

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas menjadi modal dasar bagi pembentukan bangsa yang besar. Pendidikan yang baik harus mampu menciptakan sumber daya manusia yang mempunyai kualitas akademik dan berkarakter harus dikelola dengan baik. Oleh karena itu perbaikan dan peningkatan institusi pendidikan menjadi bagian yang sangat penting dalam upaya menuju bangsa yang hebat.

- 1) menciptakan kondisi untuk mendukung setiap anggota mengembangkan potensi dan terus belajar untuk meningkatkan kualitas pribadinya.
- 2) budaya belajar yang dimiliki oleh semua komunitas anggota organisasi.
- 3) kebijakan organisasi berpusat pada strategi dalam pengembangan sumber daya manusia.
- 4) organisasi selalu melakukan perubahan yang inovatif, kreatif dan dinamis.

Interaksi yang efektif antara warga sekolah, untuk terus memperbaiki diri dan belajar menuju perubahan yang lebih baik, selain itu sarana dan prasarana yang baik dapat meningkatkan kemampuan sekolah untuk menjadi learning organization mampu menjawab tantangan perkembangan zaman dengan terciptanya kualitas sumber daya manusia yang baik. Ketergantungan dan kerjasama antara bagian dan departemen di sekolah menjadi kunci utama keberhasilan sekolah sebagai learning

organization. Setiap individu didorong dan mempunyai kesempatan yang sama untuk mampu mengembangkan kapasitas dirinya untuk terus belajar sepanjang hayat.

Guru dan karyawan sebagai bagian penting dalam institusi sekolah perlu terus dikembangkan sehingga mempunyai filosofi dan keyakinan yang kuat tentang pengajaran dan pembelajaran. Program pengembangan guru dan karyawan menjadi komunitas pembelajaran profesional dilakukan melalui pelatihan yang tepat sesuai kebutuhan sepanjang waktu tahun ajaran akan membantu membangun visi bersama di antara semua pemangku kepentingan. Memberikan kesempatan belajar bagi guru, siswa, dan pemangku kepentingan lainnya untuk mencoba pembelajaran baru dengan manfaat e-Learning perlu terus ditingkatkan. (Al-Shboul 2013, 95).

Hasil survei yang dilakukan peneliti di awal bulan Juli 2021 terhadap 56 guru di Jakarta dan sekitarnya menunjukkan bahwa 43% guru menyatakan bahwa di sekolah tempat mereka berkarya terdapat kegiatan pelatihan guru namun tidak dilaksanakan secara teratur dan terjadwal, sementara 37% menyatakan kegiatan pelatihan guru dilaksanakan secara teratur dan sisanya 20% mengungkapkan tidak ada program pelatihan guru. Padahal menurut mereka sebanyak 98% mengungkapkan bahwa pelatihan guru ini sangat penting untuk pengembangan kompetensi dan profesionalisme guru. Selain survei mengenai kegiatan pelatihan, peneliti melakukan survei mengenai kegiatan *knowledge sharing* yang terjadi di sekolah. Sebanyak 66% guru menyatakan bahwa di sekolah mereka sudah terdapat kegiatan *knowledge sharing* meskipun masih terjadi secara informal di saat makan siang, ngobrol atau diskusi spontan, 11% guru menyatakan tidak terdapat kegiatan

knowledge sharing di sekolah dan sisanya 23% guru mengatakan kegiatan ini sudah menjadi budaya di sekolah.

Peneliti juga melakukan survei terhadap minat guru mengenai *7 Habits*, sebanyak 66% menyatakan tertarik untuk mempelajari *7 Habits*, 24% ragu-ragu, 6% lainnya tidak tertarik. Dari hasil ini menunjukkan masih besarnya minat guru untuk belajar, memahami dan memaknai *7 Habits* dalam kehidupan personal dan profesional. Melihat dari hasil survei tersebut, akhirnya penulis mengambil kesimpulan bahwa sebenarnya minat guru untuk belajar dan mendapatkan pelatihan sangat besar, selain itu mereka juga mempunyai ketertarikan untuk belajar *7 Habits*. Selain itu hasil survei juga menunjukkan bahwa sebenarnya para guru memiliki keinginan untuk belajar hal baru untuk meningkatkan kompetensi dan profesionalisme mereka.

