BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian Tentang Penggunaan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi

a. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber belajar dan merupakan komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Suparmin & Pujiastuti, 210). Prastowo (2013: 16) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi yang kemudian disusun secara sistematis, ada yang dalam bentuk tertulis dan ada pula dalam bentuk tidak tertulis. Namun tujuan dalam menggunakan bahan ajar yaitu agar terciptanya lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Dengan demikian bahan ajar merupakan seperangkan materi dan substransi pemebelajaran yang telah disususn secara sistematis, menghasilkan sesuatu yang utuh dari kompetensi yang dikuasai siswa didalam kegitan pembelajaran.

Bahan ajar yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar memiliki berbagai macam jenis. Jenis tersebut dapat berbentuk

buku teks sampai dengan bahan ajar yang berbasis teknologi informasi. Bahan ajar yang dikembangkan melalui buku teks hanya akan membatasi proses pembelajaran yang kreatif di dalam kelas, karena hal tersebut akan mengorbankan bentuk pengajaran kewarganegaraan aktif atau peserta didik dalam mengembangkan diri secara aktif. Bentuk pengajaran tidak hanya sebatas menghafal yang ada dalam buku teks, melainkan bisa dilakukan dari manapun dan di manapun (Shuayb, 2015: 140).

Scheerens (2009: 327) menyebutkan jika proses pembelajaran baik pendidikan formal maupun nonformal, peserta didik memiliki kesempatan untuk menggambarkan kemampuannya dengan memanfaatkan lingkungan dan alam sebagai bahan ajar untuk proses pembelajaran yang mereka lakukan. Dalam konteks proses pemebelajaran pendidikan kewarganegaraan sebaiknya menekankan hal yang sama, yaitu tidak hanya mengandalkan pada buku teks karena hanya akan membatasi pendidikan yang berfokus kehidupan individu peserta didik. Proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang diharapkan sebaiknya lebih pada penekanan kehidupan yang secara luas (Kennedy et al., 2014: 153).

Bahan ajar berbasis teknologi informasi bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mereka agar mampu beradaptasi pada lingkungan yang berbasis pengetahuan dan teknologi yang maju. Pemanfaatan sumber belajar berbasis teknologi informasi dapat menyiapkan peserta didik untuk dapat menghadapi tantangan dunia saat

ini. Mereka dapat memecahkan masalah yang kompleks yang sedang dihadapi karena mereka memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Secara singkat Suparmin & pujiastuti (2010) menjelaskan prosedur penyusunannya yaitu dengan menulis sendiri atau dengan berkolaborasi dengan guru-guru lainnya atau bahkan dilakukan dengan pakar yang memiliki keahlian dibidang ilmu yang sama. Kemudian pegutipan kembali informasi, maksudnya guru hanya memanfaatkan buku teks atau informasi yang sudah ada untuk dikutip kembali sehingga berbentuk bahan ajar yang memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik dan layak dapat dipergunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelejaran. Dan yang terakhir adalah penataan informasi dalam arti mengumpulkan bahan ajar menjadi satu atau kompilasi bahan ajar dari mulai buku teks, materi audio-visual dan lain sebagainya digunakan secara langsung tanpa mengubah isi dari baha ajar tersebut.

b. Jenis-jenis bahan ajar berbasis teknologi informasi

Tuntutan zaman yang mengahruskan dunia pendidikan bisa bersaing dengan dunia luar di era globalisasi ini, mengakibatkan bentuk pembelajaran yang dituntut juga semakin maju. Media pembelajaran dan bahan ajar juga harus semakin kreatif karena pengaruh teknologi informasi. Media dan bahan ajar yang berbasis teknologi informasi dapat berupa

internet, telepon genggam, *flash disk,* radio, dan *power point* (Muhson, 2010: 1-10). Bahan ajar yang dibuat dapat melalui inspirasi atau dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor keadaan negara, pribadi dan komunitas. Faktor-faktor tersebut tentunya semakin membuat bahan ajar lebih bervariatif lagi baik dalam bentuk dan jenisnya (Hahn, 2015: 4).

Bahan ajar yang dapat digunakan tentunya memiliki banyak macam. Oleh karena itu, Prastowo (2013: 39) coba mengkategorikaan bahan ajar kedalam tiga kategori berdasarkan bentuknya, cara kinerjanya dan berdasarkan sifatnya agar dapat dengan mudah untuk digunakan. Pertama, berdasarkan bentuknya ada tiga macam dimana ada bahana ajar cetak, yang dicetak dalam bentuk kertas untuk keperluan pembelajaran seperti buku, modul, lembar kerja siswa, foto atau gambar. Bahan ajar dalam bentuk program audio, dimana program audio adalah sistem yang menggunakan radio secara langsung yang dapat dimainkan atau bahkan dapat didengar seperti kaset, radio, dan piringan hitam. Selanjutnya bahan ajar dalam bentuk *audio visual* yaitu bahan ajar yang dikombinasikan dengan gambar yang bergerak seperti film dan *video*. Bahan ajar yang tergolong interaktif, yaitu kombinasi dari dua atau beih media seperti *audio*, teks, grafik animasi dan *video*. Semua bahan ajar yang berbentuk ini memiliki manfaat masing-masing. Namun bahan ajar baik dalam bentuk teks, *audio*, grafik dan *video* dan lain sebagainya memiliki dasar yang harus dipatuhi dalam pembuatannya, yaitu harus sesuai analisis materi pada kurikulum, sesuai

rencana dan program pengajaran, serta sesuai dengan silabus yang telah disusun (Suparmin & pijiastuti, 2010).

Melanjutkan pengkategorian bahan ajar yang kedua yaitu bahan ajar menurut cara kerjanya. Disini bahan ajar menurut kerjanya dibagi bagi menjadi lima macam. Pertama, bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yakni bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi didalamnya, sehingga peserta didik bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat dan mengamati) bahan ajar tersebut. Contohnya, foto, diagram, display, model dan lain sebagainya. Kedua, bahan ajar yang diproyeksikan, yakni bahan ajar yang memerlukan pryektor agar bisa di manfaatkan dan/atau dipelajari peserta didik. Contohnya, *slide, filmstrips, overbead transparancies,* dan proyeksi komputer.

Ketiga, bahan ajar audio, yakni bahan ajar yang merupakan sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam. Untuk menggunakannya, pendidik mesti memerlukan alat pemutar (*player)* berupa media rekam, seperti *tape compo, compact disk* (CD)*, multimedia player,* dan lain sebagainya. Contoh dalam bahan ajar ini adalah kaset, CD, dan *flash disk*. Keempat, bahan ajar video, yakni bahan ajar yang memerlukan alat pemutar yang berbentuk *video, tape player, view compact disk (VCD) player, digital versatile disk (DVD) player,* dan sebagainya. Karena bahan ajar ini hampir mirip dengan bahan ajar audio, maka bahan ajar ini juga

memerlukan media rekam. Hanya saja bahan ajar ini dilengkapi dengan gambar. Contohnya, video, film dan lain sebagainya. Kelima, bahan ajar media komputer, yakni berbagai jenis bahan ajar non cetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contohnya, *computer mediated instruction* dan *computer based multimedia* (Prastowo, 2013: 41).

Kategori ketiga menurut Prastowo (2013: 42) yaitu kategori bahan ajar menurut sifatnya. Bahan ajar cetak, bahan ajar yang teknologi, bahan ajar yang digunakan untuk praktik dan proyek serta bahan ajar yang diperlukan untuk keperluan interaksi manusia. Kategori dalam bahan ajar ini misalnya telepon, komputer serta video adalah bagian dari bahan ajar menurut sifatnya. Untuk lebih jelasnya ada beberapa kajian mengenai bahan ajar bebrbasis teknologi informasi sebagai berikut.

