

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting dan integral dari pembangunan nasional yang memiliki nilai dan kekuatan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia baik melalui pendidikan formal atau yang lebih dikenal dengan pendidikan persekolahan maupun pendidikan nonformal atau yang lebih dikenal dengan pendidikan luar sekolah (PLS).

Dalam kenyataannya, penyelenggaraan pendidikan luar sekolah di Indonesia tidak hanya dilakukan oleh Departemen Pendidikan Nasional melainkan juga oleh departemen lain bahkan diselenggarakan pula oleh lembaga-lembaga ataupun organisasi kemasyarakatan. Adapun yang dimaksud dengan pendidikan luar sekolah menurut Coombs (Sudjana, 2004: 22) sebagai berikut:

“Pendidikan luar sekolah (PLS) adalah setiap kegiatan terorganisasi dan sistematis di luar sistem persekolahan yang mapan, dilakukan secara mandiri atau merupakan bagian penting dari kegiatan yang lebih luas, yang sengaja dilakukan untuk melayani peserta didik tertentu di dalam mencapai tujuan belajarnya”.

Seiring dengan perkembangan zaman dan waktu, peranan pendidikan luar sekolah berubah cepat. Dewasa ini, masyarakat sudah menyadari betapa pentingnya peranan pendidikan luar sekolah untuk proses pengaplikasian kecakapan hidup. Apabila dibandingkan dengan pendidikan formal yang menyediakan waktu terbatas untuk proses belajar peserta didik, waktu belajar dalam pendidikan nonformal adalah seluruh waktu hidup manusia, artinya waktu untuk belajar tidak dibatasi. Dalam hal ini tingkat perubahan dapat terjadi dengan

pesat. Era globalisasi yang berlangsung saat ini mampu merubah hubungan-hubungan perorangan dalam ruang yang tanpa sekat dan waktu yang tidak terbatas sehingga peranan pendidikan sepanjang hayat diperlukan oleh siapapun dengan tujuan untuk tetap menguasai nasib sendiri, bertahan hidup, dan meningkatkan kehidupan.

Pendidikan luar sekolah memiliki keterkaitan dengan pendidikan sepanjang hayat karena keduanya memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mampu mempertahankan hidup dan meningkatkan kualitas hidup. Dalam kaitannya dengan kehidupan, pendidikan luar sekolah berfungsi sebagai wahana untuk bertahan hidup dan mengembangkan kehidupan seseorang di dalam ruang lingkup pembelajaran.

Perkembangan pembelajaran yang dari waktu ke waktu semakin pesat tentu saja memerlukan berbagai terobosan baru seperti pendekatan dan inovasi pembelajaran yang mampu menjadi media pengetahuan bagi peserta didik yang diluncurkan baik secara regional maupun global.

Ayi OLim mengatakan dalam tulisannya yang berjudul "*The China Paper, 2004*" (dalam [http://: ayiolim.wordpress.com](http://ayiolim.wordpress.com)) mengenai penetapan inovasi pembelajaran harus disesuaikan dengan pertimbangan pendekatan dalam pembelajaran seperti kekuatan intelektual dan imajinatif, pemahaman dan pembuatan, keterampilan komunikasi, keterampilan kerja sama, keterampilan pemecahan masalah, perluasan perspektif pada disiplin keahlian, dan pendekatan inkuiri, analitik dan kreatif.

Beberapa pertimbangan tersebut memberikan gambaran bahwa tuntutan dunia informasi dan perubahan zaman perlu diiringi dengan kemampuan intelektualitas yang tinggi dengan disertai inisiatif dan kreativitas yang tinggi. Selain itu, Kong Fu Tsu (*The China Paper, 2004*) dalam <http://: ayiolim.wordpress.com> menyatakan sebuah peribahasa yakni *bukan berikan ikan tapi berikan pancing*. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa adanya inovasi pendidikan ditandai dengan hal-hal berikut:

“Memetakan konsep, perubahan konsep, pemecahan masalah, pembelajaran berbasis masalah, studi kasus, pemecahan isu-isu sosial, lokakarya, mengajar bantuan teknis, pembelajaran berbasis perpustakaan, pembelajaran berbasis *web*, dan pemodelan menggunakan komputer”.

