

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengemban cita-cita memanusiaikan manusia. Baharuddin (2007:15) mengemukakan bahwa inti pendidikan adalah “memanusiaikan manusia menurut kodratnya sebagai manusia yang berada-dalam-dunia, yaitu berada bersama dengan manusia lain dan berada bersama benda-benda baik alamiah maupun nonalamiah.”

Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia seluas-luasnya, sehingga hakikat dalam-dunia itu tersingkapkan. Ini berarti bukan hanya aspek kognitif informatif yang dikembangkan, tetapi juga moral, spiritual, kebudayaan dan penalaran sosial, serta tentu saja yang tidak kalah penting, afeksi. Hal tersebut tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas. BAB I KETENTUAN UMUM Pasal 1 :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

DASAR, FUNGSI DAN TUJUAN Pasal 3 :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Secara ideal, Rasdi Eko Siswoyo (2007) menyebutkan “ ada tiga sentra yang bertanggung jawab terhadap pendidikan, yaitu keluarga, masyarakat, dan sekolah.” Namun, ketika melalui kebijakan terpusatnya Departemen Pendidikan Nasional menggodok semua kebijakan menyangkut pendidikan, dan memberlakukannya ke seluruh Indonesia, ketiga sentra ini tidak melebur dengan utuh. Dengan itu menjadi jelas pula bahwa pemerintahlah yang sejauh ini memegang hak penuh untuk pendidikan.

Tanpa kebebasan guru tidak mungkin menciptakan iklim mengajar yang sekaligus bersifat mendidik. Jika setiap jawaban sudah terbakukan menurut acuan dari “atas”, sukarlah guru menghadirkan pembelajaran sebagai ruang aman bagi anak tempat ia mengemukakan pikiran-pikirannya dengan bebas.

Hal tersebut mencerminkan sentralisasi dalam pendidikan. Sentralisasi di bidang pendidikan merupakan gejala yang cukup luas. Sekalipun demikian seperti yang diungkapkan Baharuddin (2007:26) bahwa “...sudah cukup lama disadari bahwa sentralisasi di bidang apapun mengandung banyak kekurangan dan keterbatasan”.

Melalui UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan desentralisasi pendidikan mulai dikenalkan. Ditandai dengan diharuskannya setiap sekolah menerapkan manajemen berbasis sekolah yang di dalamnya diatur kewenangan pengelolaan sekolah bukan hanya

oleh kepala sekolah tapi juga menuntut partisipasi orang tua melalui komite sekolah dan guru dengan diakuinya dewan pendidik.

Desentralisasi yang akan memungkinkan pembuat keputusan berada di tingkat yang berhubungan langsung dengan pelaksanaannya, juga bukan tanpa masalah, termasuk di bidang pendidikan. Persoalan desentralisasi melibatkan bukan hanya unsur pendidikan (dalam pengertian pengajaran dan pendidikan melalui pengajaran) itu sendiri, tetapi juga unsur administratif dan finansial.

Menurut Wohlstetter dan Mohrman (Nurkolis,1993:2) terdapat empat sumber daya yang harus didesentralisasikan yaitu “*power/authority, knowledge, information dan reward.*”

Pertama, kekuasaan/kewenangan (*power/authority*) harus didesentralisasikan ke sekolah-sekolah secara langsung yaitu melalui dewan sekolah.

Kedua, pengetahuan (*knowledge*) juga harus didesentralisasikan sehingga sumberdaya manusia di sekolah mampu memberikan kontribusi yang berarti bagi kinerja sekolah.

Ketiga, hakikat lain yang harus didesentralisasikan adalah informasi (*information*). Pada model sentralistik informasi hanya dimiliki para pimpinan puncak, maka pada model MBS harus didistribusikan ke seluruh constituent sekolah bahkan ke seluruh stakeholder.

Keempat, penghargaan (*reward*) adalah hal penting lainnya yang harus didesentralisasikan. Penghargaan bisa berupa fisik maupun non-fisik yang semuanya didasarkan atas prestasi kerja.