1. Video

Gamabar-gambar dalam frame yang disatukan, dimana frame demi frame diproyeksi melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar yag hidup dapat disebut sebagai *video* (Azhar, 2011: 49). Belawati (2003) menambahkan bahwa video adalah segala sesuatu yang dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial dapat digolongkan. Dengan demikian *video* merupakan salah satu jenis bahan ajar jenis *audio-visual* yang

bisa menggambarkan obyek yang bergerak denga ciri-ciri memiliki suara.

Sebagai bahan ajar yang kreatif, *video* kaya akan informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, karena dapat tersampaikan ke peserta didik secara langsung. Selain itu, *video* menambah suatu dimensi baru terhadap dunia pembelajaran, karena peserta didik dapat melihat gambar sekaligus mendengar suara dari program *video* tersebut (Prastowo, 2013). Dengan video memungkinkan interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi lebih mudah. Pendidik dapat mentransfer pengetahuan melalui bahan ajar berupa *video* kepada pesereta didik ketika kegiatan pembelajaran di kelas (Sprague, 2012: 221).

Salah satu bagian dari bahan ajar *video* adalah *film,* karena *film* menyajikan gambar yang bergerak dan bersuara. *Film* dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih cepat menyerap dan memahami pelajaran yang disampaikan (Michael. 2011: 376). Michael (2011: 380-396) mengutarakan bahwa *film* sangat menarik untuk dianalisis karena menyenangakan sehingga membuat kelas menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, sehingga memberikan dampak postif tehadap nilai akhir peserta didik.

Belawati (2003) memaparkan manfaat dari dari menggunakan *video* sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran, yaitu dapat memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya belum diketahui, menunjukan cara-cara penggunaan media pada suatu benda, memperagakan keterampilan yang akan dipelajari, mengahdirkan penampilan suatu drama atau musik, memperlihatkan diskusi atau interaksi antara dua orang atau lebih dan memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu.

2. Audio

Seiring dengan berkembangnya teknologi modern saat ini, banyak bermunculan media digital seperti kartu memori, *flash disk,* perangkat keras dan perangkat lunak. Benda-benda tersebut untuk menyimpan sistem suara dalam bentuk *audio* yang bisa digunakan dalam bentuk *mp3.* Sedangkan untuk sumbernya juga cukup bervariasi, yaitu dari perangkat perekam sampai pemutar *audio* digital seperti, *multimedia player, recorder, sound recorder* dan telepon genggam, bahkan radio juga bisa digunakan sebagai bahan ajar (Prastowo, 2013: 265-268).

Dengan bahan ajar *audio,* peserta didik dapat belajar hal yang baru. Ada beberapa alasan kenapa perlu menggunakan bahan ajar

audio dalam proses pembelajaran. Beberapa alasan tersebut diantaranya: Pertama, materi pelajaran sudah ditetapkan dan dapat di produksi dengan konten yang tetap sama. Kedua, produksi dan reproduksi sangat ekonomis serta mudah didistribusikan, dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri. Ketiga, karena setiap peserta didik memiliki kemampuan tanggap yang berbeda-beda. Dan keempat, suasana dan perilaku peserta didik dapat dipengaruhi melalui penggunaan musik latar belakang dan efek suara (Prastowo, 2013: 268).

Penggunaan bahan ajar audio dalam proses belajar mengajar memiliki tujuan yaitu untuk menyentuh tiga ranah penting dalam dunia pendidikan. Beberapa ranah tersebut antaralain ranah kognitif, ranah psikomotorik, dan ranah afektif. Pada ranah kognitif, bahan ajar audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali dan/atau pembedaan rangsang audio yang relevan. Pada ranah psikomotorik, bahan ajar audio dapat digunakan untuk mengajar keterampilan verbal, misalnya, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendengar, menirukan dan melatih sesuatu yang baru didengar yang menurtunya asing. Sedangkan pada ranah afektif, audio yang berupa musik, efek suara, atau suara narator digunakan untuk menciptakan suasana. Dengan kondisi dan suasana yang

damai, tenang, nyamaan proses pembelajaranpun akan efektif dan menyenangkan (Prastowo, 2013: 400).

3. Interaktif

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat ternyata berdampak terhadap penggunaan bahan ajar interaktif. Bahan ajar ini memeliki beragam bentuk variasi, seperti permainan, soal-soal dan materi bahan ajar. Menanggapi perkembangan tersebut, Prastowo (2013: 328) mengungkapkan bahwa pendidik semestinya senantiasa meng-*update* pengetahuan dan *trend* baru dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Pendidik harus mau belajar, tidak boleh berpuas diri dengan ilmu dan kemampuan yang telah dikuasai. Dengan pembelajaran yang interaktif dengan menyesuaikan keinginan peserta didik, peserta didik akan terpuaskan karena merasa terlayani secara maksimal. Sebab mereka akan merasa nyaman dan kooperatif dengan penyajian bahan ajar yang kreatif, inovatif, dan adaptif. Pada akhirnya pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Bahan ajar interaktif yang dalam pengembangannya didukung oleh teknologi informasi akan memberi angin segar kepada para aktor pendidikan. Adanya bahan ajar interaktif akan membantu para pendidik dalam menyiapkan aktivitas belajar mengajar yang mereka lakukan. Namun dalam menyiapkan bahan ajar interaktif

diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai, terutama dalam mengoperasikan peralatan seperti komputer, kamera video, dan kamera foto. Bahan ajar interaktif biasanya disajikan dalam bentuk kaset (Depertemen pendidikan nasional, 2006: 12). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks atau grafik) yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif.

Bahan ajar interaktif dalam pembuatannya tidak terlepas dari perangkat seperti komputer. Bahan ajar interaktif yang menggunakan komputer adalah jenis bahan ajar yang tidak dicetak sehingga membutuhkan komputer untuk menayangkannya dalam proses pembelajaran (Belawati et al., 2003). Pemanfaatan komputer dalam menggunakan bahan ajar interaktif untuk pembelajaran dapat dijalankan peserta didik secara langsung atau terkoneksi (terhubung) dengan komputer lain. Komputer yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran biasanya berbentuk *stand alone* atau komputer terminal yang terkait dengan komputer utama. Jaringan kerja komputer (nasional atau internasional) dapat memungkinkan peserta didik untuk mengakses ke data base dari jarak jauh. Selain itu jaringan komputer juga memungkikan peserta didik untuk berkomunikasi dengan pengguna komputer lainnya menggunakan

email atau jaringan lokal komputer yang saling terhubung (*computer conferencing*).

Kelebihan dari menggunakan bahan ajar berbasis interaktif yaitu dapat menayangkan informasi dalam bentuk teks dan grafik, mengolah laporan, atau dapat diadaptasi sesuai kebutuhan peserta didik (Prastowo, 2013: 332). Nurchali (2010) menegaskan bahwa menggunakan bahan ajar interaktif dengan komputer dapat memberikan pengalaman belajar yang banyak dan variatif, meningkatkan motivasi belajar serta mengembangkan keterampilan teknologi informasi pada peserta didik. Namun jika para pendidik tidak bisa menguasai teknologi informasi atau bahkan tidak bisa mengoperasikan komputer dalam proses pembelajaran, maka kelebihan dari penggunaan bahan ajar interaktif akan sia-sia. Apalagi masih sedikit guru yang mampu memanfaatkan komputer dalam pembelajarannya. Oleh karena itu sangat dibutuhkan para pendidik yang mengusai dan lihai terhadap keterampilan-keterampilan tertentu seperti bidang teknologi informasi dan komputer (TIK) (Sucita, 2010).