Dewasa ini, inovasi pembelajaran masih sulit untuk direalisasikan karena ketidaksiapan peserta didik dalam menerima inovasi tersebut.

Ayi Olim (di <http://: ayiolim.wordpress.com>) menjelaskan bahwa kesulitan inovasi pembelajaran disebabkan oleh beberapa hal di antaranya: *pertama* kesulitan untuk merubah pola pikir praktisi mengenai kebiasaan yang dilakukan keseharian terutama dari pembelajaran transmisi menjadi pembelajaran yang inovatif serta kebiasaan sebagian besar masyarakat dalam melakukan pembelajaran transmisi. *Kedua*, resistensi dari kelompok warga belajar yang telah terbiasa melakukan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang lebih canggih karena dianggap memberatkan. *Ketiga*, daya dukung lingkungan yang kurang kondusif untuk melakukan pembelajaran yang inovatif. *Keempat*, bagi peserta belajar dibutuhkan loncatan berpikir karena yang ada di benak mereka

yang dimaksud dengan belajar adalah belajar menghafal dan bukan mengaplikasikan konsep dalam kenyataan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi pembelajaran berbasis *web* dan pemodelan dengan menggunakan komputer merupakan salah satu contoh inovasi pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi merupakan langkah objektif pendidikan dalam melayani kebutuhan masyarakat tanpa terbatas ruang dan waktu, di mana, serta kapanpun masyarakat dapat mengakses bentuk pembelajaran. Teknologi informasi mulai diterapkan dalam pendidikan karena adanya pandangan bahwa *science* dapat meningkatkan kualitas hidup manusia.

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi adalah kemampuan masyarakat menggunakan internet. Grafik pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2006-2010 versi IDC, P.T. Telkom, dan Nokia *Siemens Network* dalam <http://www.sharingvision.biz/2011/02/07/grafik-eksponensial-survei-pengguna-internet-indonesia-2006-2010/>, jumlah pengguna internet pada tahun 2006 mencapai 20 juta, kemudian bertambah menjadi 25 juta (2007), 31 juta (2008), 40,4 juta (2009), hingga 48,7 juta pada akhir tahun 2010 lalu. Angka ini sejalan dengan posisi pengguna *facebook* dan *twitter* di Indonesia yang sangat banyak. Dengan rata-rata pertumbuhan pengguna 5,7 juta orang selama lima tahun terakhir, grafik ini diperkirakan akan terus meningkat. Hal ini menandakan bahwa adanya peluang pemanfaatan internet atau teknologi informasi dengan tujuan untuk mempermudah informasi dan komunikasi sekaligus sebagai industri kreatif di sektor lain khususnya sektor pendidikan yang harus menjangkau semua lapisan

masyarakat. Selain itu, data tersebut menandakan pula bahwa kemampuan masyarakat Indonesia terhadap teknologi informasi (internet) telah mencapai tahap peningkatan teknologi (*technology literatcy*).

Teknologi pendidikan memegang peran yang penting terutama setelah diberlakukannya kurikulum satuan pendidikan yang memuat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai salah satu mata pelajaran, yakni komputer menjadi bagian integral di dalamnya. Hal tersebut mampu memotivasi pengajar untuk memanfaatkan penggunaan komputer seoptimal mungkin dalam bidang pendidikan.

Teknologi informasi yang diterapkan di sektor pendidikan telah menggeser pendidikan konvensional (klasikal) yang hanya mengandalkan kehadiran guru dan murid pada tempat dan waktu yang sama. Teknologi informasi telah berkembang saat ini, menjadi pendekatan pembelajaran yang modern dan hampir seluruh aktivitas pembelajaran dapat diwakilkan oleh teknologi informasi. Berikut ini pemetaan aktivitas belajar-mengajar dengan teknologi informasi.

