

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan teknologi dibidang komputer semakin pesat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang lain seperti ilmu sosial masyarakat yang mulai menggunakan teknologi, sehingga kemampuan komputer untuk membantu manusia dalam menyelesaikan masalah yang ada semakin kompleks, baik permasalahan yang sederhana seperti mulai banyaknya anak-anak yang tertarik dan menjadi kecanduan *game online* sampai permasalahan yang rumit seperti merebaknya beberapa hacker yang merugikan pengguna teknologi khususnya dalam jaringan internet.

Perubahan lingkungan luar dunia pendidikan, mulai lingkungan social, ekonomi, teknologi, sampai politik mengharuskan dunia pendidikan memikirkan kembali bagaimana perubahan mempengaruhinya sebagai sebuah institusi social dan bagaimana harus berinteraksi dengan perubahan tersebut. Salah satu perubahan lingkungan yang sangat mempengaruhi dunia pendidikan adalah hadirnya teknologi informasi.

Dalam dua dasawarsa terakhir ini, teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan secara fundamental telah membawa perubahan yang signifikan dalam percepatan dan inovasi penyelenggaraan pendidikan di berbagai negara. UNESCO (2004) mendefinisikan

teknologi informasi dan komunikasi adalah teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi dan menciptakan, mengelola, dan mendistribusikan informasi. Haag & Keen (1996) mendefinisikan teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu Anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Martin (1999) mendefinisikan teknologi informasi adalah tidak hanya terbatas teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memroses dan menyimpan informasi, namun juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.

William & Sawyer (2003) mendefinisikan teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video) teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Pemanfaatan teknologi informasi dapat diterapkan dalam berbagai bidang, diantaranya dalam bidang pendidikan. Bahkan terdapat tekanan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat besar terhadap sistem pendidikan secara global karena: (i) teknologi berkembang menyediakan kesempatan yang sangat besar untuk mengembangkan manajemen pendidikan dan proses pembelajaran di sekolah, (ii) hasil belajar siswa yang spesifik dapat diidentifikasi dengan pemanfaatan teknologi baru tersebut, dan (iii) teknologi informasi dan komunikasi memiliki potensi yang sangat besar untuk mentransformasikan seluruh aspek di dalam pendidikan di sekolah dan memanfaatkannya untuk tujuan-tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi ini sangat dibutuhkan untuk

meningkatkan efisiensi dan produktivitas manajemen pendidikan. Keberhasilan dalam peningkatan efisiensi dan produktivitas bagi manajemen pendidikan akan ikut menentukan kelangsungan hidup lembaga pendidikan itu sendiri.

Beberapa negara telah mengubah kultur pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan belajar dan bekerja di sekolah. Peralihan kultur yang dimaksud sebelumnya hanya bias terjadi kalau komunitas pendidikan memiliki komitmen yang kuat untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Kelompok komunitas tersebut adalah para praktisis pendidikan baik yang berkaitan dengan manajemen maupun proses belajar mengajar pada semua tingkatan dan unit pendidikan baik yang berkaitan dengan manajemen maupun proses belajar mengajar pada semua tingkat dan unit pendidikan, yang terdiri atas guru, dosen, instruktur, kepala sekolah, pengawas, staf administrasi, dan pejabat dalam lingkungan pendidikan. Yang tak kalah pentingnya adalah para subjek pendidikan dari semua jenjang yang terdiri atas siswa dan mahasiswa.

Pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam manajemen pendidikan dan proses pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi penyelenggara dan peserta pendidikan guna mendorong peningkatan kualitas pendidikan. Ruud (2005) menunjuk bahwa infestasi teknologi informasi dan komunikasi di sekolah-sekolah yang kemudian diikuti dengan pengembangan kompetensi guru dan siswa dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dapat memperbaiki efektifitas pengelolaan sekolah serta meningkatkan kinerja akademik tenaga kependidikan dan peserta didik. Infestasi teknologi informasi dan komunikasi di sekolah guna

pengembangan kompetensi guru contohnya pembangunan perangkat lunak untuk membantu kinerja guru. Pemanfaatan teknologi informasi diperuntukan bagi peningkatan kinerja lembaga pendidikan dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Guru dan pengurus sekolah tidak lagi disibukkan oleh pekerjaan-pekerjaan yang sesungguhnya dapat digantikan oleh computer. Dengan demikian dapat memberikan keuntungan dalam efisien waktu dan tenaga.