Pelatih dan pengembangan profesionalisme guru dan karyawan saat ini dilakukan secara e-Learning . Pengembangan modul pelatihan secara e-Learning , sumber pelatihan berbasis web, dan pengetahuan akan e-Learning merupakan kebutuhan yang diperlukan untuk siap menghadapi perubahan. (Kidd 2012, 53)

Kebanyakan pendidik saat ini terbiasa dengan seminar pengembangan profesional jangka pendek melalui seminar secara e-Learning atau melakukan kolaborasi elektronik. Hal ini dilakukan karena tidak ada keterbatasan waktu dan tempat. Dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh Kabilan et al. (2011, 100) terhadap guru Bahasa Inggris di Malaysia, dimana guru ini melakukan secara e-Learning kolaborasi dengan guru lain. Temuan diperoleh bahwa melalui kegiatan ini guru-guru dapat meningkatkan profesionalisme nya dalam pengajaran, berbagi

informasi mengenai teknik pembelajaran yang berhasil di dalam kelas, memberikan ide. Berbagi pengetahuan melalui media secara e-Learning memberikan mereka informasi yang kaya dan berharga, selain itu mendapatkan pengalaman yang bermakna, menarik, relevan, dan berkontribusi positif untuk perkembangan dan kemajuan mereka sebagai guru bahasa Inggris.

Internet memberikan pengaruh yang besar terhadap perubahan knowledge manajemen dengan menggunakan internet berbasis web, sehingga memungkinkan penyebaran informasi yang semakin luas dan tak terbatas. Penggunaan teknologi informasi mendukung berkembangnya kolaborasi antar organisasi. Sehingga mampu menciptakan kompetitif yang sehat antar organisasi. Pengelolaan knowledge management yang berbasis teknologi harus terus dikembangkan untuk memaksimalkan pengetahuan sebagai modal yang penting dalam perkembangan dan pertumbuhan organisasi.

Knowledge sharing sebagai pertukaran pengetahuan, atau perilaku yang membantu orang lain dengan membagikan pengetahuan yang dimilikinya. Ipe (2003, 308) berpendapat bahwa *knowledge sharing* antar individu adalah kegiatan dimana pengetahuan individu berubah untuk dipahami, diserap dan digunakan oleh orang lain. Artinya, *knowledge sharing* setidaknya adalah perilaku sadar dari sumber pengetahuan untuk memberikan pengetahuan yang dimiliki kepada orang lain.

Pengetahuan/*knowledge* didefinisikan sebagai perpaduan dari nilai, pengalaman, informasi secara kontekstual dan wawasan yang menghasilkan suatu struktur informasi untuk mengelola dan menggabungkan pengalaman baru dan

informasi. Selain itu, knowledge berasal dan diterapkan dalam pikiran manusia. Informasi pada organisasi tidak hanya ditampilkan dalam bentuk laporan, dokumen tetapi pada aktivitas organisasi, proses, praktik dan norma.

Knowledge sharing di lingkungan sekolah harus terus dibentuk secara terus-menerus sehingga proses penciptaan pengetahuan akan terus berjalan. Kegiatan yang terjadi secara terus menerus akan menciptakan budaya *knowledge sharing* dan menjadikan sekolah sebagai organisasi “Learning Community” yang berjalan secara dinamis. Hal ini sangat diperlukan untuk menciptakan kemampuan kompetitif dan inovasi untuk terus tumbuh dan berkembang.

Selain penciptaan learning community dalam lingkungan sekolah diperlukan suatu sistem yang baik untuk memastikan semua proses mulai dari penciptaan pengetahuan, *knowledge sharing*, penyimpanan pengetahuan, dan evaluasi dan monitor pengetahuan berjalan dengan baik. Hal ini sangat dipengaruhi oleh kepemimpinan yang ada di sekolah, sistem yang terintegrasi dan teknologi yang mendukung. Penelitian oleh Assegaf (2015, 173) yang mengkaji motivasi seseorang dalam *knowledge sharing* menemukan bahwa altruisme menunjukkan pengaruh yang positif yang lebih dominan terhadap aktivitas orang dalam *knowledge sharing* di komunitas secara virtual, jika dibandingkan dengan reputasi dan balas jasa.