Tabel 1.1
Pemetaan Aktivitas Belajar-Mengajar dengan TI

Aktivitas	Teknologi Offline	Teknologi Online
Tatap Muka	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Textbook</i> (PDF, <i>GhostView</i>) 2. Presentasi (<i>power point</i>+ Audio, <i>lotus screencam</i>) 3. Video (MPEG, MOV, AVI, <i>streaming</i>) 4. Animasi, simulasi, tutorial (<i>flash, director</i>) 5. Gabungan kombinasi dari semua media 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Teleconferencing</i> (Audio+<i>Videoconferencing</i>) 2. Televisi/Radio 3. Streaming video/<i>audio</i>
Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Mailing list</i> 2. <i>Newsgroup</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Chatting</i> (IRC, ICQ, <i>messenger</i>) 2. <i>Audio/videoconferencing</i>

Aktivitas	Teknologi Offline	Teknologi Online
Konsultasi	1. <i>E-mail</i> 2. <i>Newsgroup</i>	1. <i>Chatting</i> (IRC, ICQ, messenger) 2. <i>Audio/Videoconferencing</i>
Tugas	1. <i>E-mail</i> 2. <i>Situs Web</i>	1. <i>Audio/videoconferencing</i> (lisan)
Ujian	1. <i>E-mail</i> 2. <i>Formulir Ujian + Bank Soal</i>	1. <i>Audio/videoconferencing</i> (lisan)

Sumber: www.jugaguru.com/article/all/tahun/2006/bulan/10/tanggal/05/id/176/

Peranan pendidikan luar sekolah yang fleksibel harus mampu mengikuti perkembangan zaman dan dituntut untuk selalu inovatif dalam mengembangkan kurikulum pembelajaran. Desain kurikulum pendidikan konvensional dengan pola tatap muka mulai bergeser dengan desain kurikulum *online* yang tidak hanya tatap muka, tetapi juga lebih kepada strategi pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet.

Dewasa ini, strategi pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet telah banyak dikenal oleh masyarakat di antaranya *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*. Sihabudin (2009: 99) menjelaskan bahwa strategi pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet sebagai berikut:

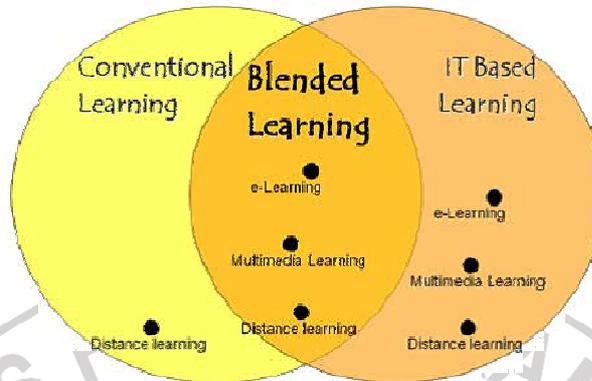
- (1) ***Web course*** adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, peserta didik dan pengajar terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain, model ini menggunakan sistem jarak jauh.
- (2) ***Web centric course*** adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi

disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi.

(3) *Web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan narasumber lain. Oleh karena itu, peran pengajar dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui *web* yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan”.

Dalam pembelajaran *web centric course*, tutor memberikan petunjuk pada warga belajar untuk mempelajari materi pelajaran melalui *web* yang telah dibuatnya. Warga belajar juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pengajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut. Implementasinya, *e-learning* yang dikembangkan dan diadopsi ke dalam pendidikan konvensional atau model konvensional diadopsi ke dalam model *e-learning* dengan sistem *Blended Learning* (campuran antara *online source* dan tatap muka) bertujuan untuk memperluas kesempatan belajar dan akses pembelajaran warga belajar.

Gambar 1.1
Model Penyelenggaraan E-Learning



Sumber: Muhammad Adri (2008)

Penerapan kurikulum dengan memanfaatkan teknologi informasi dapat dilakukan di dalam satuan pendidikan luar sekolah, salah satunya yaitu lembaga kursus yang menyelenggarakan beberapa program kursus di masyarakat seperti yang diuraikan di dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 bahwa

“Kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi”.