Taman kanak-kanak Assalaam Bandung adalah Taman kanak-kanak tertua yang berdiri sejak tahun 1957 dan merupakan Taman kanak-kanak terunggul di Kota Bandung (sarat dengan pengalaman). Selama lebih dari 53 tahun PG-TK Assalaam telah membantu anak usia dini menjadi percaya diri, kreatif, bermotivasi, berakhlak mulia, dan siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pada proses pembelajaran terdapat langkah yang harus dijalani demi tercapainya proses pembelajaran yang dapat memberikan hasil yang baik dan sesuai target bagi guru dan peserta didik. Di dalam proses pembelajaran terdapat kurikulum, silabus, dan RPP sebagai syarat kelengkapan proses pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Satuan Kerja Harian (SKH) mempunyai fungsi yang sama hanya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digunakan oleh guru mata pelajaran biasanya pada satuan pendidikan SD, SMP, SMA, sedangkan Satuan Kerja Harian (SKH) digunakan oleh guru kelas biasanya pada satuan pendidikan taman kanak-kanak dan pendidikan anak usia dini (PAUD).

Pada satuan pendidikan setingkat Taman Kanak-kanak (TK), silabus pembelajaran dituangkan dalam bentuk perencanaan semester, perencanaan

mingguan, dan perencanaan harian. Perencanaan harian disusun dalam bentuk satuan kegiatan harian (SKH) yang merupakan penjabaran dari satuan kegiatan mingguan (SKM).

Satuan Kerja Harian (SKH) sebagai salah satu kelengkapan administrasi kelas yang harus rutin dilakukan oleh para guru Taman Kanak-kanak (TK) apabila lupa membuat Satuan Kerja Harian (SKH) ini maka dipastikan skenario pembelajaran akan tidak terarah. Maka kurikulum sekolah tidak akan mencapai target. Sehingga memungkinkan proses pembelajaran kurang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Dalam kerangka manajemen pengembangan mutu terpadu, usaha pendidikan tidak lain adalah merupakan usaha “jasa” yang memberikan pelayanan kepada pelanggannya, yaitu mereka yang belajar dalam lembaga pendidikan tersebut (Karsidi, 2000). Para pelanggan layanan pendidikan terdiri dari berbagai unsure paling tidak empat kelompok (Sallis, 1993). Mereka itu adalah pertama yang belajar. Mereka inilah yang langsung menerima manfaat layanan pendidikan dari lembaga tersebut. Kedua, para klien terkait dengan orang yang mengirimnya ke lembaga pendidikan. Ketiga, bersifat tersier adalah lapangan kerja, bias pemerintah maupun masyarakat pengguna output pendidikan. Keempat, dalam hubungan kelembagaan masih terdapat pelanggan lainnya yaitu yang berasal dari intern lembaga.

Dari penjelasan di atas, dapat terlihat bahwa guru sebagai tenaga pengajar mempunyai tanggung jawab besar terhadap proses pembelajaran dalam manajemen

pendidikan. Sehingga guru diharapkan dapat meminimalisir terjadinya kelalaian dalam proses pembelajaran yang akan berdampak kepada peserta didik.

Faktor yang mengakibatkan kelalaian guru di Taman Kanak-kanak (TK) dalam membuat Satuan Kerja Harian (SKH) dikarenakan masalah klasik yakni lupa, atau malah kebosanan yang menimpa dan menghadang di Taman Kanak-kanak (TK). Kebosanan itu terjadi karena di Taman Kanak-kanak (TK) senantiasa harus menuliskan secara manual.

Keberadaan teknologi harus dimaknai sebagai upaya untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dan teknologi tidak dapat dipisahkan dari masalah, sebab teknologi lahir dan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh manusia. Berkaitan dengan hal tersebut, maka teknologi pendidikan juga dapat dipandang sebagai suatu produk dan proses (Sadiman, 1993).

Taman kanak-kanak Assalaam Bandung yang merupakan Taman kanak-kanak terunggul di Kota Bandung, pada saat sekarang ini proses pembuatan Satuan Kerja Harian (SKH) di Taman kanak-kanak Assalaam masih menggunakan system manual yang berbentuk tulisan tangan. Dengan kemajuan teknologi sekarang, sistem ini dianggap tidak efisien lagi mengingat pentingnya Satuan Kerja Harian (SKH) dalam proses pembelajaran.

