

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berkualitas dapat terwujud apabila didukung guru yang kompeten. Agar menghasilkan staf pengajar berkualitas, guru perlu terus meningkatkan kemampuan mereka. Sesuai amanat Pasal 8 Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, guru harus memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, kesehatan fisik dan mental, serta kemampuan mencapai tujuan pendidikan nasional. Secara khusus, seseorang harus aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan hal ini hanya dapat dicapai oleh individu yang memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri (Lee, 2017).

SD XYZ merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Tarakanita memiliki visi **“Terwujudnya komunitas pemelajar sepanjang hayat yang berkarakter, berprestasi, inovatif, dan cinta lingkungan.”** Merujuk pada hal tersebut, maka pendidik sebagai salah satu anggota komunitas ikut serta mewujudkan visi sekolah dengan mengikuti berbagai kegiatan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi mereka. Dalam mewujudkan visi tersebut Yayasan Tarakanita memfasilitasi berbagai pelatihan, salah satunya melalui kegiatan Hari Studi Guru (HSG) yang dilaksanakan di minggu ketiga setiap bulannya. Selain itu, lembaga mendorong para guru untuk terus berupaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan melalui berbagai kegiatan *workshop* maupun webinar baik yang diselenggarakan oleh lembaga maupun instansi lainnya dengan menetapkan angka kredit minimal jam pengembangan sejumlah 150 poin setiap tahunnya.

Hasil survey yang dilakukan kepada sebanyak 28 orang guru menyatakan bahwa Yayasan Tarakanita telah menyelenggarakan serangkaian kegiatan pelatihan dalam rangka meningkatkan kompetensi guru, namun sebanyak 90% menyatakan belum ada media *e-learning* yang digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pelatihan dan pembinaan sekaligus sebagai media belajar secara mandiri untuk memperdalam materi pelatihan yang telah diperoleh. Materi pelatihan telah dibagikan, namun tidak ada ruang penyimpanan yang terstruktur sehingga materi yang telah diperoleh hilang begitu saja dan kurang diimplementasikan dalam KBM.

Kegiatan pembinaan dan pelatihan yang sudah berjalan selama ini diselenggarakan melalui *zoom meeting* ataupun kegiatan tatap muka. Sebanyak 10% guru menyatakan telah mengikuti kegiatan pelatihan berbasis *e-learning* yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berupa Platform Merdeka Mengajar, namun yang lain menyatakan masih belum memanfaatkan *e-learning* tersebut. Selain survey tentang penggunaan media *e-learning* dalam kegiatan pelatihan, peneliti juga melakukan survey tentang kegiatan pelatihan menyusun modul ajar kurikulum merdeka. Sebanyak 75% menyatakan belum benar-benar paham tentang cara menyusun modul ajar karena minimnya kegiatan pelatihan tentang penyusunan modul ajar sehingga menyulitkan guru kelas 1, 2, 4, dan 5 yang mulai tahun ajaran 2023/2024 sudah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Akibatnya, pembelajaran dilaksanakan mengalir begitu saja, kurang adanya perencanaan yang baik sehingga tujuan pembelajaran kadang kala tidak tercapai dan KBM cenderung monoton. Hal ini terbukti sampai dengan bulan September 2023 baru sekitar 20% guru yang telah menyelesaikan administrasi pembelajaran khususnya modul ajar. Idealnya modul ajar ini disusun di awal tahun

pembelajaran sehingga pada saat peserta didik sudah aktif mengikuti KBM rencana telah tersusun dengan baik, termasuk media yang akan digunakan sehingga tercipta pembelajaran yang berkualitas, berpusat pada peserta didik dan dapat dipastikan tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan guru belum memiliki pengetahuan yang komprehensif tentang tata cara penyusunan modul ajar, sehingga minat untuk menyusun modul ajar menjadi rendah. Peneliti juga melakukan survey terkait kegiatan mentoring pasca kegiatan pelatihan. Sebanyak 75% guru menyatakan bahwa setelah kegiatan pelatihan, biasanya tidak ditindaklanjuti dengan kegiatan pembinaan atau mentoring sehingga mereka kesulitan dalam mengimplementasikan hasil pelatihan ke dalam kelas. Selain itu, tidak ada fasilitas ruang penyimpanan materi pelatihan yang terstruktur sehingga materi yang telah dibagikan dapat hilang kapan saja.

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa sampai saat ini belum ada media *e-learning* yang digunakan dalam kegiatan pembinaan dan pelatihan bagi guru di SD Tarakanita Citra Raya. Selain itu, perlu adanya kegiatan mentoring pasca kegiatan pelatihan agar membantu para guru menindaklanjuti hasil pelatihan yang diperoleh sehingga mereka benar-benar dapat mengimplementasikan hasil pelatihan ke dalam kelas khususnya terkait dengan penyusunan modul ajar literasi dan numerasi.