Adapun teknologi informasi sendiri dijadikan sebagai alat untuk mempermudah dalam proses pembelajaran kursus, dalam menyampaikan informasi, menyimpan, dan menganalisis informasi seperti yang diuraikan oleh Lucas (2002) dalam Munir (9: 2010)

“Teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik, mikrokomputer, komputer *mainframe*, pembaca *barcode*, perangkat lunak pemroses transaksi, perangkat lunak lembar kerja (*worksheet*) dan peralatan komunikasi serta jaringan merupakan contoh teknologi informasi”

Everett M. Rogers (1986) dalam Munir (9: 2010) mengemukakan bahwa teknologi informasi merupakan perangkat keras yang bersifat organisatoris dan

meneruskan nilai-nilai sosial dengan siapa individu atau khalayak mengumpulkan, memproses, dan saling mempertukarkan informasi dengan individu atau khalayak lain.

Salah satu penerapan teknologi informasi sebagai kurikulum yang terintegrasi ke dalam pembelajaran pendidikan luar sekolah telah dilakukan oleh Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) yang beralamat di Jl. Raya Pangalengan No. 438 Banjaran kabupaten Bandung. Yayasan tersebut telah menyelenggarakan program kursus kewirausahaan merakit komputer dengan mengintegrasikan teknologi Informasi ke dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran tatap muka (konvensional). Kursus ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan agar warga belajar mempunyai kecakapan dan keahlian di bidang merakit komputer secara profesional sebagai bekal bagi kehidupan di masa yang akan datang.

Pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi informasi (TI) yang diterapkan di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) adalah dengan menggunakan aplikasi *moodle* (*modular object-oriented dynamic learning environment*) dalam mendukung pembelajaran *e-learning*. Dengan asumsi sebagai berikut:

1. Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (instruktur, gedung, laboratorium, buku dll.),
2. Menghemat waktu dalam proses belajar-mengajar,
3. Mengurangi biaya perjalanan,

4. Menjangkau wilayah yang lebih luas selama wilayah tersebut terhubung dengan internet, dan
5. Melatih warga belajar agar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Penggunaan aplikasi (program *software*) *moodle* ini dianggap lebih populer dan memiliki fitur yang lengkap. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya pengguna *moodle* sebanyak 51.960 situs yang tercatat pada bulan juli 2010 (<http://www.moodle.org/stats/>) dengan pertumbuhan komunitasnya mencapai ratusan ribu *user*.

Moodle merupakan *course management system (CMS)* yang juga dikenal sebagai *learning management system (LMS)* atau *virtual learning environment (VLE)*. *Learning management system (LMS)* atau *virtual learning environment (VLE)* adalah paket perangkat lunak yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis *web* atau internet. *Moodle* merupakan salah satu aplikasi dari konsep dan mekanisme belajar-mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi dan lebih dikenal dengan nama *e-learning*.

Moodle memiliki beraneka ragam fitur, di antaranya lebih dari 80 bahasa dari 195 negara termasuk bahasa Indonesia, tersedianya *management* situs keseluruhan, tersedianya manajemen *user*, manajemen mata latih/bahan ajar, tersedianya *plug in* atau modul tambahan yang dapat digunakan seperti *chat*, *polling*, forum, jurnal, kuis, dll.

Moodle dapat digunakan secara bebas sebagai produk *open source* di bawah lisensi GNU (*General Public License*), artinya meski memiliki hak cipta,

moodle tetap memberikan kebebasan bagi siapa saja untuk meng-*copy*, menggunakan dan atau memodifikasinya.

Upaya ini merupakan modal dasar pembangunan sebagai suatu lembaga yang menyelenggarakan kegiatan belajar pendidikan luar sekolah khususnya yang berkaitan dengan SDM (sumber daya manusia). Kursus merakit komputer tidak hanya berorientasi pada pemberian pengetahuan dan keterampilan, melainkan juga berorientasi pada kemandirian wirausaha sebagai hasil belajar sehingga mereka dapat berusaha sendiri untuk membuka lapangan kerja sendiri atau mampu berwirausaha dan mengembangkan kepada orang lain yang pada akhirnya dapat meningkatkan kesejahteraan dan taraf hidup baik bagi dirinya, keluarga, maupun masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, jelaslah bahwa teknologi informasi mampu diintegrasikan ke dalam kurikulum kursus. Pengintegrasian ini dapat menghasilkan proses pembelajaran dua arah baik secara langsung maupun tidak langsung tanpa menghilangkan makna tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, Peneliti merasa tertarik untuk mengkaji **pengelolaan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung.**

B. Identifikasi Masalah

Dengan internet, tutor dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan subyek (peserta didik). Demikian pula, peserta didik dapat memperoleh informasi dalam ruang lingkup yang lebih luas, yakni dari berbagai

sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut "*cyber teaching*" atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang populer saat ini ialah *e-learning*, yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet.