Penelitian sebelumnya menemukan bahwa kebutuhan akan e-Learning dalam pelatihan guru di universitas selama sepuluh tahun terakhir terus meningkat. Melalui teknologi, metode pendidikan mulai mengarah kepada pembelajaran e-Learning sebagai sesuatu yang baru. E-Learning dapat didefinisikan sebagai

pendidikan berbasis web sistem pada platform dengan akses Internet, Intranet atau komputer. Konsep e-Learning memiliki dua bagian utama, yaitu pembelajaran sinkronus dan asinkronus. Pembelajaran sinkronus artinya dimana sekelompok siswa dan instruktur mengaktualisasikan pertemuan konferensi secara e-Learning . Sementara pembelajaran asinkronus artinya siswa memiliki akses ke konten kursus kapanpun mereka mau dan berkomunikasi dengan rekan-rekan mereka atau guru melalui alat komunikasi seperti email dan forum.

Google Sites adalah salah satu media website yang terdapat dalam Google platform yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Google Sites (GSite) menyediakan fitur-fitur untuk dimungkinkannya melakukan kolaborasi dalam membuat desain, informasi, konten yang akan dibuat di dalam GSite. Selain itu, fitur ini dapat digunakan sebagai media penembangan e-Learning baik bagi siswa ataupun pelatihan bagi guru. Proses pembuatan GSite yang sederhana dan mudah dipelajari menjadi kelebihan tersendiri dalam penyusunan, penyebaran, dan penyimpanan informasi berbasis web. Desain GSite dapat dikembangkan sedemikian rupa secara menarik dan kreatif sehingga mampu membuat pengguna merasa nyaman dalam mengakses informasi di dalamnya.

Pengembangan profesionalisme guru di Sekolah XYZ sudah dijalankan secara berkala melalui pelatihan sesuai dengan kebutuhan seperti pelatihan berdasarkan mata pelajaran dan pedagogi. Sekolah XYZ merupakan sekolah yang berbasiskan karakter dengan menggunakan program *7 Habits* sebagai budaya utama yang harus diterapkan oleh semua warga sekolah. Pelatihan guru yang selama ini dilakukan, baik pelatihan *7 Habits*, mata pelajaran dan sebagainya sebagian besar

merupakan pelatihan tatap muka yang dilakukan secara internal maupun eksternal. Selain itu, diskusi melalui *knowledge sharing* juga sudah dilakukan namun masih sebatas dalam diskusi informal. Melihat kebutuhan dan perkembangan teknologi yang begitu pesat, saat ini dirasa diperlukan untuk mengembangkan media sebagai sarana pelatihan secara e-Learning dan *knowledge sharing* melalui kolaborasi online. Selain itu berdasarkan wawancara secara informal (dilakukan dengan mengumpulkan pendapat melalui whatsapp) dan survei yang dilakukan kepada 12 guru Sekolah XYZ ditemukan bahwa diperlukannya suatu media untuk meningkatkan keterampilan guru melalui pelatihan yang efektif dan fleksibel, serta media untuk *sharing knowledge* secara digital sehingga semua pengetahuan dapat tersimpan dengan baik dan sewaktu-waktu dapat digunakan tanpa ada batasan waktu dan tempat.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis ingin membuat inovasi dengan mengembangkan GSite menjadi media e-Learning untuk pelatihan guru dan *knowledge sharing* bagi para guru di lingkungan Sekolah XYZ untuk meningkatkan profesionalisme guru secara terus menerus. Dan diharapkan dengan adanya pengembangan ini kedepannya sekolah XYZ akan mempunyai sistem pembelajaran e-Learning yang berkesinambungan dan dinamis bagi guru dan karyawan yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang dilakukan.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah media GSite dapat menjadi inovasi untuk media e-Learning di sekolah XYZ Jakarta?
- 2) Bagaimana media GSite dapat diterapkan sebagai media e-Learning dan *knowledge sharing* antar guru?
- 3) Bagaimana daya tarik dan kemudahan penggunaan GSite sebagai media e-Learning pelatihan guru dan *knowledge sharing*?
- 4) Bagaimana struktur e-Learning yang terbentuk dan komunikasi yang terdapat dalam GSite sebagai media e-Learning pelatihan guru dan *knowledge sharing*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