Desentralisasi jelas akan memungkinkan penciptaan lingkungan pendidikan yang lebih sesuai dengan situasi dan latar belakang sekolah yang beragam; suatu kondisi yang akan berujung pada perbaikan sistem pembelajaran. Dan tentunya memungkinkan peningkatan kualitas guru karena guru diberikan kebebasan mengembangkan pembelajaran.

Salah satu tantangan pada masa desentralisasi adalah keterbatasan sarana pendidikan yang mampu mendukung pembelajaran berkualitas, inovatif, kreatif, murah, dan mampu menjangkau seluruh wilayah Indonesia yang sangat luas secara efisien. Dalam iklim desentralisasi pendidikan saat ini dibutuhkan suatu upaya dalam rangka meningkatkan kualitas guru secara merata di Indonesia. Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam peningkatan kualitas guru saat ini belum optimal. Maka diperlukan suatu sistem yang dapat membantu para guru mengembangkan kemampuan dan meningkatkan kapasitasnya, terutama dalam membantu terselenggaranya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien antara pendidik dan pembelajar.

Sekitar 90% kampus perguruan tinggi nasional mengandalkan berbagai bentuk pembelajaran elektronik, baik untuk membelajarkan para mahasiswanya maupun untuk kepentingan komunikasi antara sesama dosen. Kemajuan yang demikian ini sangat ditentukan oleh sikap positif masyarakat pada umumnya, pimpinan perusahaan, peserta didik, dan tenaga kependidikan pada khususnya terhadap teknologi komputer dan internet. Sikap positif masyarakat yang telah berkembang terhadap teknologi komputer dan internet antara lain tampak dari semakin banyaknya jumlah pengguna dan penyedia jasa internet.

Internet telah mengalami perkembangan yang luar biasa di berbagai penjuru dunia. Pengguna internet telah berlipat ganda dari hari ke hari

seperti lompatan kuantum dalam jumlah. Hal tersebut juga terjadi di Indonesia. Houghton mencatat pengguna internet di seluruh dunia sekitar 3 juta orang pada tahun 1994, melonjak menjadi sekitar 60 juta orang pada tahun 1996, dan 100 juta orang pada tahun 1998. Berdasar laporan yang diambil dari situs <http://www.internetworldstats.com/> , ternyata hingga bulan Maret 2008 jumlah pengguna internet di dunia sudah mencapai angka 1.407.724.920. Bila dibandingkan dengan jumlah penduduk dunia sebesar 6.676.120.288, maka jumlah pengguna internet ini mencapai angka 21,1 %. Pertumbuhan pengguna internet untuk jangka waktu antara tahun 2000 hingga 2008 mencapai angka 290 %. Artinya dibandingkan dengan kondisi 8 tahun yang lalu, maka pengguna internet di seluruh dunia naik hampir tiga kali lipatnya.

Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran sekarang ini harus sudah mulai digalakkan karena dengan semakin canggihnya dunia teknologi mikroelektronika, peran komputer tidak mungkin diabaikan begitu saja. Keuntungan yang dapat diperoleh dengan adanya komputer juga cukup banyak. Sebagai contoh, hal ini dapat meliputi sumber informasi yang berlimpah dengan adanya fasilitas basis data (*database*), perpustakaan elektronik, perpustakaan soal dan kisi kisi, membantu penyampaian / pemahaman materi, membantu latihan soal dan pemahanan materi (*drill & practice, tutorial*), simulasi hukum-hukum alam, membantu proses pengolahan & analisa data / informasi dan membantu proses penurunan rumus-rumus matematika.