Di sisi lain, penyelenggaraan pembelajaran kursus kewirausahaan masih mengalami beberapa kendala, salah satunya adalah keterbatasan akses informasi kegiatan belajar-mengajar (KBM). Warga belajar atau peserta didik mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi mata latih tertentu, uji evaluasi mata latih, dan akses informasi atau pertemuan tatap muka karena disebabkan keterbatasan warga belajar, di antaranya:

1. pendidikan kursus memerlukan pendekatan lain, tidak hanya mengarah pada tatap muka,
2. jumlah warga belajar yang menyebar di setiap daerahnya,
3. keterbatasan warga belajar membeli buku-buku untuk mata latih tertentu,
4. banyaknya warga belajar karyawan (sedang bekerja) sehingga kesulitan untuk membagi waktu belajar konvensional (*class room*),
5. tenaga ahli merakit komputer (produksi, *upgrade*) masih sedikit sehingga menjadi peluang untuk berwirausaha di bidang komputer (PC),
6. struktur dan tenaga pengelola setiap lembaga kursus berbasis teknologi informasi masih sedikit,

7. sulitnya komunikasi dengan tutor karena proses belajar-mengajar hanya dilakukan satu kali dalam satu minggu dengan jumlah jam pelajaran/mata latih yang terbatas,
8. kesulitan warga belajar untuk melakukan bimbingan atau bertemu dengan tutor jika tutor tidak hadir disebabkan kecenderungan proses belajar-mengajar dilakukan hanya melalui tatap muka,
9. pendekatan teknologi sebagai media belajar dapat mempermudah kegiatan belajar-mengajar yang belum optimal,
10. kegiatan belajar mandiri dirasa masih kurang dan tidak terkontrol,
11. pendidikan kursus belum sepenuhnya meningkatkan kemampuan berwirausaha yang disebabkan layanan akses yang kurang memadai.

C. Rumusan dan Batasan Masalah

Agar Penelitian tidak terlalu meluas, Peneliti merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan, yaitu “bagaimana perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi (*blended learning*) dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha, serta faktor pendukung dan penghambat pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis TI yang dilaksanakan oleh Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung”?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Peneliti membatasi penelitian ini pada penerapan fungsi manajemen kursus dan pembelajaran, termasuk

mengungkap faktor-faktor penghambat dan pendukung pembelajaran kursus berbasis TI dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha.

D. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang pengelolaan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung.
2. Mendeskripsikan pengorganisasian pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung.
3. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung.
4. Mendeskripsikan pengawasan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung.
5. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis TI dalam mempersiapkan

kemampuan berwirausaha di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Beberapa tahun belakangan ini, teknologi informasi berkembang dengan begitu pesat sehingga hal tersebut dapat merubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi. Informasi yang didapat tidak hanya dari surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga dari sumber-sumber informasi lain, salah satunya melalui jaringan internet. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan teori ilmu pendidikan terutama tentang penyelenggaraan dan pengelolaan pembelajaran kursus kewirausahaan, dan dapat memberikan sumbangan terhadap konsep pengelolaan pembelajaran kursus berbasis teknologi informasi sebagai bahan untuk memperbaiki efektivitas dan efisiensi pengelolaan suatu pembelajaran kursus kewirausahaan.

2. Secara praktis

- a. Sebagai bahan kajian instansi dan lembaga terkait yang berfungsi untuk mengelola berbagai kegiatan pendidikan kursus.
- b. Sebagai bahan masukan bagi pengembangan ilmu pendidikan dan program kursus dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya manusia di

Indonesia serta memperkaya dan menunjang konsep pembelajaran dalam Pendidikan Luar Sekolah.

