berfokus pada peningkatan antusiasme siswa serta kolaborasi antar siswa, yang merupakan salah satu tujuan utama dari penerapan di kelas VIII Mts Humaira Kota Bengkulu.

Manfaat dan Implementasi Model TEL (*Technology enhanced Learning*) Pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu sebagai berikut:

- a. Peningkatan Antusiasme Siswa Pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan teknologi, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Misalnya, penggunaan video, animasi, dan aplikasi multimedia dalam pembelajaran dapat memperkenalkan topik secara visual dan auditori, yang membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti materi yang diajarkan. Pembelajaran berbasis game (*gamification*) dengan menggunakan game pendidikan berbasis teknologi, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka untuk memahami materi Bahasa Indonesia secara

menyenangkan dan tidak terbebani. Pembelajaran adaptif platform memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan mereka, memberikan kesempatan untuk berlatih dan memperoleh umpan balik secara instan, yang memotivasi mereka untuk terus maju.

- b. Kolaborasi melalui media sosial dan platform online
Penggunaan platform seperti Google Classroom, Padlet, atau Microsoft Teams memungkinkan siswa untuk berkolaborasi secara online dalam proyek kelompok atau diskusi interaktif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mereka dapat bekerja bersama untuk menulis cerita, membuat presentasi, atau menganalisis teks secara kelompok.
- c. Diskusi dan Presentasi online teknologi memfasilitasi diskusi dan presentasi kelompok yang lebih intensif. Siswa dapat menggunakan aplikasi seperti Zoom atau Google Meet untuk berdiskusi dan berbagi ide tentang topik tertentu, seperti analisis teks sastra atau pembuatan karya tulis, yang memupuk keterampilan berbicara dan bekerja sama.
- d. Duolingo atau aplikasi kamus online dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Selain itu, aplikasi untuk menulis atau mengedit teks seperti grammarly dapat membantu siswa dalam memperbaiki kemampuan menulis mereka, baik dalam aspek tata bahasa maupun gaya penulisan. Penggunaan video pembelajaran yang disajikan dengan cara yang menarik, termasuk animasi atau video pembelajaran yang berbasis cerita, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia, seperti

tata bahasa, kosakata, dan penggunaan bahasa yang tepat dalam konteks tertentu.

- e. Penggunaan simulasi digital yang menantang siswa untuk memecahkan masalah atau menghadapi situasi yang memerlukan penggunaan bahasa indonesia secara praktis, seperti berbicara dalam konteks formal dan informal seperti membuat logo slogan dari canva, menulis surat atau menyusun argumen.

3. Pengertian Kurikulum

Istilah kurikulum dalam dunia pendidikan sudah senantiasa berkembang terus sejalan dengan perkembangan teori dan praktik pendidikan. Kurikulum pada dasarnya merupakan perangkat pembelajaran dan program pendidikan yang dirancang oleh pemerintah sebagai acuan yang diberikan kepada suatu lembaga penyelenggara pendidikan, yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Kurikulum ini dimaksudkan untuk dapat mengarahkan pendidikan menuju arah dan tujuan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh. Pemerintah mendefinisikan kurikulum dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 19. kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu” menurut Sanjaya (2009: v) menyatakan bahwa kurikulum merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam sistem pendidikan, sebab

dalam kurikulum bukan hanya dirumuskan tentang tujuan yang harus dicapai sehingga memperjelas arah pendidikan, akan tetapi juga memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar yang harus dimiliki setiap siswa. Menurut Tim Pengembang MKDP (2013), kurikulum adalah sejumlah rencana yang mencakup tahapan belajar yang disusun untuk siswa berdasarkan petunjuk institusi pendidikan, yang dapat berupa proses yang statis atau dinamis serta kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa.