Untuk menghindari kelalaian yang mungkin terjadi seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dirancanglah SKH Digital. Rancang bangun digital Satuan Kerja Harian (SKH) merepresentasikan Satuan Kerja Harian (SKH) yang sebelumnya manual menjadi digital. Digital Satuan Kerja Harian (SKH) dibangun diharapkan dapat membantu guru Taman Kanak-kanak (TK) dalam membuat

Satuan Kerja Harian (SKH) yang sebelumnya dibuat secara manual menjadi bersifat digital sehingga dapat mengefisienkan waktu. Dengan pengefisienan waktu diharapkan dapat mengefektifkan kerja guru sehingga dapat mengoptimalkan kinerja dalam belajar-mengajar.

Pada proses digital Satuan Kerja Harian (SKH) akan dibuat *data base* dan format baku yang memuat kegiatan satu tahun dengan tema dasar yang sama. Dan guru Taman Kanak-kanak (TK) hanya tinggal memilih materi untuk waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Lalu dicetak pada printer untuk kemudian dijadikan bahan evaluasi atau dibukukan pada folder/map arsip kelas.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan untuk mengetahui :

1. Bagaiman proses perancangan database menggunakan Relational Model?
2. Bagaimana hasil evaluasi terhadap Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang telah dikembangkan menjadi Satuan Kegiatan Harian (SKH) digital?

1.3 Batasan Masalah

1. SKH digital ini berbasis desktop
2. Diterapkan pada satuan pendidikan tingkat taman kanak-kanak (TK)
3. Metode perancangan database menggunakan Relational Model.
4. SKH digital yang dirancang adalah:
 - a) Pemilihan materi pelajaran yang telah tersedia sesuai dengan kelas yang diajar
 - b) Evaluasi hasil belajar mengajar

5. Metode pengembangan system yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode proses Sekuensial Linear yang berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dan langkah-langkah dari setiap tahapan yang secara garis besar, diantaranya :

1. Analisa
2. Desain
3. Code dan Testing
4. Penerapan
5. Pemeliharaan

1.4 Tujuan Penelitian

1. Diharapkan dengan SKH Digital ini dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan Satuan Kegiatan Harian (SKH).
2. Diharapkan dengan SKH Digital ini dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk meningkatkan kreativitas dan mengembangkan ide materi pelajaran dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik.
3. Diharapkan dengan SKH Digital ini dapat memberikan kesempatan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan kreativitas dan pikiran yang imaginative bagi anak karena guru bisa mengembangkan ide yang dimiliki untuk materi pelajaran yang akan diberikan pada peserta didik.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi peneliti:

Sebagai penambah wawasan pengetahuan mengenai bidang basis data dan perlunya suatu inovasi dengan memanfaatkan teknologi.

2. Manfaat bagi pembaca:

Diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam bidang basis data dan memahami akan perlunya suatu inovasi yang dapat mempermudah suatu pekerjaan dengan memanfaatkan teknologi sehingga dapat terbantu dan waktu yang digunakan lebih efisien.

3. Manfaat pembuat SKH:

Diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pembuatan Satuan Kegiatan Harian (SKH) dan dapat menghemat waktu sehingga kegiatan belajar mengajar dapat tetap berjalan sesuai rencana. Dengan Satuan Kegiatan Harian (SKH) digital diharapkan dapat memberi kesempatan bagi guru untuk lebih mengembangkan ide karena waktu yang digunakan dalam pembuatan Satuan Kegiatan Harian (SKH) lebih efisien.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperkuat konsep pengklasifikasian data maka diperlukan beberapa metode penelitian antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Studi Kepustakaan

Yaitu dengan mempelajari model pembelajaran berbasis masalah dan ilmu tentang perancangan basis data.

b. Metode Wawancara

Yaitu dengan mewawancarai sumber tentang mekanisme pembuatan Satuan Kegiatan Harian.

c. Metode Observasi

Yaitu dengan mengamati cara sumber membuat Satuan Kegiatan Harian.

2. Metode Analisis Data

Referensi yang diperoleh kemudian dianalisis untuk dicari solusi yang sesuai dengan permasalahan pembuatan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang masih dikerjakan secara manual.

3. Metode Perancangan.

Selanjutnya, dari analisis tersebut dirancanglah sebuah prototype perangkat lunak SKH digital.