- c. Sebagai pengalaman praktis bagi Peneliti dalam mengaplikasikan konsep dan teori yang diperoleh selama perkuliahan pada program studi Pendidikan Luar Sekolah UPI.

F. Anggapan Dasar

1. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Sagala (2010: 62), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.
2. Menurut Sagala (2010: 64), pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar-mengajar.
3. Menurut Terry dalam Sagala (2010:140), fungsi manajemen dalam pembelajaran merupakan fungsi yang khas terdiri atas tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, pergerakan, dan pengawasan yang dilaksanakan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah ditetapkan melalui pemanfaatan sumber daya manusia serta sumber daya lain.
4. Undang-undang No. 20 tahun 2003 bahwa kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan,

keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

5. Pembelajaran jarak jauh merupakan pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat yang berorientasi pada kepentingan, kondisi, dan karakteristik pembelajar, Munir (2010: 11).
6. Melalui teknologi informasi dan komunikasi, ada suatu peningkatan keterhubungan orang dalam bidang pendidikan. Lingkungan pendidikan global dipandang dalam beberapa hal untuk menjadi jawaban terhadap kemiskinan dan permasalahan lain melalui meningkatnya peluang belajar yang terdistribusi, Munir (2009:4).
7. Teknologi dianggap sebagai suatu disiplin ilmu yang seharusnya dikuasai oleh pembelajar sebagai bekal dalam proses pembelajaran dan kehidupannya. Untuk itu, pengajar dapat mengintegrasikan teknologi dalam perencanaan, pelaksanaan, pengembangan, dan evaluasi pembelajaran, Munir (2009:3).

G. Pertanyaan Penelitian

Untuk memberikan arahan dalam penelitian ini, Peneliti mengajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung?

2. Bagaimana mengorganisir pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung?
3. Bagaimana melaksanakan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung?
4. Bagaimana mengawasi pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung?
5. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung?

H. Definisi Operasional

1. Pengelolaan

Pengelolaan merupakan terjemahan dari kata “*management*”. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa pengelolaan berarti penyelenggaraan sedangkan menurut Sudjana (2000:1) pengelolaan didefinisikan sebagai berikut: “*management as working together with or through people, individual or groups, to accomplish organizational goal*” jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia, manajemen adalah kegiatan bekerjasama atau melalui orang lain, baik perorangan maupun kelompok untuk mencapai tujuan organisasi

Adapun yang dimaksud dalam pengelolaan ini adalah upaya sistematis yang dilakukan pengelola dan tutor, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengorganisasian hingga tahap pengawasan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Pembelajaran

Menurut Corey dalam Sagala (2010: 61), pembelajaran adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Pembelajaran merupakan subset khusus pendidikan.

Adapun yang dimaksud pembelajaran dalam penelitian ini adalah interaksi edukasi yang dilakukan tutor atau pengelola kursus dengan warga belajar sehingga terjadi proses komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Kursus

Soemardi dalam Srimulyani (2003: 25) mengemukakan bahwa kursus merupakan kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di luar pendidikan formal dengan maksud untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam bidang tertentu. Konsep kursus dalam penelitian ini lebih menekankan pada aspek pemilihan pengetahuan dan keterampilan hanya dalam bidang tertentu, misalnya kursus budidaya jamur, kursus tata rias rambut, kursus merakit komputer dll.

4. Kewirausahaan

Kamil (2010: 120) mengemukakan bahwa kewirausahaan adalah kegiatan usaha baru atau peningkatan dan pengembangan usaha yang mereka miliki

sebagai hasil pelatihan yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari yang berguna sebagai penopang kehidupan keluarga.

Adapun kewirausahaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah upaya untuk mempersiapkan (merencanakan) jiwa usaha peserta kursus yang diselenggarakan oleh lembaga kursus.

5. Teknologi Informasi

Menurut Atler, Martin, dan Lucas (dalam Munir 2010: 8) teknologi informasi mencakup perangkat keras dan perangkat lunak untuk melaksanakan satu atau sejumlah tugas pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi, atau menampilkan data.