- 1) Mengembangkan GSite sebagai inovasi media e-Learning pelatihan guru di sekolah XYZ.
- 2) Menganalisis spesifikasi media GSite dapat diterapkan sebagai metode e-Learning untuk pelatihan guru di Sekolah XYZ.
- 3) menganalisis daya tarik dan kemudahan penggunaan GSite sebagai media e-Learning pelatihan guru dan *knowledge sharing*?
- 4) Menganalisis struktur e-Learning yang terbentuk dan komunikasi yang terdapat dalam GSite sebagai media e-Learning pelatihan guru dan *knowledge sharing*?

1.4. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dan diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media GSite sebagai sarana e-Learning untuk pelatihan guru dan *knowledge sharing* di antara guru.
- 2) Media GSite dapat digunakan dengan menggunakan laptop atau mobile phone yang terhubung dengan jaringan internet.
- 3) Media GSite dapat menjadi sumber informasi dan referensi bagi guru yang dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi.

1.5. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari pengembangan media GSite sebagai sarana berbagi adalah :

- 1) Manfaat teoritis

Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai salah satu inovasi di lingkungan sekolah untuk mengembangkan pelatihan secara e-Learning. Selain itu untuk membentuk suatu repositori dalam menciptakan, menyebarkan, menyimpan, monitoring dan mengevaluasi pengetahuan di organisasi dapat berjalan dengan baik.

- 2) Manfaat praktis

- a) Bagi guru dapat meningkatkan kompetensinya sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik dan kreatif, dan berbagi pengetahuan kepada guru lain.

- b) Bagi institusi pendidikan, penelitian ini berfungsi sebagai salah satu *knowledge management system* yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah.
- c) Bagi peneliti lain, dapat melanjutkan penelitian yang lebih mendalam di dalam pemanfaatan dan pengembangan GSite untuk tujuan yang lain.

1.6. Batasan di dalam Penelitian dan Pengembangan

Batasan di dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

- 1) Produk yang dihasilkan berupa halaman web yang mudah dalam pengoperasian dan pembuatan desain yang bisa disesuaikan dengan tujuannya.
- 2) Produk hanya bisa diakses secara e-Learning dengan jejaring internet dan belum bisa digunakan secara *offline*.
- 3) Pengembangan GSite hanya dilakukan di sekolah XYZ.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika di dalam tesis ini adalah sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diperoleh berdasarkan observasi lapangan dan analisis kebutuhan yang menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, menentukan spesifikasi produk, manfaat pengembangan, asumsi dan batasan di dalam penelitian dan pengembangan serta sistematika penulisan.

Bab II. Kajian Pustaka

Pada bab ini peneliti memaparkan teori utama yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu mengenai GSite sebagai media, e-Learning, pelatihan guru, dan *knowledge sharing*.

Bab III. Metode Penelitian

Pada bab ini peneliti akan membahas tentang hal yang terkait dengan teknis, responden dan metode yang dilakukan di dalam penelitian. Dalam bab ini juga dibahas tentang analisis kebutuhan dan prosedur penelitian serta teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti di dalam meembangkan GSite.

Bab IV. Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Pada bab ini diuraikan mengenai hasil pengumpulan dan pengolahan data penelitian serta pembahasannya. Hasil penelitian berupa produk GSite sebagai media e-Learning pelatihan guru dan *knowledge sharing*. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan langkah penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall yang telah disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan.

Bab V. Kesimpulan, Implikasi dan Saran

Pada bab ini diuraikan terkait dengan kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan. Selanjutnya akan disampaikan implikasi, saran dan juga diseminasi produk guna mengetahui petunjuk penggunaan produk dan hal-hal yang perlu dipertimbangkan di dalam penggunaan produk serta sebagai informasi pengembangan bagi penelitian berikutnya