Bahan ajar interkatif yang dapat dioperasikan melalui komputer oleh para pendidik salah satunya dalah *power point.* Bahan ajar interaktif berupa *power point* dalam penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik dalam bentuk teks

maupun gambar. Kemudian bahan ajar *power point* dapat lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi yang tersaji. Pesan informasi serta *visual* yang disajikan mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Selain itu guru dipermudah dengan tidak terlalu mengeluarkan tenaga untuk menjelaskan materi yang akan disajikan kepada peserta didik. Bentuk bahan ajar seperti ini terbilang praktis karena dapat diperbanyak sesuai kebutuhan serta dapat digunakan secara berulang-ulang, serta dapat disimpan dalam bentuk data optik dan magnetik seperti disket, *cd,* dan *flash disk* (Sukiman, 2012: 213).

4. *E-learning*

E-learning dapat dikategorikan sebagai bagian dari bahan ajar berbasis teknologi informasi karena *e-learning* terhubung dengan jaringan internet dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun (Perwaningsih & Pujianto, 2009). Penggunaan *e-learning* tidak terlepas dari penggunaan perangkat keras dari teknologi informasi seperti komputer dan telepon genggam. *E-learning* merupakan serangkaian aplikasi dan proses pembelajaran yang di kolaborasi dalam dunia digital (Basak et al., 2018: 192).

Dalam *e-learning* terdapat empat perspektif mendasar yang perlu dipahami dan dikuasai oleh para pendidik yang menggunakan

teknologi informasi dalam proses pembelajarannya. Pertama, perspektif kognitif yang berfokus pada bagaimana melibatkan kognitif dan bagaimana cara otak bekerja. Untuk menerapkan *e-learning* dalam proses pembelajaran yang cerdas dan adaptif ini dapat meningkatkan serta mengoptimalkan kemajuan pelajar dalam lingkup penguasaan teknologi informasi didalam penggunaan jejaring. *E-learning* dapat digunakan untuk mengajar peserta didik yang dilakukan melalui penggunaan alat media sosial secara kolaboratif (Basak et al., 2018: 201).

Kedua, perspektif emosional yang berfokus pada motivasi, keterlibatan dan aspek emosional pembelajaran lainnya. Pada perspektif emosional ini ada beberapa aspek rasa yang perlu diperhatikan ketika melaksanakan proses pembelajaran. Beberapa aspek rasa ini seperti kesombongan, frustrasi, kelegaan, perlawanan, ketakutan, harapan, keputusasaan, kecemasan, kepercayaan diri, kompleks, dan kecemburuan. Ketiga, perspektif perilaku yang berfokus pada keterampilan, hasil perilaku dari proses pembelajaran, serta bagaimana peserta didik memainkan perannya sebagai pengguna dari teknologi informasi. Keempat, perspektif kontekstual yang berfokus pada lingkungan dan aspek sosial yang dapat merangsang pembelajaran, serta berfokus pada bagaimana cara

berinteraksi dengan orang-orang untuk mendapat dukungan teman sebaya (Basak et al., 2018:202).

E-learning yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun akan memberikan kemudahan dalam proses pemebelajaran. Dengan adanya revolusi perpustakkan maka perpustakaan sudah bisa diakses secara *online* (Pandian, 2008). Perpustakaan *online* merupakan bagian dari *e-learning* karena mengacu pada aspek teks, gambar serta suara yang ada didalamnya disajikan dalam bentuk digital serta *online*. Cara mengirim, mengunduh, mengakses dokumennya dapat dilakukan secara elektronik serta akses penggunaannya dapat dilakukan diluar jam pembelajaran dan jam sekolah. Selain itu ketersediaan perpustakaan *online* akan melatih peserta didik untuk tahu bagaimana menggunakan sumber-sumber dari internet seperti mengunduh jurnal, buku dan lain sebagainya.

Surjono (2011: 7) mengungkapkan bahwa bahan ajar yang berkaitan dengan jaringan dalam hal ini *e-learning* memiliki kriteria yang harus dipenuhi, diantaranya konsistensi tampilan, navigasi, teks serta latarnya. Lalu indikator halaman, teks juga harus ringkas atau padat, ukuruan huruf jelas, warna yang kontras dan garis bawah hanya untuk *links*. Gambar yang ditampilkan juga harus relevan, resolusi dan ukuran yang proposional. Dapat didukung dengan suara, *video* serta animasi yang bermakna dan simpel. Tasri (2011)

menyebutkan jika ada karakteristik dari bahan ajar berjaringan atau *e-learning* antara lain menyajikan multimedia, meyimpan dan mengolah serta menyajikan informasi dan *hyperlink.*

Dalam menggunakan bahan ajar berupa *e-learning* akan terasa mudah jika *user* atau pengguna teknologi informasi mengusai cara untuk mengaksesnya. Berikut beberapa cara yang dapat digunakan dalam mengakses dan menggunakan bahan ajar berupa *e-learning*. Pertama, melalui *browsing* atau menjelajah dunia maya. Kedua, melalui *searching* atau proses pencarian bahan ajar guna melengkapi materi yang akan dissampaikan keapda peserta didik. Ketiga, melalui *resourcing* atau menjadikan internet sebagai sumber pengajaran, yang artinya peranan internet sebagai gudangnya informasi dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi serta data yang yang diinginkan, yang keterkaitan dengan materi ajar yang akan disampaikan. Keempat, melalui kunsultasi dan komunikasi atau surat elektronik dapat menjembatani komunikasi data atau personal (Khairani, 2014: 80). Dengan demikian, pembelajaran atau berdiskusi melalui jaringan internet tentang topik tertentu menjadi lebih efektif dan efisien. Banyak manfaat dari bahan ajar model jaringan *e-learning,* seperti mudah dalam mencari referensi, sumber informasi yang murah, dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

2. Kajian Tentang Kompetensi Profesional

a. Kompetensi profesional

Schulze (2015: 373) menjelaskan bahwa profesional mengacu pada kemampuan individu untuk mengatasi situasi tertentu dalam pekerjaannya. Dalam konteks profesional seorang guru, profesionalitas seorang guru yang paling utama idealnya yaitu memiliki tugas mendidik anak dalam mempersiapkan mereka menjadi warga negara yang kritis dan partisipatif dalam masyarakat yang demokratis. Selain itu profesionalitas seorang guru yaitu dapat mengangkat literasi budaya yang ada pada diri peserta didik (Wilkinson, 2007: 391).

Pendidik yang profesional yaitu mereka yang bisa berkolaborasi aktif dengan guru lainnya. Misalnya dalam program pengembangan profesional dirancang untuk mendorong guru memiliki rasa kolaboratif dengan sesama guru lainnya, yaitu dalam merumuskan dan menciptakan pembelajaran yang efektif (Kelcey & Pheps, 2013: 522). Jika guru dapat mengembangkan kurikulum dan model pembelajaran yang mereka lakukan maka akan menciptakan efisensi dan produktifitas yang lebih baik sehingga pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan meningkat.

Jika guru ingin mengembangkan profesionalnya dalam pembelajaran dan ingin berkolaborasi dengan guru lainnya, maka adanya perkumpulan guru menjadi solusi. Melalui starategi pelatihan

jangka panjang akan berguna untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memberikan konten kurikulum dan bimbingan pembelajaran yang lebih baik, mulai dari perencanaan, praktik pembelajaran, dan pendekatan kurikulum lainnya (Vernez et al., 2016).

Guru di satu sisi memiliki peran yang sangat strategis, keberadaa mereka sangat berkaitan dengan keberhasilan dan kualitas pendidikan. Guru merupakan pribadi yang harus mampu menerjemahkan dan menjabarkan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum, kemudian mentransformasikan nilai-nilai tersebut kepada peserta didik melalui proses pembelajaran di ruang kelas (Priansa, 2018: 79). Cooper, et al. (2011: 85) menyebutkan jika efektiftivitas dalam mengajar akan terwujud apabila guru melibatkan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Barghava et al. (2011:77) menyatakan bahwa faktor terpenting dalam pembelajaran adalah guru. Mengajar merupakan kebiasaan yang dilakukan seorang guru dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang pendidik. Proses pembelajaran terjadi apabila interaksi antara guru dan peserta didik atau sebaliknya dengan menghasilkan perubahan tingkah laku, penguatan wawasan dan pengalaman. Sikap profesional dan kompetensi keahlian yang dimiliki guru tidak lain pada bidang pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran di sekolah yang menentukan keberhasilan peserta didiknya.