Hasil penelitian sebelumnya yang memberikan inspirasi kepada penulis adanya penelitian Dewi (2020) yang berjudul **Pengembangan *E-Learning* Berbasis *GSites* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-learning* merupakan model pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi di era revolusi 4.0. *E-learning* berbasis *GSites*

yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Animasi 2D karena menawarkan materi yang lengkap, video pembelajaran, soal *online*, dan formulir pengumpulan tugas, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja.

Penelitian Lestari (2021) yang berjudul **Pengembangan *GSites* sebagai Media *E-Learning* Pelatihan Guru dan *Knowledge Sharing* di Sekolah XYZ Jakarta** juga memberikan inspirasi bagi peneliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk *GSites* yang dibuat menarik, sangat mudah, praktis, terstruktur, dan sangat komunikatif sebagai inovasi baru yang memungkinkan pelatihan guru dan pertukaran pengetahuan melalui media *e-learning*. Melalui pelatihan *e-learning* yang dikembangkan maka para guru semakin memaknai nilai *7 Habits* melalui pelatihan *e-learning* dan pertukaran pengetahuan melalui *GSites*.

Penelitian yang dilakukan oleh Mandasri dan Wahyuni (2021) berjudul **Krisis UNBK: Mentoring Guru dalam Menyelesaikan, Menyusun dan Mengembangkan Soal Kategori HOTS untuk Meningkatkan Hasil Ujian Nasional Di Dataran Tinggi Gayo** bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam menyelesaikan, mengembangkan, dan menyusun soal HOTS. Para peserta diberikan materi HOTS, selanjutnya diberikan tugas untuk menyelesaikan, menyusun, dan mengembangkan soal-soal tersebut. Melalui kegiatan mentoring ini menunjukkan peningkatan kompetensi guru sebesar 24,36%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sulasmianti (2021) yang berjudul **Pembelajaran Berbasis Web Memanfaatkan *GSites*** menunjukkan bahwa *GSites* menawarkan keuntungan bagi guru maupun peserta didik. Guru memperoleh keuntungan dari kemudahan membuat dan mengelola website sehingga dapat

mengetahui progres pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Bagi peserta didik, mereka memperoleh keuntungan dari kemudahan mengakses website sehingga proses belajar menjadi fleksibel, mereka dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja asalkan terkoneksi dengan internet. Keuntungan lain bahwa *GSites* dapat dihubungkan dengan aplikasi lain seperti *google classroom*, *youtube*, dan lain lain.

Nelly *et al* (2022) dengan penelitiannya berjudul **Pengembangan Media Berbasis Web pada Program *E-Mentoring* Kompetensi Pedagogik Guru**. Hasil penelitian ini berupa media *e-mentoring* berbasis web dengan model Dick & Carey. Produk yang dikembangkan digunakan untuk meningkatkan kompetensi pedagogi guru.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi *et al* (2023) dengan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran *GSites* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia** diperoleh hasil yang cukup signifikan, yakni adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik di SDN Hargomulyo I Gunung Kidul sebesar 78.00%. Hal ini jauh berbeda apabila dibandingkan sebelum memanfaatkan *GSites* yakni sebesar 61.24% dalam hal motivasi belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rifaid (2023) yang berjudul **Penerapan Kegiatan Mentoring untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Merancang dan Menggunakan Media Pembelajaran di SMPN 2 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023** menunjukkan bahwa kegiatan mentoring yang diikuti oleh sebanyak 49 orang menunjukkan bahwa 45 dari mereka (91,84%) telah menyelesaikan desain media pembelajaran, dengan nilai rata-rata 4.45.

Kesimpulannya bahwa kegiatan mentoring dapat membantu guru menjadi lebih baik dalam membuat dan menggunakan program Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang ini, penulis berinovasi dengan menciptakan media *e-learning* untuk pelatihan guru di lingkungan SD XYZ. Diharapkan dengan pengembangan ini di masa depan, sekolah akan memiliki sistem pembelajaran *e-learning* yang konsisten dan dinamis bagi guru yang disesuaikan dengan kebutuhan.

GSites merupakan salah satu media dalam platform Google. *GSites* memiliki fitur yang memungkinkan orang bekerja sama untuk membuat desain, informasi, dan konten. Fitur ini juga dapat digunakan sebagai alat untuk membantu pendidik dan siswa mengembangkan pendidikan *e-learning*.