Teknologi informasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perangkat *software* dan *hardware* yang mampu mendukung proses pembelajaran kursus sehingga terjadi interaksi edukatif antara tutor dan warga belajar melalui media elektronik.

6. Kemampuan Berwirausaha

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991: 49), kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan. Menurut Meredith dalam Suharyadi (2007: 6) mengemukakan bahwa wirausaha adalah orang yang mampu mengantisipasi peluang usaha, mengelola sumber daya untuk mendapatkan keuntungan dan bertindak dengan tepat menuju sukses.

Kemampuan berwirausaha yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan perilaku peserta kursus dalam merencanakan atau mempersiapkan

kegiatan usaha di bidang merakit komputer setelah mereka selesai mengikuti kursus di Yayasan Pengembangan Masyarakat.

I. Kerangka Pikir

Penerapan model pembelajaran yang dilakukan oleh Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) adalah *web centric course*, yakni penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (*konvensional*). Sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka, fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini, tutor memberikan petunjuk pada warga belajar untuk mempelajari materi pelajaran melalui *web* yang telah dibuatnya, warga belajar juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, warga belajar dan tutor lebih banyak berdiskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

Pembelajaran *virtual learning* yang diterapkan dengan menggunakan aplikasi *moodle* adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk *web*. Aplikasi ini memungkinkan warga belajar untuk masuk ke dalam ruang kelas digital untuk mengakses materi-materi pembelajaran dengan menggunakan *moodle* sehingga warga belajar dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik, dan lain-lain. *Moodle* itu sendiri adalah singkatan dari *modular object oriented dynamic learning environment*.

Dengan konsep ini, sistem pembelajaran tidak akan terbatas ruang dan waktu, seorang tutor dapat memberikan materi pembelajaran dari mana saja.

Begitu juga, seorang warga belajar dapat mengikuti pembelajaran dari mana saja bahkan proses kegiatan tes ataupun kuis dapat dilakukan dengan jarak jauh. Seorang tutor dapat membuat materi soal ujian secara *online* dengan sangat mudah. Selain itu, pelaksanaan ujian atau kuis juga dapat dilakukan secara *online* sehingga tidak membutuhkan kehadiran peserta ujian dalam suatu tempat. Peserta ujian dapat mengikuti ujian di rumah, kantor, warnet bahkan di saat perjalanan dengan membawa laptop yang sudah terkoneksi dengan internet.