Dalam perspektif Payong (2011: 17), guru agar menjadi guru yang profesional harus memenuhi kualifikasi. Dalam kualifikasi ini bersifat statis, pengakuan terhadap kemampuan akademik seseorang guru dibuktikan dengan pemberian ijazah atau sertifikat. Pemberian itu dilihat dari sejauh yang bersangkutan (guru) menyandang gelar akademik yang sesuai. Untuk menjadi guru yang profesional, guru haruslah memiliki mutu dan profesionalisme sebagai etos kerja yang mereka jadikan sebagai landasan orientasi berperilaku dalam tugas-tugasnya profesinya (Karsidi, 2005).

Guru didorong untuk berpikir kritis dalam praktik pengajarannya serta bagaimana cara guru mengajar dapat memenuhi kebutuhan siswa sebagai peserta didik. Guru dituntut untuk memiliki pengetahuan yang luas dan pemahaman yang mendetail tentang teori belajar agar dapat membuat perencanaan secara sistematis terhadap kegiatan pembelajaran (Glasswell & Ryan, 2017: 3-24). Guru sebagai pendidik sebenarnya memiliki banyak peran, tidak hanya sebatas mentransfer ilmu yang dimilikinya saja. Menurut Mulyasa (2009) dapat diidentifikasi bahwa sedikitnya ada 19 peran yang dapat dilakukan oleh guru. Beberapa peran guru tersebut antara lain sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasehat, pembaharu (inovator), model dan teladan, pribadi, peneliti, pendorong kreativitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kemah, pembawa cerita, aktor,

emansipator, evaluator, pengawet, dan sebagai kulminator. Dengan demikian guru sebagai agen pembelajaran sebaiknya berperan sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik (Purwana, 2012: 2).

Dalam menjadi guru profesional maka guru perlu untuk memperhatikan kompetensi yang dia miliki. Priansa (2018: 128) menyebutkan bahwa kriteria kompetensi untuk menjadi guru profesional yang melekat pada kompetensi profesional guru meliputi penguasaan materi terhadap struktur ataupun konsep serta keilmuan yang mendudukng mata pelajaran yang diampu. Melalui penguasaan materi, seorang guru harus memahami standar kompetensi dan kompetnsi dasar mata pelajaran/bidang yang diampu agar dapat dikembangkan secara kreatif. Selain itu, guru yang memiliki kompetensi profesional secara berkelanjutan dapat melakukan tindakan reflektif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi serta mengembangkan diri.

Council (2012:7) memaparkan tentang bentuk keprofesionalan yang dapat dilakukan oleh guru. Beberapa yang dapat dilakukan oleh Guru dalam menunjukkan keprofesionalan mereka adalah sebagai berikut. Pertama, menjunjung tinggi reputasi dan pendirian profesi, mematuhi sekolah dan pendidikan nasional yang disepakati sesuai dengan kebijakan prosedur pelaksanaan. Kedua, berkomunikasi secara

efektif dengan murid, rekan kerja, orang tua, manajemen sekolah dan orang lain di komunitas sekolah. Ketiga, memastikan bahwa komunikasi dengan murid, kolega, orang tua, manajemen sekolah dan lainnya termasuk komunikasi melalui media elektronik, seperti *e-mail*, SMS, dan situs jejaring sosial. Beberapa aktivitas tersebut sebaiknya dilakukan oleh para guru untuk menunjukkan keprofesionalan mereka sebagai pendidik.

Robson (2006: 51) menambahkan bahwa untuk menjadi pengajar yang baik ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru. Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan tersebut diantaranya perencanaan pembelajaran, efektivitas pengajaran, menggunakan metode dan gaya belajar, penilaian yang dibuat, serta mempromosikan hubungan kerja yang baik untuk mengembangkan rencana pembelajaran yang baik pula. Dengan adanya kriteria untuk menjadi guru profesional ini diharapkan para pendidik bisa lebih memperhatikan kriteria ini untuk menjadi pendidik yang profesional.

b. Guru profesional

Tantangan pembelajaran di abad 21 yang menekankan pada informasi, komputasi, otomasi dan komunikasi mengharuskan perubahan dalam model pembelajaran. Berdasarkan penjelasan kementerian pendidikan dan kebudayaan, model pembelajaran yang dikembangkan meliputi pertama, pembelajaran diarahkan untuk

mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber, kedua, pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah, tidak hanya menyelesaikan masalah (menjawab), ketiga, pembelajaran diarahkan untuk melatih berpikir analitis, bukan berpikir mekanistis dan keempat, pembelajaran menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam memecahkan masalah. Implementasi kurikulum 2013 berfokus pada 3 hal yaitu penguatan pendidikan karakter, penguatan literasi dan pembelajaran abad 21 (Apandi, 2017). Adanya perubahan tersebut diharapkan dapat membawa perubahan pada entitas pendidikan terutama pada guru dan peserta didik.

Guru merupakan fasilitator dari peserta didik yang berperan dalam mengembangkan potensi dan kemampuan mereka di sekolah (Suparlan, 2006: 10). Sagala (2009: 21) menambahkan bahwa guru merupakan seseorang yang memiliki wewenang dan tanggungjawab terhadap pendidikan peserta didik di sekolah, baik secara individual maupun kelompok. Lebih lanjut menurut Wiyani (2015: 28) guru adalah seorang yang dewasa dan bekerja sebagai pendidik dan pengajar bagi peserta didik disekolah, agar peserta didik dapat menjadi sosok yang berkarakter, berilmu dan terampil dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuannya. Dengan demikian guru dapat diartikan sebagai seorang yang mengajar dan mentrasformasikan ilmu serta

menanamkan nilai-nilai kepada peserta didiknya di sekolah (Asifudin, 2010: 124).

Menjadi seorang guru tidak semudah seperti yang dibayangkan, yaitu dengan hanya mengajar dan berbagi ilmu pengetahuan. Namun lebih dari pada itu, guru harus memiliki kemampuan dan keyakinan yang kuat dalam mengajar. Ada beberapa kategori mengenai keyakinan guru yang dijelaskan oleh Chin & Barber (2013: 395-427). Pertama, kayakinan tentang subyek yaitu keyakinan yang berhubungan langsung dengan tujuan dan sasaran topik yang akan diajarkan oleh guru. Kedua, keyakinan tentang peserta didik dan pembelajaran, yaitu keyakinan yang berkaitan dengan interaksi seorang pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ketiga, keyakinan tentang mengajar, yaitu keyakinan yang berkaitan dengan proses pengajaran, yang dilihat sebagai transfer pengetahuan. Keempat,keyakinan tentang keberhasilan, yaitu tentang keyakinan seseorang guru untuk memberikan penilaian terhadap kemampuan siswa.

Ketika guru sudah memiliki keyakinan sebagai seorang pendidik, maka guru tersebut harus memiliki tolak ukur sebagai standar profesional mereka. Ada beberapa komponen yang dapat menjelaskan standar profesional seorang guru yang diutarakan oleh Kimonen (2017: 41). Beberapa standar profesional tersebut sebagai

berikut. Pertama, menciptakan lingkungan belajar yang positif dimana guru harus mempunyai keinginan terlebih dahulu, lalu mengatur ruang untuk pembelajaran yang aman dan efektif, menerapakn prosedur, rutin dalam pengelolaan skala besar dan kecil, menyiapkan dan mengelola bahan dan teknologi untuk pembelajaran yang efektif, membuat catatan kemajuan untuk mecocokan dan menyesuaikan kurikulum dengan siswa, melakukan koreksi untuk meningkatkan pembelajaran dan menunjukan rasa hormat, dan yang terakhir adalah melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, penilaian dimana guru harus mempunyai penilaian yang cocok dengan metode penilaian untuk pengetahuan, kurikulum, dan karakteristik siswa, serta mengkomunikasikan informasi penilaian kepada siswa, orang tua dan guru lainnya.

