

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini menempati peran yang sangat strategis dalam rentang kehidupan manusia. Hal ini dilandasi oleh pertimbangan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pengalaman pertama bagi anak-anak bersosialisasi, berekspresi, dan berimajinasi diluar konteks keluarga atau orang-orang yang selama ini dikenalnya. Pengalaman pertama ini tentu saja memberikan implikasi yang sangat luas bagi anak-anak, baik pengalaman yang menyenangkan atau pengalaman yang tidak menyenangkan. Dapat dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini, merupakan peletak dasar-dasar bagi pendidikan anak di jenjang selanjutnya (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14).

Idealisme tersebut seyogyanya sejalan dengan kemampuan pendidik sebagai stimulus pembelajaran. Kualitas pendidik yang optimal, diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tumbuh kembang anak. Dalam sistem pendidikan nasional, pemerintah bertanggungjawab terhadap pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan

berkesinambungan. Berdasarkan pernyataan tersebut, peningkatan mutu pendidik anak usia dini, mutlak diperlukan bagi terciptanya generasi penerus bangsa. Pendidik dalam hal ini guru, dituntut untuk berpartisipasi aktif menyelenggarakan pendidikan. Mulai dari menyusun perencanaan, pelaksanaan hingga menentukan penilaian untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan siswa. Pernyataan tersebut diperkuat dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 Ayat 2, disebutkan bahwa pendidik tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Suasana pendidikan yang bermakna berarti guru harus menciptakan pembelajaran yang melekat bagi peserta didik. Menyenangkan berarti pembelajaran yang disajikan tidak lantas membuat siswa menjadi bosan dan tidak ingin belajar. Kreatif, dinamis dan dialogis berarti informasi-informasi pembelajaran seyogyanya dikemas dengan bentuk yang menarik, senantiasa mengikuti perkembangan zaman dan mampu memfasilitasi komunikasi yang aktif antara guru dan murid. Berdasarkan tinjauan psikologis, para ahli sepakat bahwa rentang usia 0 hingga 8 tahun berada dalam fase *Golden Age*. Vygostky menuntut bahwa pembelajaran membutuhkan interaksi sebagai kuncinya, sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Dodge, *et al.* (2002: 9). Berdasarkan teori *multiple intelligences*, bahwa guru harus mampu memberikan kesempatan bagi semua anak untuk mampu menampilkan kemampuan khususnya. Implikasi dari teori Gardner ini adalah menonjolkan area sebagai lahan untuk memberikan kesempatan belajar bagi anak.

Anak diberikan kesempatan untuk menikmati satu bidang kecerdasan dengan satu area. Pembelajaran anak usia dini semakin beragam dan menarik dengan implikasi teori Smilansky yang berbicara tentang peran permainan. Implikasi pembelajaran dari teorinya adalah kemampuan guru memanfaatkan lingkungan untuk memberikan pengalaman bermain bagi anak (Dodge, *et al.* 2002: 11).

Pendidik anak usia dini adalah profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pengasuhan dan perlindungan anak didik (Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009). Pendidik anak usia dini dalam hal ini guru Taman Kanak-kanak (TK) melayani anak-anak usia 4 hingga 6 tahun. Tinjauan psikologis dan peraturan-peraturan pemerintah, berimplikasi pada kompetensi guru TK dalam menyusun rancangan pembelajaran demi terciptanya pembelajaran yang mampu memfasilitasi kebutuhan dan perkembangan anak usia TK. Kompetensi tersebut, diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi. Guru TK memiliki tanggungjawab untuk menguasai kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kompetensi kepribadian. Fokus penelitian dalam karya ilmiah ini adalah pada kompetensi pedagogik guru yakni pengetahuan guru tentang penyusunan rancangan pembelajaran.

Reigeluth (1999: 5) menyatakan bahwa rancangan pembelajaran merupakan panduan yang membantu manusia untuk belajar dan berkembang, meliputi kemampuan kognitif, emosi, sosial, fisik dan spiritual. Panduan tersebut

dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan pembelajaran tersebut. Rancangan pembelajaran memuat penyusunan program pembelajaran mulai dari program semester, program mingguan dan program harian yang disusun berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran TK serta tingkat pencapaian perkembangan anak TK. Bahkan McCutcheon (Reiser & Dick, 1996: 2), menyatakan bahwa guru dituntut untuk berpikir menyusun rancangan pembelajaran ketika mereka sedang dalam perjalanan ke sekolah, sedang berbelanja serta setiap saat. Hal ini tentu saja berkorelasi dengan wawasan guru untuk menciptakan program pembelajaran yang diharapkan seimbang antara teori dan praktek. Perencana pembelajaran bertugas untuk membuat rumusan atau rancangan kegiatan pembelajaran mulai dari tujuan, materi, media, metode hingga evaluasi. Rancangan pembelajaran dapat disusun oleh guru dan tim perencana pembelajaran. Seperti yang dikutip dari Briggs (1979: 257), bahwa:

Instruction needs to be designed, whether by the teacher or by the teams that produce self-instructional "modules". The amount of detail in designs may vary according to the age of the learner and the nature of the delivery system.