Pengembangan bahan ajar sekarang ini sudah menjadi suatu langkah maju. Berdasarkan hasil penelitian dari Zaenudin (2005:1) menyimpulkan bahwa “bahan ajar *online* dengan teknologi internet cukup baik digunakan untuk belajar”. Dari beberapa hasil penelitian ini dapat memberikan suatu informasi bagaimana dampak yang dapat diberikan dari adanya media pengembangan bahan ajar bagi pembelajaran siswa. Saat ini mungkin belum banyak para guru atau dosen yang memanfaatkan multimedia sistem sebagai sarana dalam mengajar maupun membuat bahan ajar.

Perkembangan Teknologi Informasi sekarang ini bahkan dalam kurikulum sekolah sudah ditambahkan mata ajar TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sementara pengembangan bahan ajar dengan menggunakan komputer (Teknologi Informasi) jumlahnya masih minim, maka dengan sarana pengembangan bahan ajar yang menggunakan komputer seiring dengan perkembangan teknologi informasi sekarang ini, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan para pengajar sendiri menjadi semakin kreatif menciptakan ide-ide dan model bahan ajar baru.

Teknologi selalu mencakup *hardware* dan *software*. *Hardware* akan berguna apabila tersedia *software* di dalamnya, demikian pula sebaliknya *Software* dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu operating sistem (OS), aplikasi, dan data atau konten. OS berfungsi sebagai sistem operasi, seperti DOS, Windows, Linux, dan Unix. Aplikasi adalah *software* yang digunakan untuk membangun atau menjalankan proses sesuai dengan perintah-perintah pemrograman, misalnya office, LMS, CMS, dll.

Sedangkan data atau bahan ajar termasuk ke dalam kelompok software konten, misalnya bahan ajar baik berupa teks, audio, gambar, video, animasi, dll.

Pengertian yang paling sederhana, suatu proses belajar akan terjadi apabila tersedia sekurang-kurangnya dua unsur, yakni orang yang belajar dan sumber belajar. Sumber belajar mencakup orang (narasumber), alat, bahan, lingkungan (latar, setting), dll. Bahan ajar adalah salah satu jenis dari sumber belajar.

Bahan belajar merupakan elemen penting dalam pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI). Tidak ada pembelajaran berbasis Teknologi Informasi tanpa ketersediaan bahan belajar. Untuk itu, maka kemampuan seorang guru dalam mengembangkan bahan belajar berbasis Teknologi Informasi menjadi sangat penting.

Bahan ajar adalah segala bentuk konten baik teks, audio, foto, video, animasi, dll yang dapat digunakan untuk belajar. Ditinjau dari subjeknya, bahan ajar dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yakni bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar dan bahan yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar. Banyak bahan yang tidak dirancang untuk belajar, namun dapat digunakan untuk belajar, misalnya kliping koran, film, sinetron, iklan, berita, dll. Karena sifatnya yang tidak dirancang, maka pemanfaatan bahan ajar seperti ini perlu diseleksi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Bahan belajar yang dirancang adalah bahan yang dengan sengaja disiapkan untuk keperluan belajar. Ditinjau dari sisi fungsinya, bahan ajar yang dirancang dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri. Sedangkan ditinjau dari media, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi bahan ajar cetak, audio, video, televisi, multimedia, dan web. Sekurang-kurangnya ada empat ciri bahan ajar yang sengaja dirancang menurut Kusnandar (2008), yakni adanya tujuan yang jelas, ada sajian materi, ada petunjuk belajar, dan ada evaluasi keberhasilan belajar.

Perkembangan TI (Teknologi Informasi) dalam situsnya Khalid Mustafa (2002) khalid@bpgupg.go.id, menyatakan "...sekarang ini untuk dunia mikroelektronika seorang guru itu belajar dari muridnya bukan sebaliknya." Hal ini menjadi suatu pekerjaan besar bagi Dunia Pendidikan di negeri ini karena untuk memajukan pendidikan, seorang guru harus benar-benar memiliki kompetensi yang lebih dari siswa di dalam bidang apapun.