Secara etimologis, kata "kurikulum" berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*curi*" yang berarti "*pelari*" dan "*cure*" yang berarti "tempat berpacu". dalam bahasa Prancis, istilah kurikulum berasal dari kata "*courier*" yang artinya "berlari". Dalam konteks ini, kurikulum dapat diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari dari garis awal hingga garis akhir untuk memperoleh penghargaan atau medali (Kurniasih, 2023: 17). Dalam bahasa Arab, kurikulum sering disebut dengan istilah "*al-manhaj*," yang berarti jalur yang tercerahkan yang diikuti oleh manusia dalam kehidupannya. Dengan demikian, dalam konteks pendidikan, kurikulum dapat diartikan sebagai jalur penerangan yang dilalui oleh pendidik atau guru bersama peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai sejalan juga dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu seperangkat rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan, isi, dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. karena itu, kurikulum adalah rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, isi, dan penyelenggaraan

kegiatan kurikulum merupakan suatu sistem rencana dan pengaturan isi serta bahan pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam konteks lembaga pendidikan, kurikulum berfungsi sebagai arahan dalam proses belajar mengajar agar dapat berjalan secara terstruktur, sistematis, dan sesuai dengan arah pengembangan peserta didik. Lebih dari sekadar daftar mata pelajaran, kurikulum adalah alat pendidikan yang berfungsi untuk membentuk individu yang utuh, memiliki karakter, kompetensi, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk berkontribusi di masyarakat. Kurikulum juga dirancang agar mampu mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan kehidupan yang dinamis dan penuh perubahan. Dalam hal ini, kurikulum harus memiliki fleksibilitas dan relevansi terhadap konteks sosial, budaya, dan teknologi yang berkembang. Salah satu fungsi utama kurikulum modern, seperti yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka, adalah sebagai sarana untuk memberikan pelayanan terhadap keragaman individu siswa. Setiap murid memiliki potensi, latar belakang, gaya belajar, dan kebutuhan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, kurikulum harus mampu menyesuaikan diri dengan perbedaan tersebut melalui pendekatan diferensiasi, personalisasi pembelajaran, serta pemberian ruang bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan minat dan kemampuannya. Hal

ini sejalan dengan semangat pendidikan inklusif dan humanistik, yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pendidikan, bukan sekadar objek transfer ilmu.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu merupakan kajian pustaka seperti beberapa skripsi terkait dengan penelitian yang dilakukan gunanya yaitu dapat menjadi sumber kreativitas yang nantinya dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitiannya. Penelitian terdahulu juga memudahkan identifikasi langkah-langkah penelitian yang sistematis dari segi teori.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian yang akan diteliti, adapun pembahasan yang secara tidak langsung berkaitan dengan judul pembahasan peneliti.

1. Putri Puspita Sari (2022) *“Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pemanfaatan Teknologi Digital Kelas VII SMP Negeri 4 Yogyakarta”*. Dalam penelitian ini akan membahas tentang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan teknologi digital yang terdiri dari (1) pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) penggunaan teknologi digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dan (3) hasil dari pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan teknologi digital. Tujuan penelitian ini, yaitu mendeskripsikan hasil dari penelitian terkait pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan teknologi digital kelas VII SMP Negeri 4 Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Data dalam penelitian diambil dari

penelitian yang dilakukan selama kurang lebih dua bulan di SMP Negeri 4 Yogyakarta. Penelitian dilakukan dengan mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dari awal sampai akhir hasil dari pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan teknologi digital, guru dan siswa merasa terbantu dengan adanya teknologi dan nilai yang diperoleh saat baik. penelitian Tersebut memiliki persamaan dan perbedaan yang akan di teliti oleh penulis. persamaanya terdapat pada penggunaan media belajar yang sama-sama memanfaatkan teknologi di gital sementara perbedaanya terdapat pada variabel yang di teliti peneliti yang relevan hanya melihat bagaimana pemanfaataan teknologi di gital, sedangkan pada pebelitian ini penulis melihat bagaimana Transformasi pembelajaranya selanjutnya tentu pada objek yang di teliti yaitu sekolah yang berbeda.