Ketiga, perencanaan kurikulum dimana guru harus memfokuskan perhatian siswa pada informasi yang disebarkan, mengatur ilmu pengetahuan saat merencanakan instruksi, menyajikan informasi untuk instruksi yang terkait dengan penilaian, membimbing pengetahuan siswa serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan informasi secara sendiri. Keempat, pengembangan dan komunikasi dimana guru harus berpartisipasi dalam pengembangan profesional, mahir dalam berkomunikasi dengan siswa, orang tua dan guru lainnya (Kimonen, 2017: 42).

c. Penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran

Teknologi informasi adalah tanda dari perubahan global dan sosial. Teknologi telah berkontribusi pada penciptaan masa baru yang ada dalam hidup kita, waktu di mana kehidupan sehari-hari dimediasi oleh multimedia dan teknologi. Dalam lingkup pendidikan situasi ini menyebabkan disonansi yang tidak dapat dihindari oleh guru. Penyebaran teknologi informasi di sekolah melalui peningkatan penyediaan perangkat keras komputer, infrastruktur, dan jaringan tidak boleh dilihat sebagai contoh isolasi yang mempengaruhi struktur pendidikan tradisional (Townsend & Bates, 2007: 628).

Dode dan Dode (2015: 18) menyebutkan bahwa salah satu prioritas kebijakan pendidikan saat ini adalah pengembangan teknologi informasi yang akan membantu dalam mengembangkan masyarakat yang demokratis. Selain itu alasan atas pengembangan teknologi informasi saat ini, yaitu perkembangan teknologi informasi akan membawa inovasi dalam proses belajar mengajar, selanjutnya ada permintaan yang tinggi akan kapasitas infrastruktur untuk menerapkan teknologi informasi di bidang pendidikan, dan perkembangan inovasi teknologi pada saat yang sama juga dilakukan pada sektor sosial dan sumber daya manusia sehingga ada tuntutan agar dapat sepenuhnya menerapkan teknologi ini.

Dengan demikian ada tuntutan pada para guru di abad ke-21 yang begittu kompleks. Para guru perlu melihat karakteristik masyarakat di era globalisasi sehinga mampu memposisikan perannya secara presisi dalam dunia pendidikan. Sprague (2012: 221-253) menyebutkan jika segala informasi di dunia menjadi sangat mudah diakses dengan adanya teknologi. Teknologi dapat digunakan untuk memperluas perspektif guru secara global dan berkontribusi untuk memperluas pemikiran mereka. Dengan demikian teknologi dapat membantu guru dalam mengembangkan kesadaran global dan memperluas wawasan mereka.

Ketika memasuki abad kedua puluh satu, inovasi teknologi seperti internet muncul sebagai faktor baru dalam kehidupan bermasyarakat. Teknologi telah dan terus memengaruhi cara kita berpartisipasi dalam demokrasi sehingga membentuk apa yang harus dipertimbangkan oleh para pendidik ketika mereka mempersiapkan siswa untuk menjadi anggota aktif dalam masyarakat demokratis. Oleh karena itu, Crowe (2006: 111) menyebutkan bahwa teknologi dapat memengaruhi demokrasi dan warga. Hal ini dapat dilihat dari perubahan dalam teknologi yang berdampak pada demokrasi dan warga negara, setidaknya ada tiga cara perubahan yang dihasilkan, yaitu akses ke informasi; akses ke proses politik; dan, akses ke topik atau masalah yang diperdebatkan, dibahas, dan diundangkan.

Penting bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam aktivitas mereka di kelas. Guru adalah harapan yang akan menuntun keberhasilan siswa dan memproduksi nilai dari kegiatan di kelas. Seorang guru dalam melakukan kegiatan di kelas dapat menerapkan kegiatan berbasis teknologi informasi. Namun ada dua hal yang penting dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran agar berlangsung secara efektif. Pertama, kemahiran pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang didukung dengan teknologi. Kedua, praktik belajar mengajar yang efektif ditandai dengan penelitian yang kuat dan berbasiskan strategi yang menggunakan teknologi (NCRL, 2003: 67-74).

Integrasi teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) ke dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran harus dilakukan secara cermat. Khususnya dalam mata pelajaran tentang kewarganegaraan, pendidik yang menggunakan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam mata pelajaran tentang kewarganegaraan sebaiknya menyesuaikan kaidah-kaidah normatif seperti indikator dalam peraturan menteri pendidikan nasional (Permendiknas) No. 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Hal ini dilakukan agar para pendidik yang menggunakan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi informasi tidak keluar dari standar kualifikasi guru.

Standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru khususnya untuk guru mata pelajaran PPKn dengan merujuk pada Permendiknas No. 16 tahun 2007 sebagai berikut. Pertama, guru harus memahami materi, struktur, konsep serta pola keilmuan yang mendukung matapelajaran PPKn. Kedua, guru perlu juga memahami substansi dari PPKn seperti memahami pengetahuan kewarganegaraan, nilai dan sikap kewarganegaraan serta keterampilan kewarganegaraan. Ketiga, guru harus bisa menunjukan manfaat dari mata pelajaran PPKn. Untuk tersampaikannya beberapa poin di atas maka dibutuhkan guru yang memiliki level kompetensi profesional yang sudah terpenuhi. Dalam hal ini adalah guru yang memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan pembelajaran yang sedang diampu.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sari, dkk (2017: 136-143) menunjukkan bahwa ada keinginan oleh guru untuk mengintegrasikan bahan ajar berbasis digital secara efektif di dalam kelas. Melalui bahan ajar berbasis digital diharapkan dapat mengurangi beban pendidik dalam menyajikan informasi. Orientasi baru menuju pendekatan yang lebih berdasarkan pengalaman dan berpusat pada siswa yang didukung oleh alat multimedia teknik informasi dan komunikasi (TIK) interaktif dan pembelajaran jaringan teknologi informasi (TI) atau sistem informasi (SI). Bahan ajar yang diberikan menjadi lebih konkret dan tidak

tergantung pada informasi yang diberikan pendidik. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minat mereka.

Integrasi teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) dalam pengajaran dan pembelajaran merupakan bentuk pemenuhan tuntutan keterampilan mengajar abad ke-21. Dengan terintegrasi TIK akan membantu para guru mengikuti kebutuhan global yang menggantikan metode pengajaran tradisional dengan alat dan fasilitas pengajaran dan pembelajaran berbasis teknologi. Integrasi TIK dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran memiliki keefektifan yang besar bagi guru dan siswa. Persiapan guru yang dilengkapi dengan alat dan fasilitas TIK menjadi salah satu faktor utama dalam keberhasilan pengajaran dan pembelajaran berbasis teknologi. Menggunakan alat dan peralatan TIK akan menyiapkan lingkungan belajar aktif yang lebih menarik dan efektif bagi guru dan siswa (Ghavifekr dan Rosdy, 2015: 175-189).

Perihal pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) atau di Indonesia disebut sebagai Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Selwyn (2002: 3-5) menguraikan pemikirannya tentang mengembangkan teknologi sebagai subjek pendidikan kewarganegaraan. Dia menyebutkan bahwa kurikulum nasional harus menyoroti bidang teknologi dan media baru sebagai elemen yang relevan dari kurikulum kewarganegaraan. Hal ini tentunya dapat terwujud dengan pengembangan konten di pihak sekolah

dan guru, seperti menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai sumber informasi kewarganegaraan, menggunakan TIK sebagai sarana melahirkan diskusi tentang kewarganegaraan, menggunakan TIK untuk membantu merangkai materi tentang kewarganegaraan, dan menggunakan TIK untuk aktivitas dan praktik kegiatan warga negara di sekolah.

Guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam aktivitas belajar mengajar dihadapkan pada beberapa keadaan yang harus diperhatikan. Beberapa keadaan tersebut menurut Townsend & Bates (2007: 636) sebagai berikut. Pertama, kecakapan pendidik dalam menggunakan internet serta dalam menjaga kerahasiaan hak cipta dan kekayaan intelektual. Kedua, melek digital dengan meningkatnya kebutuhan akan keterampilan digital seperti membaca, menulis, dan mengoreksi materi berbasis multimedia atau secara *online*. Ketiga, penilaian dalam jaringan *online* seperti pembuatan portofolio digital, pengujian secara *online* serta survei *online*. Keempat, penetuan keaslian karena ada cek *plagiarisme* dan *cybercheathing* serta kekayaan intelektual. Kelima, konteks pengetahuan guru yang meliputi keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi, yaitu guru harus mengetahui dan menanamkan nilai-nilai sosial dalam menggunakan teknologi informasi di kehidupan siswa. Keenam, kurikulum yang terintegrasi teknologi informasi yaitu dengan

mengembanghkan sikap percaya diri, bertanggungjawab terhadap penggunaan teknologi informasi. Ketujuh, pemahaman hiperteks yang meliputi pembuatan *hyperlink*, mengajar dan belajar di dunia *online*. Kedelapan, menggabungkan teknologi informasi dengan mata pelajaran yang diampu dengan menggunakan komputer dan sejenisnya untuk belajar secara *online*.

d. Pentingnya Literasi digital dalam Mengembangkan Kompetensi Profesional Guru

Merujuk pada konsep pengajaran online menunjukkan bahwa pengajaran di ruang kelas mengharuskan kita bergerak melampaui ilmu pengajaran tradisional dengan menjadi praktik baru yang lebih fasilitatif. Namun, berlangsungnya perubahan dari pengajaran tradisional ke model yang lebih baru jika belum diimbangi dengan pelatihan dan pengembangan secara profesional akan mengakibatkan beberapa kesulitan yang dihadapi oleh guru. Beberapa kesulitan yang dihadapi oleh guru seperti tidak siapnya guru untuk mengajar dilingkungan yang berbasis teknologi informasi, parstisipasi siswa serta warga sekolah yang buruk dalam pembiasaan penggunaan teknologi informasi, enggan melakukan pelatihan untuk membangun keterampilan penggunaan teknologi informasi, serta evaluasi yang

buruk terhadap siswa yang masih dilakukan secara konservatif (Guzzeti & Stokrocki, 2013: 242).

Alasan lain dari sulitnya pengembangan pengajaran berbasis teknologi informasi yaitu masih adanya yang menggunakan bahan ajar cetak dengan enggan memasukkan bahan ajar digital dalam proses pengajaran. Salah satu sebab guru enggan dalam menggunakan bahan ajar digital karena kurangnya sudut pandang, kepercayaan diri, dan keterampilan untuk mengajar siswa yang lihai dalam menggunakan teknologi digital. Oleh sebab itu perlu adanya pembiasaan penggunaan dalam pengoperasiaan segala hal yang berkaitan dengan teknologi informasi kepada pendidik atau biasa disebut dengan literasi digital.

Di negara Indonesia, literasi digital sudah dimulai sejak beberapa tahun yang lalu. Pemerintah mendukung adanya literasi digital untuk kemajuan bangsa Indonesia. Kemendikbud (2017: 15) menguraikan beberapa indikator yang harus dicapai dalam penerapan literasi digital di sekolah. Berikut beberapa kategori indikator yang harus dicapai sekolah dalam menerapkan literasi digital. Pertama, intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran, dan tingkat pemahaman kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan dan siswa dalam menggunakan media digital dan internet. Kedua, jumlah peminjaman buku berbasis digital, jumlah kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi, jumlah penyajian

informasi sekolah dengan menggunakan media digital, jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah, dan tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelayanan sekolah. Ketiga, jumah sarana dan prasarana yang mendukung literasi digital disekolah, serta tingkat keterlibatan orang tua, komunitas, dan lembaga dalam pengembangan literasi digital.

Literasi digital sangat penting dalam dunia pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar saat ini. Literasi digital dapat meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran, dan dapat menjadi fasilitasi bagi pendidikan. Di berbagai negara literasi digital menjadi fokus utama dalam mengembangkan pelatihan, memotivasi guru dalam menggunakan secara efektif dan maksimal. Contohnya seperti negara-negara Eropa dan Amerika dimanfaatkan dalam pengajaran, pembelajaran, penilaian, manajemen, dan komunikasi di sekolah-sekolah UNESCO (2011: 6-7).

Penguatan dalam hal literasi digital merupakan bentuk keterampilan, pengetahuan dan dan etika dalam menggunakan media digital dan internet. Seseorang dianggap paham literasi digital jika seseorang tersebut memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber daya digital (Chan, Churchill, dan Chiu, 2017:

2). Selain itu, agar literasi digital berlangsung dengan sukses maka bentuk pembelajaran berbasis teknologi informasi harus dipandu oleh seorang instruktur. Dipersekolahan guru bisa menjadi instruktor sekaligur fasilitator dalam memberikan pembelajaran yang berbasis tekonologi informasi (literasi digital). Melalui pembelajaran yang berbasis teknologi informasi, guru dapat menguasai materi yang disampaikan kepada peserta didik. Dalam pembelajaran semacam itu guru akan menjadi pemandu yang baik bagi peserta didik dengan membawa mereka pada proses belajar yang konsisten (Basak et al., 2018: 208).

e. Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan merupakan produk hasil perdebatan mengenai perubahan sifat kewarganegaraan dalam masyarakat modern yang berkonsentrasi pada empat aspek yaitu hak dan tanggung jawab, akses, kepemilikan, dan identitas (Kerr, 2003: 2). Pendidikan Kewarganegaraan (Tonge et al., 2012: 579) merupakan pendidikan yang efektif untuk warga negara muda terdiri dari beberapa rangkaian yang saling terkait. Pertama, tanggung jawab sosial dan moral dimana anak-anak belajar dari rasa percaya diri dan perilaku yang bertanggung jawab secara sosial dan moral. Hal ini mereka lakukan baik di dalam maupun di luar kelas; Kedua, keterlibatan masyarakat, mereka belajar bagaimana terlibat

dalam kehidupan dan keprihatinan komunitas mereka, termasuk terlibat dalam kegiatan layanan kepada masyarakat. Ketiga, melek politik *(literacy politic)*, siswa belajar bagaimana hidup secara efektif dalam kehidupan publik melalui pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai. Kehidupan publik menjadi ruang yang digunakan untuk mencakup pengetahuan realistis dan persiapan atas resolusi konflik, baik pengambilan keputusan dan melibatkan masalah di tingkat lokal, nasional, atau global.

Frímannsson (2001: 303) menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan sebagai disiplin khusus di sekolah, diharapkan mampu membawa siswa untuk belajar tentang masyarakat mereka sendiri. Artinya bagaimana mereka menjadi individu yang terkait dengan masyarakat, atau bagaimana mereka mampu memaknai ketika menjadi seorang warga negara dengan memahami hak dan tanggung jawabnya. Pendidikan Kewarganegaraan di sini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa agar berguna dalam masyarakat modern, seperti kemampuan untuk membentuk dan mengekspresikan pendapat sendiri, kemampuan untuk mengevaluasi kontribusi dan kinerja tokoh-tokoh publik seperti politisi dan pejabat, dan sampai pada kemampuan memberikan kesimpulan rasional tentang apa yang benar dan salah.