Ahmad Suntoro (2008:8), "Pemakaian komputer di Indonesia pada umumnya masih berkisar sebagai alat bantu dalam merepresentasikan informasi." Berawal dari keadaan ini, pengembangan perlu dilakukan berpegang pada hipotesa bahwa komputer hanyalah alat bantu untuk merepresentasikan informasi. Hambatan utama yang ada umumnya hanya karena masalah-masalah "tak kenal maka tak sayang". Hal ini menimbulkan berbagai hal seperti buta komputer, perasaan takut pada komputer dsb. Proses

pengenalan tentunya memakan waktu dan perlu dilakukan secara bertahap. Hal-hal ini diharapkan menimbulkan kesadaran akan keterbatasan dan kemampuan komputer, cara pemanfaatan komputer sebaik mungkin.

Kemampuan mengajar seorang guru merupakan kesatuan dari keterampilan, pemahaman, dan motivasi. Dengan perkembangan teknologi sekarang ini terutama dalam bidang teknologi informasi mayoritas guru mengalami kesulitan untuk dapat beradaptasi dengan hal tersebut, yang mengakibatkan kinerjanya dalam bidang tersebut menjadi berkurang. Apabila dihubungkan dengan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan sebuah perangkat teknologi informasi maka masih banyak yang masih kebingungan di dalam penggunaan semua fasilitas yang diberikan oleh sebuah web. Maka hal tersebut disederhanakan oleh crayonpedia menjadi terfokus ke dalam keahlian seorang guru yaitu mengajar dan mengembangkan bahan ajar untuk kebutuhan pengajarannya di kelas agar kinerja/kemampuannya di dalam teknologi informasi menjadi lebih baik lagi.

Ensiklopedia pendidikan online yang bersifat kolaboratif mulai dikenal tahun 2008. Karakter kontennya berbeda dengan Wikipedia tetapi dengan engine yang sama. Atas dasar kebutuhan diatas dirancang ensiklopedia online yang bersifat kolaboratif di bidang pendidikan. Mulai jenjang Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi dengan nama Crayonpedia [lihat : www.crayonpedia.org]. Crayonpedia memiliki makna tempat pembuatan & penyajian konten edukasi yang terbuka (*Open Education Content*

Authoring & Presenting). Fasilitas tersebut menjadikan guru ataupun pihak pendidik lain dapat mengupload ide dan hasil karyanya, yang dapat berupa materi pelajaran, ke dalam aplikasi tersebut. Fasilitas ini memberi kesempatan dan kemudahan bagi para pendidik dan yang berminat terhadap pendidikan secara umum untuk berpartisipasi dan menyumbangkan tenaga bagi pengembangan pendidikan. Dengan adanya fasilitas ini, semakin banyak materi dan informasi yang berkualitas tinggi yang dapat digali oleh para pelajar. Dan sebaliknya, para guru yang dulunya pasif dapat berperan aktif dalam menyalurkan ide-idenya dalam dunia pendidikan atau lebih khusus lagi dalam melaksanakan pembelajaran dan mengembangkan sebuah bahan ajar. Maka penulis tertarik untuk meneliti bagaimana hubungan penggunaan bahan ajar berbasis crayonpedia dengan kemampuan mengajar guru.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka dirumuskan suatu pokok masalah yaitu “Bagaimana hubungan penggunaan bahan ajar berbasis crayonpedia dengan kemampuan mengajar guru?”

Rumusan tersebut kemudian dijabarkan menjadi rumusan masalah yang lebih khusus yaitu:

1. Bagaimana hubungan pemahaman guru terhadap bahan ajar berbasis crayonpedia dengan kemampuan guru mengajar?
2. Bagaimana hubungan kemampuan guru menggunakan bahan ajar berbasis crayonpedia dengan kemampuan guru mengajar?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran secara teoritis dan aplikatif mengenai hubungan penggunaan bahan ajar berbasis crayonpedia dengan kemampuan mengajar guru.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Hubungan pemahaman guru terhadap bahan ajar berbasis crayonpedia dengan kemampuan guru mengajar?
2. Hubungan kemampuan guru menggunakan bahan ajar berbasis crayonpedia dengan kemampuan guru mengajar?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti baik secara langsung maupun tidak langsung, bagi :

1. Guru

Memberikan informasi sejauhmana hubungan pemanfaatan media crayonpedia yang dilakukan oleh guru tersebut baik yang mencakup pengembangan materi ajar juga mengenai proses KBM di kelas dengan menggunakan media crayonpedia.