2. Ivana Mega Putri (2020) dengan judul " *Efektivitas Penggunaan aplikasi google Meet sebagai Media Pembelajaran Terhadap mina belajar siswa SMK telkom makassar di masa pandemi covid-19.*" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dan efektivitas penggunaan aplikasi Google Meet terhadap minat belajar siswa SMK Telkom Makassar pada masa pandemi covid-19. Penelitian ini kuantitatif deskriptif yang fokus pada evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi google meet. Populasi penelitian yakni seluruh peserta didik SMK Telkom Makassar yang menggunakan metode pembelajaran daring. Sampel penelitian yakni peserta didik kelas X Teknik Telekomunikasi, Teknik Komputer Jaringan dan Teknik Jaringan Akses yang dipilih menggunakan teknik metode probability sampling. Instrumen pengumpulan data

menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan siswa SMK Telkom Makassar menilai bahwa penggunaan aplikasi google meet tidak efektif digunakan sebagai media pembelajaran online. Selain itu, siswa SMK Telkom Makassar juga menilai bahwa minat belajar yang dibangun peserta didik menjadi cenderung menurun saat menggunakan aplikasi google meet. Perbedaan Pembahasannya dampak teknologi pada pembelajaran di masa pandemi COVID-19, khususnya di lingkungan pendidikan formal (SMK dan MTs).

3. Desty Endrawati Subroto (2023) *Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia*. Penelitian ini mengeksplorasi tantangan dan peluang yang terkait dengan implementasi teknologi dalam pembelajaran dalam konteks era digital di Indonesia. Dengan menggunakan pendekatan metode campuran, penelitian ini menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif dari para pendidik, pembuat kebijakan, siswa, dan orang tua untuk mendapatkan wawasan yang komprehensif. Temuan-temuannya mengungkapkan kondisi integrasi teknologi saat ini, menyoroti kesenjangan dalam akses dan infrastruktur teknologi. Mengatasi kesenjangan digital dan menyediakan pengembangan profesional yang sesuai untuk para pendidik diidentifikasi sebagai langkah penting untuk membuka potensi penuh dari teknologi untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. Pelokalan konten digital dan penciptaan lingkungan belajar yang inklusif dan berbasis teknologi merupakan hal yang sangat penting untuk

mempersiapkan siswa menghadapi masa depan yang semakin berpusat pada teknologi.

Persamaan penelitian ini sama-sama menyoroti kondisi integrasi teknologi, mengungkapkan kesenjangan dalam akses dan infrastruktur teknologi. Langkah-langkah untuk mengatasi kesenjangan digital dan meningkatkan pengembangan profesional pendidik diidentifikasi sebagai kunci untuk memanfaatkan potensi penuh teknologi dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia. Fokus pada pelokalan konten digital dan penciptaan lingkungan belajar inklusif berbasis teknologi juga disorot sebagai hal penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi masa depan yang semakin berpusat pada teknologi.

Perbedaan ini penelitian kedua lebih terfokus pada transformasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan model TEL untuk meningkatkan antusiasme dan kolaborasi siswa kelas VIII di MTS Humaira Kota Bengkulu. Perbedaan utamanya adalah fokusnya yang lebih spesifik pada penerapan model TEL untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tersebut, berbeda dengan penelitian pertama yang menyoroti tantangan dan peluang teknologi dalam pembelajaran di Indonesia secara umum.

4. Muhammad Rifqi Dhea Kusuma (2024) dengan judul Skripsi "*Literasi Digital Sebagai strategi peningkatan Kompetensi digital Pada Peserta didik Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat PKMB Kurnia Foundation.*" Hasil Penelitian Membahas ada pada peserta didik PKBM Kurnia Foundation tidak dapat memanfaatkan dengan baik teknologi digital dengan fasilitas yang tersedia. Tingkat kesadaran yang rendah dalam mengakses informasi yang edukatif serta

pemahaman yang kurang dalam menanggapi suatu konten yang tersedia di internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana strategi penerapan literasi digital yang dilakukan pengelola dalam meningkatkan kompetensi digital peserta didik Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Kurnia Foundation. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Tahapan dalam pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kedua penelitian memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran. Namun, penelitian pertama fokus pada *peningkatan literasi digital* di PKBM (misalnya, pelatihan penggunaan perangkat lunak tertentu), sedangkan penelitian kedua meneliti dampak model TEL (*Technology Enhanced Learning*) pada *pembelajaran Bahasa Indonesia* di MTs pengaruh penggunaan aplikasi kolaboratif terhadap antusiasme dan kerja kelompok siswa.