Keuntungan utama dari situs *GSites* dalam penyusunan, penyebaran, dan penyimpanan data berbasis web adalah proses pembuatan yang mudah dan mudah dipahami. *GSites* sebagai salah satu fasilitas gratis yang disediakan oleh google memberikan kemudahan dalam pendokumentasian materi pelatihan sekaligus memberi kemudahan dalam kegiatan mentoring karena *GSites* dapat terkoneksi dengan beberapa platform atau aplikasi lain melalui sistem *hyperlink*, gratis, mudah dibuat, memungkinkan pengguna bekerja sama saat menggunakannya, dan memiliki 100 MB penyimpanan *online* gratis .

GSites yang dirancang secara khusus akan digunakan dalam kegiatan mentoring untuk peningkatan kompetensi guru di SD XYZ. Hal ini untuk menjawab kebutuhan pengembangan SDM di mana kegiatan pelatihan yang selama ini diberikan belum ditindaklanjuti secara optimal. Guru-guru telah memperoleh banyak materi pelatihan dan pengembangan, namun karena tidak ada

pendampingan dan tindak lanjut maka hasil pelatihan belum diaplikasikan secara optimal dalam KBM. Selain itu, materi pelatihan yang tidak terdokumentasi dengan baik dalam sebuah sistem menyebabkan hilangnya materi tersebut dan menyulitkan guru ketika akan mempelajari kembali materi yang telah diberikan.

1.2. Identifikasi Masalah

Meningkatkan kompetensi guru adalah bagian penting dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Kegiatan pengembangan bagi guru selama ini sudah difasilitasi oleh lembaga melalui kegiatan Hari Studi Guru (HSG) setiap minggu ketiga di setiap bulan, melalui kegiatan seminar maupun *workshop* baik yang diselenggarakan oleh wilayah maupun kantor pusat Yayasan Tarakanita.

Kegiatan-kegiatan tersebut ternyata belum memberikan dampak yang signifikan, sebagian besar guru belum mengimplementasikan hasil pelatihan atau seminar karena tidak ada bimbingan atau arahan lebih lanjut dari pihak manajemen sekolah. Selain itu, keterbatasan waktu untuk memperdalam materi secara mandiri menjadi persoalan tersendiri karena setelah guru selesai melaksanakan KBM dilanjutkan dengan pendampingan ekstra kurikuler atau koordinasi terkait dengan kegiatan sekolah atau kepanitiaan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, maka identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Kegiatan pengembangan guru selama ini belum menjawab kebutuhan guru karena tidak ada proses tindak lanjut terhadap pelatihan yang telah diselenggarakan. Selain itu pendampingan dari manajemen sekolah juga belum dilakukan secara optimal.

- 2) Pelatihan dan pengembangan tentang penyusunan modul ajar sebagai perencanaan pembelajaran yang komprehensif dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka masih sangat minim sehingga guru melaksanakan pembelajaran mengalir saja tanpa perencanaan yang matang, akibatnya pembelajaran monoton dan tujuan tidak tercapai.
- 3) Sampai dengan tengah semester satu baru sekitar 20% guru yang telah menyelesaikan administrasi pembelajaran khususnya modul ajar sebagai perencanaan pembelajaran karena para guru belum memperoleh pengetahuan yang mumpuni tentang penyusunan modul ajar kurikulum merdeka.
- 4) Minat guru dalam menyusun modul ajar masih rendah karena berbagai kesibukan di unit selain tugas utama mengajar di kelas masih dibebani sebagai pendamping ekstra kurikuler, pendamping lomba dan berbagai kepanitiaan.
- 5) Nilai AKM Literasi dan Numerasi peserta didik yang rendah yang berdampak pada rapor mutu sekolah belum mencapai nilai maksimum.
- 6) Belum ada model pelatihan yang memanfaatkan *e-learning* yang memberikan fleksibilitas bagi para guru dalam meningkatkan kompetensi dan sekaligus memberikan ruang kolaborasi sehingga meringankan beban administrasi guru.