2. Lembaga Pengembang media crayonpedia (Zamrud Technology, IGOS Center, dan YPM Salman)

Selaku penggagas media crayonpedia peneliti berkeinginan untuk memberikan informasi mengenai bagaimana hubungan pemanfaatannya (media pengembangan bahan ajar berbasis Crayonpedia) di lapangan yang mencakup sejauhmana manfaat/kebaikan yang dapat diberikan oleh media crayonpedia ini terhadap pendidikan secara umum dan terhadap guru-guru secara khusus di dalam pembelajarannya.

3. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Menjadi sebuah informasi baru mengenai keberadaan media pengembangan bahan ajar sekolah sehubungan juga dengan salah satu mata kuliah yang ada di jurusan KURTEK ini yaitu mengenai Pengembangan Bahan Ajar, semoga dengan adanya informasi ini

pihak jurusan dapat mendukung terhadap perkembangan media crayonpedia baik di dalam hal kurikulum ataupun yang lainnya.

E. Definisi Operasional

1. Penggunaan Crayonpedia

Penggunaan/pemanfaatan merupakan aktivitas yang terdiri dari keinginan, kemampuan dan pemahaman di dalam melakukan pekerjaan (J. Wycoff dalam Darma, 1998:53). Penggunaan Crayonpedia di dalam penelitian ini merupakan pemahaman dan kemampuan guru di dalam menggunakan crayonpedia sebagai bahan ajar yang dilakukan oleh guru-guru SD Anni'mah.

2. Kemampuan Mengajar Guru.

Kemampuan guru melaksanakan pengajaran adalah kemampuan dalam hal membahas pelajaran sesuai urutan yang telah ditetapkan sebelumnya dalam perencanaan pengajaran (Sardiman, 2001:88) Kemampuan mengajar guru di dalam penelitian ini merupakan kemampuan dalam melaksanakan pengajaran yang dilaksanakan oleh guru-guru SD Anni'mah.

F. Asumsi Penelitian

1. Bahan ajar berbasis Crayonpedia sudah digunakan oleh guru SD Anni'mah Margahayu Kabupaten Bandung.
2. Dengan menggunakan bahan ajar berbasis crayonpedia dapat membangkitkan kemampuan mengajar guru di dalam melaksanakan proses pembelajarannya.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode korelasional, yaitu suatu metode yang digunakan untuk meneliti hubungan di antara variabel-variabel. “Metode penelitian korelasional adalah untuk mendeteksi sejauhmana variasi-variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi-variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan pada koefisien korelasi” (Suryabrata, 2003;82).

H. Lokasi Dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Anni'mah Margahayu kabupaten Bandung. Untuk mempermudah melakukan penelitian dibutuhkan sampel penelitian sehubungan dengan sampel ini Moh. Ali (1985:54) yang menyatakan pengertian sampel yaitu “sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan mewakili terhadap seluruh populasi”. Tetapi pada penelitian ini jumlah guru yang diambil sebagai sampel adalah 30 guru SD Anni'mah. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2007:124).

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, pada penelitian ini dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H₀ : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara pemahaman guru terhadap bahan ajar berbasis crayonpedia dengan kemampuan guru mengajar

H₁ : Terdapat hubungan yang signifikan antara pemahaman guru terhadap bahan ajar berbasis crayonpedia dengan kemampuan guru mengajar

H₀ : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan guru menggunakan bahan ajar berbasis crayonpedia dengan kemampuan guru mengajar

H₁ : Terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan guru menggunakan bahan ajar berbasis crayonpedia dengan kemampuan guru mengajar