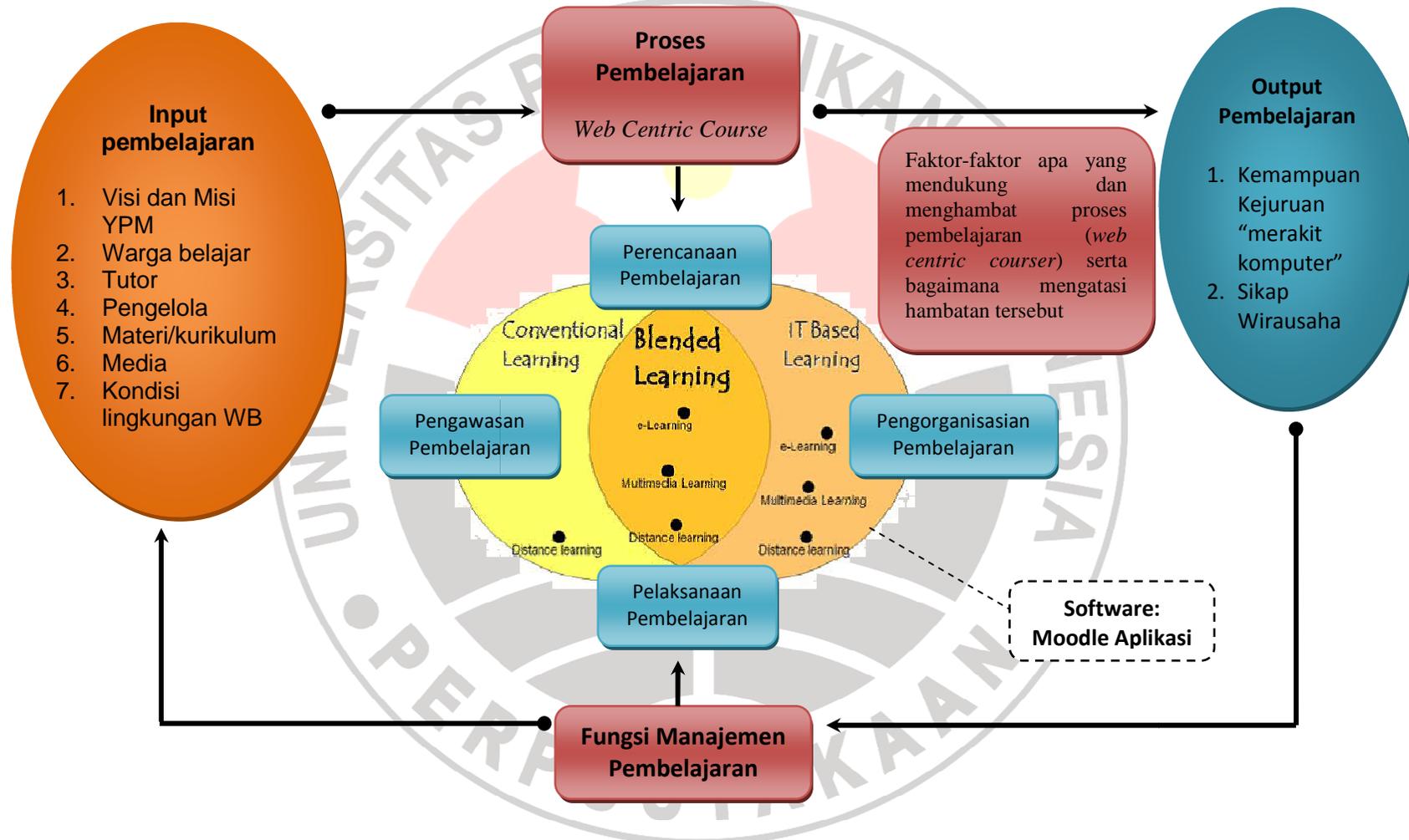
Berbagai bentuk materi pembelajaran dapat dimasukkan dalam aplikasi *moodle* ini dan berbagai sumber dapat ditempelkan sebagai materi pembelajaran. Naskah tulisan yang ditulis dari aplikasi pengolah kata *microsoft word*, materi presentasi yang berasal dari *microsoft power point*, animasi *flash* dan materi dalam format audio dan video dapat ditempelkan sebagai materi pembelajaran.

Beberapa aktivitas pembelajaran yang didukung oleh *moodle* adalah (1) *assignment*, fasilitas ini digunakan untuk memberikan penugasan kepada peserta pembelajaran secara *online*. Peserta pembelajaran dapat mengakses materi tugas dan mengumpulkan hasil tugas mereka dengan mengirimkan *file* hasil pekerjaan mereka, (2) *chat*, fasilitas ini digunakan untuk melakukan proses *chatting* (percakapan *online*), pengajar dan peserta pembelajaran dapat melakukan dialog teks secara *online*, (3) *forum*, sebuah forum diskusi secara *online* dapat diciptakan dalam membahas suatu materi pembelajaran. Antara pengajar dan peserta pembelajaran dapat membahas topik-topik belajar dalam suatu forum diskusi, (4) *kuis*, dengan fasilitas ini memungkinkan untuk dilakukan ujian ataupun tes secara *online*, dan (5) *survey*, fasilitas ini digunakan untuk melakukan jejak pendapat.

Fokus permasalahan penelitian yang dirancang didasarkan pada *grand design* pengelolaan pembelajaran, yakni dalam menerapkan fungsi-fungsi manajemen pembelajaran sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi (internet) dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha.
2. Pengorganisasian pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi (internet) dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha.
3. Pelaksanaan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi (internet) dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha.
4. Pengawasan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi (internet) dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha.
5. Apa saja faktor pendukung dan penghambat serta langkah-langkah yang diambil pengelola untuk mengatasi hambatan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi yang dilaksanakan oleh Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung ?

Gambar 1.2
Kerangka Pikir Penelitian



Sumber: Kerangka Pikir Peneliti, 2011