1.3. Batasan Masalah

Bertolak pada identifikasi masalah yang telah diperoleh, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan *GSites* Sebagai Media *E-learning* pada Program *E-mentoring* Penyusunan Modul Ajar Literasi Numerasi di SD XYZ.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan keterbatasan masalah di atas, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah proses analisis kebutuhan yang dilakukan untuk pengembangan *GSites* di SD XYZ?
- 2) Bagaimanakah perancangan desain *GSites* yang dilakukan di SD XYZ?
- 3) Bagaimanakah proses pengembangan *GSites* sehingga menghasilkan prototipe tahap 1?
- 4) Bagaimanakah penilaian kelompok kecil terhadap prototipe *GSites* sebagai media *e-mentoring* dalam penyusunan modul ajar literasi numerasi ?
- 5) Bagaimanakah proses pengembangan *GSites* sehingga menghasilkan prototipe tahap 2?
- 6) Bagaimanakah penilaian kelompok besar dalam kegiatan uji coba lapangan terhadap prototipe *GSites* sebagai media *e-mentoring* dalam penyusunan modul ajar literasi numerasi ?
- 7) Bagaimana *GSites* sebagai media *e-learning* dalam kegiatan *e-mentoring* meningkatkan keterampilan guru dalam penyusunan modul ajar literasi numerasi di SD XYZ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Mengembangkan *GSites* di SD XYZ sebagai media *e-learning* kegiatan *e-mentoring* penyusunan modul ajar literasi numerasi.
- 2) Merancang desain *GSites* sebagai media *e-learning* kegiatan *e-mentoring* penyusunan modul ajar literasi numerasi di SD XYZ .
- 3) Menganalisis pengembangan *GSites* sehingga menghasilkan prototipe tahap 1.
- 4) Menganalisis penilaian kelompok kecil terhadap prototipe 1 *GSites* sebagai media *e-mentoring* dalam penyusunan modul ajar literasi numerasi.
- 5) Menganalisis proses pengembangan *GSites* sehingga menghasilkan prototipe tahap 2.
- 6) Mengevaluasi penilaian kelompok besar dalam kegiatan uji coba lapangan terhadap prototipe *GSites* sebagai media *e-mentoring* dalam penyusunan modul ajar literasi numerasi.
- 7) Menganalisis *GSites* sebagai media *e-learning* dalam kegiatan *e-mentoring* untuk meningkatkan keterampilan guru dalam penyusunan modul ajar literasi numerasi di SD XYZ.

1.6. Spesifikasi Produk

Sebagai hasil dari penelitian ini, spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media *GSites* sebagai sarana *e-learning* untuk pelatihan guru dan pertukaran pengetahuan antara guru.

- 2) Media *GSites* dapat digunakan dengan laptop atau ponsel yang terhubung ke internet.
- 3) Media *GSites* dapat berfungsi sebagai sumber informasi dan referensi bagi guru yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mereka.

1.7 Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan *GSites* sebagai media *e-learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat teoritis

Memberikan gambaran bahwa kegiatan *e-mentoring* melalui *e-learning* mampu meningkatkan kompetensi guru karena memberikan keleluasaan bagi guru dalam mengatur waktu belajar secara fleksibel khususnya dalam penyusunan modul ajar literasi numerasi.

- 2) Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah

Memberikan gambaran manfaat *GSites* sebagai *e-learning* dalam dalam kegiatan *e-mentoring* bagi guru.

- b. Bagi guru

Meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun modul ajar literasi numerasi sehingga kualitas pembelajaran di kelas semakin meningkat melalui sebuah platform yang dapat diakses secara mandiri kapan dan di mana saja secara fleksibel.

1.8. Batasan di Dalam Penelitian dan Pengembangan

Batasan di dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

- 1) Produk yang dihasilkan berupa halaman web (*GSites*) yang mudah dalam pengoperasian dan pembuatan desain yang bisa disesuaikan dengan tujuannya.
- 2) Produk hanya bisa diakses melalui perangkat laptop, tablet dan smartphone yang terkoneksi dengan jaringan internet dan belum bisa digunakan secara *offline*.
- 3) Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan produk *GSites* sebagai media *e-learning* dalam kegiatan *e-mentoring* saja dan tidak mengukur aspek peningkatan kualitas pembelajaran bagi peserta didik.

1.9 Sistematika Penulisan

Penelitian ini dibagi ke dalam lima bagian.

- 1) Bab I, Pendahuluan, berisi latar belakang masalah dan analisis kebutuhan, menjabarkan identifikasi, batasan, serta rumusan masalah penelitian, menentukan spesifikasi produk, manfaat pengembangan produk, asumsi dan batasan dalam penelitian.
- 2) Bab II, Landasan Teori yang menjelaskan kajian pustaka yang mendukung serta melandasi variabel-variabel dalam penelitian yakni *e-learning*, jenis-jenis *e-learning*, *Moodle*, *Microsoft Teams*, *GSites*, *e-mentoring*, modul ajar literasi dan numerasi, *GSites* sebagai media *e-mentoring*.
- 3) Bab III, Metode Penelitian 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 mengembangkan *GSites*.

- 4) Bab IV, Hasil Pengembangan dan Pembahasan. Rumusan masalah di bab satu dijawab dengan menjabarkan hasil pelaksanaan siklus penelitian yang meliputi uraian hasil pengolahan data dari observasi dan interview yang dilakukan.
- 5) Bab V, Kesimpulan, Implikasi, dan Saran berisi jawaban mengenai pertanyaan penelitian.