Untuk menciptakan pembelajaran yang optimal, maka rancangan pembelajaran harus disusun secara efektif. Reiser & Dick (1996: 3) memaparkan bahwa *"effective instruction is instruction that enables students to acquire specified skills, knowledge, and attitudes. Effective instruction is also instruction that students enjoy"*. Pernyataan tersebut bermakna bahwa rancangan pembelajaran yang efektif adalah kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan kemampuan, pengetahuan dan sikap siswa serta mampu membuat siswa merasa nyaman ketika

belajar.

Pada intinya, rancangan pembelajaran memiliki kedudukan sebagai alat pemenuhan kebutuhan dan perkembangan siswa, dalam hal ini anak TK. Pernyataan ini diperkuat oleh teori Abraham Maslow yang membahas tentang hierarki kebutuhan-kebutuhan manusia seperti kebutuhan psikologis, keamanan, rasa nyaman dan rasa simpati (Dodge, *et al.* 2002: 2). Rancangan pembelajaran disusun agar anak merasa nyaman dan aman ketika belajar. Pembelajaran yang terarah dan teratur memungkinkan terwujudnya pemenuhan kebutuhan psikologis anak sesuai teori Abraham Maslow tersebut. Dapat dibayangkan jika tidak ada rancangan pembelajaran, guru-guru tidak dapat mengatasi anak-anak yang memiliki perkembangan emosi yang berlebih dan permasalahan psikologis lainnya. Rancangan pembelajaran disusun untuk mengarahkan pembelajaran yang dapat memfasilitasi tumbuh kembang anak. Sementara Howard Gardner (Dodge, *et al.* 2002: 10). memaparkan bahwa rancangan pembelajaran mutlak diperlukan sebagai alat pemenuhan kebutuhan 8 kecerdasan anak yang dituangkannya dalam teori *Multiple Intelligences*. Teori ini mendasari munculnya istilah area di dalam dunia Taman Kanak-kanak. Dalam sistem area tersebut, guru bertanggungjawab untuk menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan masing-masing kecerdasan yang telah disampaikan dalam teori *Multiple Intelligence*. Rancangan pembelajaran yang disusun harus berdasarkan minat anak. Sehingga anak-anak tidak cepat bosan ketika pembelajaran berlangsung. Melalui perencanaan pembelajaran yang optimal, diharapkan guru mampu melayani lebih dari 11 juta

anak Indonesia usia 4-6 tahun yang perlu diberi layanan pendidikan prasekolah (Departemen Pendidikan Nasional, 2007).

Kecenderungan yang terjadi, guru TK menyusun rancangan pembelajaran menggunakan cara manual (tulis tangan). Guru-guru TK menyatakan bahwa mereka membutuhkan waktu lama untuk menyusun rancangan pembelajaran dan membaca buku mengenai tahapan menyusun rancangan pembelajaran. Hal tersebut membuat mereka bosan dan enggan untuk mengolah kreativitas mereka dalam menyusun kegiatan-kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi komputer yang mampu menganalisis data-data yang rumit, dan memanipulasi berbagai hal, mampu membuat perkembangannya semakin meningkat. Penggunaan produk TIK dalam hal ini komputer, juga tidak terlepas dari kompetensi guru TK dalam memanfaatkan teknologi demi kepentingan pembelajaran. Untuk mendukung terwujudnya peningkatan kompetensi guru TK dalam hal menggunakan komputer, perlu dirancang sebuah sistem yang mampu memfasilitasi kemampuan merancang pembelajaran serta kemampuan menggunakan komputer. Saat ini penggunaan komputer tidak hanya sebatas menghitung (*calculate*) atau sebagai mesin pengolah kata (*word processor*), namun lebih dari itu penggunaan komputer telah mampu merambah dunia pendidikan, sebagai media pembelajaran. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa komponen dari sistem pembelajaran yang memiliki keterkaitan satu sama lain. Materi tidak dapat terpisah dari metode, metode tidak dapat terpisah dari media, ketiganya akan dievaluasi apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak.

Pada kenyataannya pengetahuan guru TK dalam menyusun rancangan pembelajaran, belum sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Kecenderungan yang terjadi adalah seringkali guru TK mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi informasi khususnya komputer. Kemampuan menggunakan *keyboard*, *mouse*, dan perangkat aplikasi komputer, masih jauh dari yang diharapkan. Semakin lama guru TK tidak mengembangkan kemampuan menggunakan komputernya, maka semakin ketinggalan informasi-informasi yang berkaitan dengan teknologi komputer.