Ho (2012, 403-428) menegaskan jika pemerintah harus memformulasikan bentuk pendidikan kewarganegaraan yang akan diberikan kepada warga muda di setiap jenjang yang ditempuh. Sekolah

sebagai lembaga pendidikan wajib memberikan pendidikan untuk meningkatkan literasi mereka agar melek terhadap politik. Pendidikan juga harus memberikan pengetahuan kepada siswa tentang norma-norma, nilai-nilai, dan tata cara bertindak sebagai individu dalam sebuah komunitas. Lebih dari itu, Pendidikan Kewarganegaraan adalah sarana dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap warga negara muda kelak agar siap untuk berpartisipasi sebagai warga negara (Quaynor, 2011: 33-57).

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dan perguruan tinggi untuk memberikan kenyamanan dan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan-keterampilan dan nilai-nilai yang relevan dengan hakikat demokrasi partisipatif; juga untuk meningkatkan kesadaran akan hak dan kewajiban, dan perasaan tanggung jawab yang diperlukan untuk pengembangan para siswa menjadi warga negara aktif (Qualifications., & Authority, 1998: 6-8). Kewarganegaraan adalah tentang keanggotaan individu dalam komunitas sosio-politik. Pendidikan untuk kewarganegaraan memikirkan isu-isu seperti pendidikan berkualitas, masyarakat belajar dan inklusi.

Untuk mengukur keberhasilan dari Pendidikan Kewarganegaraan yang telah berlangsung, ada tiga kerangka penilaian yang dapat digunakan dengan memberikan evaluasi. Kerangka kerja penilaian ini ditujukan melalui dimensi konten, dimensi perilaku afektif, dan dimensi kognitif. 1)

Dimensi konten yang menentukan materi pelajaran yang akan dinilai dalam konteks kewarganegaraan (berkaitan dengan aspek perilaku afektif dan kognitif); 2) Dimensi perilaku afektif, menggambarkan tipe persepsi dan aktivitas siswa yang diukur; dan 3) Dimensi kognitif, menggambarkan proses berfikir untuk dinilai (Schulz et al., 2009: 26).

Indikator Pendidikan Kewarganegaraan yang ingin dicapai pada akhirnya bertujuan untuk membawa perubahan dalam masyarakat dan kehidupan secara pribadi, hal ini dilakukan dengan mengembangkan sifat yang khusus pada siswa (McCowan, 2009: 21-22). Dalam perspektif negara Tiongkok Pendidikan Kewarganegaraan yang mereka berikan didasarkan pada realitas sosial masyarakat negaranya, dengan menggabungkan pengalaman sejarah Tiongkok dalam praktiknya, dan belajar dari pengalaman negara lain dalam pencapaian Pendidikan Kewarganegaraan. Tentunya model semacam itu akan berdampak positif dengan tetap mempertahankan kearifan lokal pada satu sisi, dan pada sisi lain juga turut mengikuti perkembangan zaman secara global.

Pada dasarnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, bermartabat dan aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Ubaedillah. & Rozak, 2015: 6). Pendapat yang sama juga disampaikan Bakry (2015: 10) bahwa tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan secara umum adalah memupuk kesadaran bela negara dan berpikir komprehensif integral di

kalangan mahasiswa dalam rangka ketahanan nasional sebagai geostrategi Indonesia. Secara umum tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni, pertama, Sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan. Kedua, pengetahuan kewarganegaraan. Keempat, keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan.

Secara khusus tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berisikan keseluruhan dimensi tersebut dimaksudkan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut. Pertama, Menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial. Kedua, Memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Ketiga, Berpikir secara kritis, rasional, kreatif serta memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dan keempat, berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan

Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial budaya.

Tujuan akhir dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah terwujudnya warga negara yang cerdas dan baik, yakni warga negara yang bercirikan bertumbuhkembangnya kepekaan, ketanggapan, kritisasi, dan kreativitas sosial dalam konteks kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara tertib, damai, dan kreatif, sebagai cerminan dan pengejawantahan nilai, norma dan moral Pancasila. Peserta didik dikondisikan untuk selalu bersikap kritis dan berperilaku kreatif sebagai anggota keluarga, warga sekolah, anggota masyarakat, warga negara, dan umat manusia di lingkungannya secara cerdas dan baik (Tolib & Nuryadi, 2017: 20-21). Kerr (1999: 8) menyebutkan jika nilai dan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai faktor struktural yang penting untuk diperhatikan. Seperti yang dikatakan oleh Sunarso, Dwikusrahmadi dan Sutarini (2013) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor "*value-based education*".

Sedangkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraaan, pendidik harus memiliki kriteria khusus dalam mendidik warga negara muda saat ini. Sharma (2015: 330) memaparkan bahwa kerangka baru untuk kurikulum pendidikan, guru PKn harus lebih menekankan pada

konsep pelatihan kewarganegaraan seperti tentang hak asasi manusia, berfikir kritis, mempromosikan perdamaian dan cara hidup yang demokratis, serta menciptakan penghormatan terhadap nilai-nilai konstitusional, kesetaraan, keadilan, toleransi, sekularisme, dan empati. Pelatihan kewarganegaraan pada akhirnya bermuara dengan membentuk kewarganegaraan yang demokratis.

Milligan & Ragland (2011: 99) menegaskan mengenai kewarganegaraan demokratis dimana kewarganegaraan demokratis kompeten yang harus dimiliki salah satunya adalah terlibat langsung dengan masyarakat. Misalnya dalam mengikuti berita, memantau kinerja pejabat publik, mengambil sikap terhadap isu-isu, atau layanan masyarakat.

Broom (2018: 164) yang memfokuskan pendapatnya tentang bagaimana menjadi guru yang kompeten, menyebutkan jika guru Pendidikan Kewarganegaraan dituntut untuk memliki keterampilan dengan mengajar tidak hanya didalam kelas. Guru dapat menekankan pembelajaran yang mereka lakukan secara langsung ke masayarakat atau lembaga-lembaga pemerintahan. Melalui pembelajaran langsung seperti itu, siswa dikenalkan mengenai isu-isu kontemporer terkait dengan masalah sosial, politik, dan lokal.

Sedangkan Kathryn (2016: 255) menyatakan bahwa identitas guru yang mengacu pada proses konstruksi yang berkelanjutan melalui

kehidupan profesional mencakup pengalaman sosial, pribadi, dan profesional yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut, *Teacher Civic Identity* atau identitas guru kewarganegaraan adalah bagaimana guru memahami diri mereka sebagai makhluk sipil, termasuk pemahaman guru tentang apa artinya menjadi warganegara yang baik. Guru PPKn harus menjadikan dirinya sebagai *role models* (panutan) yang didefinisikan sebagai warga negara yang baik dengan telah melakukan tugas sebagai warga negara.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan referensi, penelitian ini mengkaji beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang berjudul "Intesitas Penggunaan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi Pada Mata Pelajaran PPKn SMA di Kota Malang". Berikut adalah beberpa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nusli & Oh (2016) yang menyebutkan bahwa menggunakan pembelajaran berbasis *online* atau teknologi informasi sangat efektif dan efisien dalam hal waktu dan tenaga. Teknologi informasi memiliki potensi yang sangat besar dalam mengubah proses pembelajaran ke arah yang lebih baik. Terdapat persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nussli & Oh (2016) yaitu pada penggunaan teknologi informasi sebagai bahan pembelajaran. Selanjutnya perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Nussli & Oh (2016) yaitu pada pelatihan penggunaan teknologi

informasi. Dalam penelitian ini akan lmelihat tentang intensitas penggunaan sumber belajar berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran PPKn SMA di Kota Malang.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Chawinga (2016) yang menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *twitter* akan memudahkan pendidik berkolaborasi dengan peserta didik melalui mengirim dan menerima bahan ajar. Terdapat persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Chawinga (2016), yaitu sama-sama memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Namun ada perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Chawinga (2016), penelitian Chawinga (2016) lebih kepada penggunaan *twitter* sedangkan penelitian ini lebih menitik beratkan pada intensitas penggunaan simber belajar berbasis teknologi informasi secara keseluruhan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nuraida (2013) yang menyebutkan bahwa kompetensi guru relatif baik, dimana semua guru berpredikat sarjana. Upaya-upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan kompetensi professional dilakukan dengan mengikuti diklat, penataran, *workshop*, kelompok kerja guru, serta membuat penelitian tindakan kelas. Terdapat persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraida (2013), yaitu sama-sama meneliti tentang kompetensi profesional guru. Namun ada perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraida (2013). Dalam penelitian Nuraida (2013) lebih menitik beratkan