Studi Penelitian Pertama, menganalisis transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia di Universitas Telkom Surabaya dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan survei dan studi pustaka untuk mengungkap bagaimana teknologi digital, terutama smartphone, telah mengubah lanskap pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasilnya menunjukkan bahwa teknologi digital telah memberikan dampak positif, seperti peningkatan keterampilan berbahasa dan interaksi yang lebih mudah antara dosen dan mahasiswa.

Penelitian kedua, lebih mirip dengan sebuah eksperimen, menguji dampak model TEL (*Technology Enhanced Learning*) terhadap siswa kelas VIII di MTs Humaira. Penelitian ini fokus pada peningkatan antusiasme dan kolaborasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia

dengan bantuan teknologi.

5. Nurhayati, E. (2024) dengan judul *Transformasi Pendidikan Inovasi Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Universitas Telkom Surabaya*". Hasil Penelitian Membahas tentang transformasi pendidikan inovasi Bahasa Indonesia dalam pembelajaran berbasis teknologi digital di Telkom University Surabaya. Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam metode pembelajaran Bahasa Indonesia Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui survei dengan Google Form dan studi pustaka untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital, terutama smartphone, sangat tinggi di kalangan mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Teknologi digital dianggap efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, mempermudah interaksi dosen dan mahasiswa, serta memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Namun, kendala seperti gangguan koneksi internet masih menjadi tantangan yang dihadapi.

Studi Penelitian Pertama, menganalisis transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia di Universitas Telkom Surabaya dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan survei dan studi pustaka untuk mengungkap bagaimana teknologi digital, terutama smartphone, telah mengubah lanskap pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasilnya menunjukkan bahwa teknologi digital telah memberikan dampak positif, seperti peningkatan keterampilan berbahasa dan interaksi yang lebih mudah antara dosen dan mahasiswa.

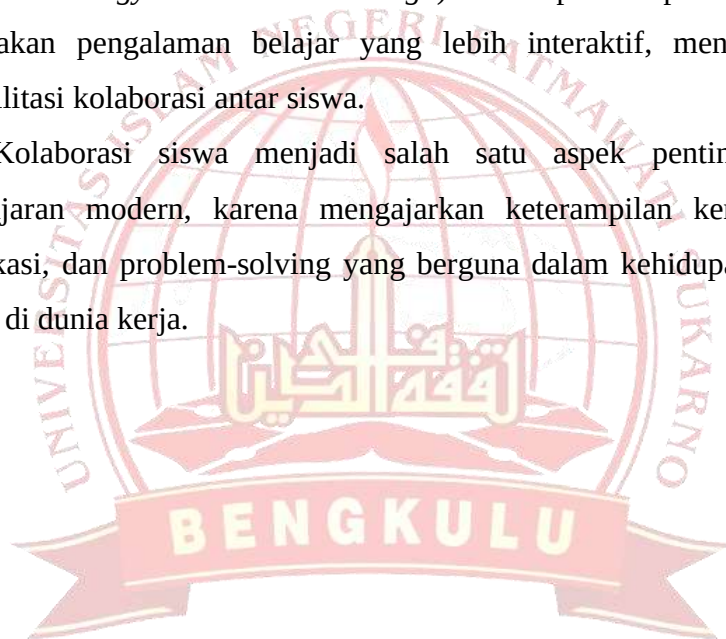
Penelitian kedua, lebih mirip dengan sebuah eksperimen, menguji dampak model TEL (*Technology Enhanced Learning*) terhadap siswa

kelas VIII di MTs Humaira. Penelitian ini fokus pada peningkatan antusiasme dan kolaborasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia dengan bantuan teknologi.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran yang berbasis teknologi atau TEL (*Technology Enhanced Learning*) pendekatan yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, Model (TEL) (*Technology Enhanced Learning*) diharapkan dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan memfasilitasi kolaborasi antar siswa.

Kolaborasi siswa menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran modern, karena mengajarkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan problem-solving yang berguna dalam kehidupan sehari-hari dan di dunia kerja.



**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI
MTS HUMAIRA KOTA BENGKULU KELAS VIII**