Dalam rangka menyesuaikan pengetahuan guru TK dalam menyusun rancangan pembelajaran menggunakan media pendidikan berbasis komputer, diperlukan sebuah program aplikasi (*software*) yang mampu mengimbangi hal tersebut. Kehadiran *software* yang praktis dan mudah digunakan, menjadi hal utama yang harus dipertimbangkan. Karena ada dua hal yang harus dikuasai oleh guru TK, yakni kemampuan menggunakan produk teknologi informasi dan kemampuan menyusun rancangan pembelajaran. Kedua kompetensi tersebut, merupakan dasar bagi terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang mampu mengoptimalkan segenap potensi anak usia dini.

Oleh karena itu penggunaan teknologi informasi berbasis komputer dalam mengimbangi kebutuhan guru akan kompetensi dalam menyusun rancangan pembelajaran, mutlak diperlukan. Melalui penelitian berjudul Efektivitas Penggunaan *Software Alines* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Guru Taman

Kanak-Kanak Tentang Penyusunan Rancangan Pembelajaran, dapat menjadi salah satu alternatif bagi terselenggaranya efektivitas dan efisiensi guru TK dalam membuat rancangan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Efektivitas Penggunaan *Software Alines* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Guru Taman Kanak-Kanak Tentang Penyusunan Rancangan Pembelajaran: Penelitian Kuasi Eksperimen di TK Wahana Bermain Irtamna dan TK Sanggar Kegiatan Belajar Cimahi ?”.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yakni :

1. Bagaimana tingkat pengetahuan guru TK dalam membuat rancangan pembelajaran, sebelum diberikan *treatment* berupa penggunaan *software Alines* ?
2. Bagaimana tingkat pengetahuan guru TK dalam membuat rancangan pembelajaran, sesudah diberikan *treatment* berupa penggunaan *software Alines* ?
3. Apakah penggunaan *software Alines* dapat meningkatkan pengetahuan guru TK dalam membuat rancangan pembelajaran secara signifikan ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran secara umum tentang Efektivitas Penggunaan *Software Alines* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Guru Taman Kanak-Kanak Tentang Penyusunan Rancangan Pembelajaran: Penelitian Kuasi Eksperimen di TK Wahana Bermain Irahma dan TK Sanggar Kegiatan Belajar Cimahi. Tujuan penelitian tersebut, diantaranya:

1. Mengetahui tingkat pengetahuan guru TK dalam membuat rancangan pembelajaran, sebelum diberikan *treatment* berupa penggunaan *software Alines*
2. Mengetahui tingkat pengetahuan guru TK dalam membuat rancangan pembelajaran, sesudah diberikan *treatment* berupa penggunaan *software Alines*
3. Mengetahui hasil penggunaan *software Alines* dapat meningkatkan pengetahuan guru TK dalam membuat rancangan pembelajaran secara signifikan

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Sebagai produk nyata gagasan berupa penelitian dalam keilmuan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini tentang penggunaan *software Alines* dalam meningkatkan mutu

pembelajaran TK, khususnya kompetensi guru dalam menyusun rancangan pembelajaran

- b. Memberikan kontribusi berupa produk *Software Alines*, sebagai produk nyata penerapan teknologi komputer di TK.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi tentang penggunaan *Software Alines*, sebagai media peningkatan kompetensi guru dalam menyusun rancangan pembelajaran
- b. Menambah wawasan peneliti dan guru dalam menerapkan teknologi komputer di TK
- c. Memberikan alternatif pemecahan masalah berkaitan dengan kompetensi guru dalam menyusun rancangan pembelajaran dan menggunakan teknologi komputer di TK.

E. Asumsi Dasar

Peneliti menyusun asumsi atau anggapan-anggapan dasar, terkait penelitian yang akan dilakukan. Asumsi-asumsi tersebut, kemudian diteliti lebih lanjut sesuai dengan prosedur penelitian. Asumsi dasar dalam penelitian ini diantaranya :

1. Peneliti berasumsi bahwa, perubahan peraturan standar Pendidikan Anak Usia Dini melalui Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009, dapat

merubah pola berpikir serta wawasan guru TK dalam menyusun rancangan pembelajaran

2. Peneliti berasumsi bahwa, dengan adanya perubahan peraturan pada yang tertera pada poin 1, maka diperlukan stimulus baru untuk meningkatkan pengetahuan guru TK dalam menyusun rancangan pembelajaran
3. Peneliti berasumsi bahwa, melalui penggunaan *software* Alines, pengetahuan guru TK dapat meningkat secara efektif, dalam menyusun rancangan pembelajaran.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah :

Ho : $\mu_1 = \mu_2$

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pengetahuan guru TK dalam menyusun rancangan pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan *Software Alines*

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara pengetahuan guru TK dalam menyusun rancangan pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan *Software Alines*