pada peningkatan mutu pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian ini lebih melihat tentang intensitas penggunaan sumber belajar berbasis teknologi informasi guru PPKn MGMP SMA Kota Malang.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Aisyi et al. (2013) yang menyebutkan bahwa bahan ajar yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat menarik minat baca peserta didik, serta dapat memicu peserta didik untuk dapat belajar mandiri. Terdapat persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Aisyi et al. (2013), yaitu sama-sama tentang penggunaan bahan ajar berbasis teknologi informasi. Namun ada perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Aisyi et al. (2013). Penelitian yang dilakukan oleh Aisyi et al. (2013) lebih mengarah pada pembelajaran berbasis proyek. Sedangkan dalam penelitian ini lebih melihat intensitas penggunaan sumber belajar berbasis teknologi informasi secara keseluruhan di guru PPKn SMA Kota Malang.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian dari kajian teori di atas, maka peneliti membaginya kedalam dua variabel penelitian. Veraiabel penelitan dijelaskan sebagai berikut. Intensitas penggunaan sumber belajar berbasis teknologi informasi (X) dengan kompetensi profesional guru PPKn MGMP SMA kota Malang (Y). Peneliti memilih kompentensi profesional guru PPKn sebagai variabel terikat, karena pada indikator peraturan menteri pendidikan nasional (Permendiknas) No. 16 Tahun

2007 menjelaskan bahwa standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, yaitu guru harus bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu. Shingga kedua variabel ini memiliki hubungan. Penelitian ini dilakukan di lingkup MGMP PPKn SMA Kota Malang, sehingga data yang didapat yaitu dari guru-guru PPKn SMA yang tergabung dalam MGMP Kota Malang.

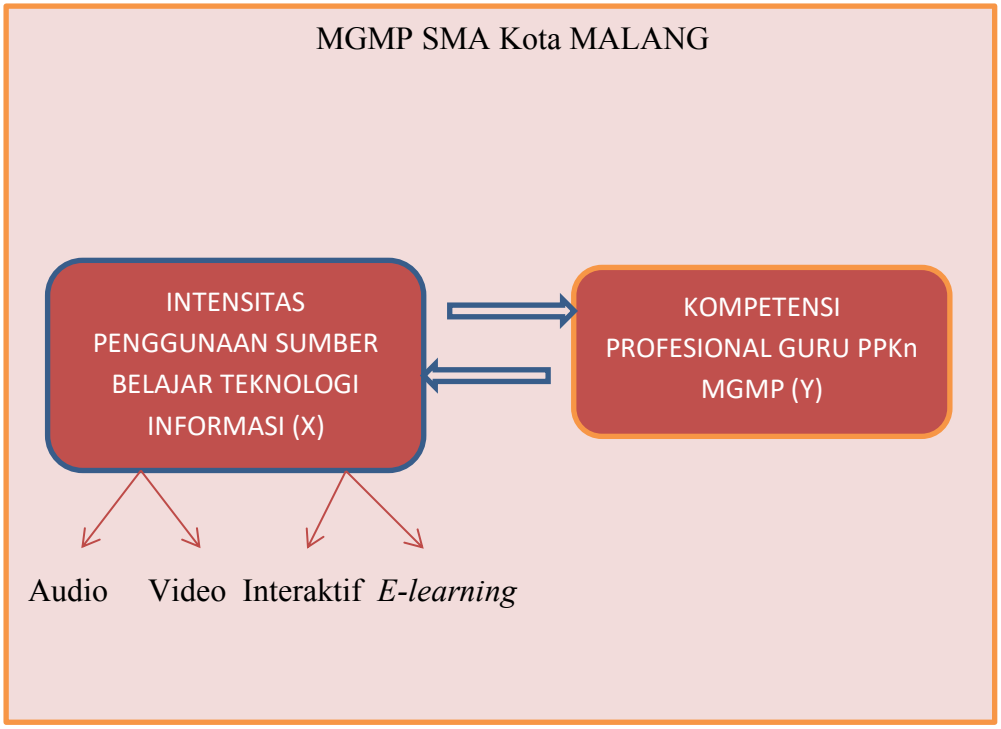
Pada variabel intensitas penggunaan sumber belajar berbasis teknologi informasi, peneliti mengkategorikannya kedalam empat kategori yaitu, sumber belajar audio, sumber belajar video, sumber belajar interaktif dan sumber belajar *e-learning.*

Keberhasilan guru PPKn dalam mengajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah faktor kondisi guru dimana profesional guru yang menggambarkan corak suatu profesi atau sikap profesionalisme untuk mencapai hal yang positif dari tujuan pembelajaran. Kompetensi profesionalisme dapat diukur salah satunya dari penguasaan teknologi informasi. Dalam penguasaan teknologi informasi guru bisa memanfaatkan untuk mbembuat bahan ajar yang tidak monoton seperti bahan ajar tradisional. Teknologi informasi memberikan kemudahan, efisien waktu dan mengikuti perkembangan zaman. Dari guru yang profesional dalam membuat bahan ajar berbasi teknologi informasi dapat menciptakan pembelajaran efektif dan efesien.

Oleh sebab itu, pencapaian standar kompetensi profesional guru menjadi sebuah keharusan dalam kinerja guru. untuk meningkatkan kompetensi

profesional tersebut, guru harus menjalani latihan-latihan keprofesionalan, diantaranya melalui pendidikan profesi dan sertifikasi guru. dengan adanya pendidikan profesi beserta pelatihan-pelatihan khususnya pada tingkat kompetensi profesional kaitannya dengan teknologi informasi, diharapkan meningkatkan kinerja guru, memenuhi standar porfesional guru, serta meningkatkan kompetensi dan kualitas guru PPKn yang pada akhirnya meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Jadi dapat dikatakan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan sumber belajar berbasis teknologi informasi maka tingkat kompetensi profesional guru PPKn juga semakin tinggi. Berdasarkan uraian di atas maka penggunaan sumber belajar bahan teknologi informasi memiliki hubungan dengan kompetensi profesionalisme guru PPKn. Hal tersebut dapat digambarkan kedalam satu model klausa, hubungan antarvariabel yang diteliti sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka berpikir penelitian.

Keterangan:

Variabel bebas (X) : Intensitas penggunaan sumber belajar berbasis teknologi informasi

Variabel terikart (Y) : Kompetensi profesional guru PPKn MGMP Kota Malang.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kajian teori di atas, kajian hasil penelitian yang relevan, dan kerangka pikir penelitian ini, dapa diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut.

1. Terdapat hubungan signifikan dari intensitas penggunaan sumber belajar audio dengan kompetensi profesional guru PPKn MGMP SMA Kota Malang.
2. Terdapat hubungan signifikan dari intensitas penggunaan sumber belajar video dengan kompetensi profesional guru PPKn MGMP SMA Kota Malang.

3. Terdapat hubungan signifikan dari intensitas penggunaan sumber belajar interaktif dengan kompetensi profesional guru PPKn MGMP SMA Kota Malang.
4. Terdapat hubungan signifikan dari intensitas penggunaan sumber belajar *e-learning* kompetensi profesional guru PPKn MGMP SMA Kota Malang.
5. Terdapat hubungan signifikan dari intensitas penggunaan sumber belajar berbasis teknologi informasi dengan kompetensi profesional guru PPKn MGMP SMA Kota Malang.