

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini, pendidikan berada di masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway* (Gates, 1996). Gaya kegiatan pembelajaran pada masa pengetahuan (*knowledge age*) harus disesuaikan dengan kebutuhan pada masa pengetahuan (*knowledge age*). Bahan pembelajaran harus memberikan desain yang lebih otentik untuk melalui tantangan di mana peserta didik dapat berkolaborasi menciptakan solusi memecahkan masalah pelajaran. Pemecahan masalah mengarah ke pertanyaan dan mencari jawaban oleh peserta didik yang kemudian dapat dicari pemecahan permasalahan dalam konteks pembelajaran menggunakan sumber daya informasi yang tersedia *Trilling and Hood* (1999: 21).

Pendidikan sebagai bagian dari usaha untuk meningkatkan taraf kesejahteraan kehidupan manusia merupakan bagian dari pembangunan nasional. Menghadapi perubahan-perubahan dalam era reformasi serta proses globalisasi juga mempengaruhi kehidupan, maka diperlukannya suatu visi dan pendidikan yang terarah. Visi dan rencana yang terarah tersebut tidak lain dari pada visi dan rencana strategis pendidikan nasional. Dalam rangka untuk menyusun visi dan rencana strategis pembangunan pendidikan nasional maka diperlukan suatu pemahaman mengenai peta permasalahan dewasa ini. Inti daripada pembangunan pendidikan nasional adalah upaya pengembangan sumber daya manusia yang unggul dalam rangka mempersiapkan masyarakat dan bangsa menghadapi masa pengetahuan (*knowledge age*) sebagai era yang kompetitif [1].

Sejalan dengan era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat cepat dan makin canggih, dengan peran yang makin luas maka diperlukan guru yang mempunyai karakter. Bangsa yang masyarakatnya tidak siap hampir bisa dipastikan akan jatuh oleh dahsyatnya perubahan alam dan kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi

sebagai ciri khas globalisasi itu sendiri. Maka dari itu kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C [2].

Dunia pendidikan tidak lepas dari TIK. Bahkan awal mula perkembangan komputer dan internet dewasa ini adalah fakta dari riset-riset yang dikerjakan oleh kalangan akademisi. Saat ini pendidikan juga membutuhkan TIK yang sama besarnya seperti kalangan dunia kerja. Dunia pendidikan erat kaitannya dengan informasi dan pengetahuan. Oleh karena itu, akses yang mudah kepada informasi dan pengetahuan menjadi sangat penting. Selain itu, keuntungan yang dapat diperoleh dari pemanfaatan TIK dalam bidang pendidikan antara lain [3] :

1. Dapat mengakses informasi-informasi hasil penelitian orang lain. Akses ke sumber pengetahuan dapat dilakukan dengan lebih mudah.
2. Akses ke para ahli menjadi lebih mudah karena tidak dibatasi oleh jarak dan waktu.
3. Materi-materi pelajaran disampaikan interaktif dan menarik.
4. Melalui belajar jarak jauh, kendala biaya dan waktu yang mungkin tidak dapat dihindari dengan pendidikan biasa dapat diatasi dengan mengikuti kelas online.

Aspek-aspek kompetensi yang harus dimiliki (dipenuhi), yang berkaitan dengan TIK adalah pada kompetensi pedagogik adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran, dan pada kompetensi sosial adalah menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional.

Selain diterapkan pada guru-guru sebagai tenaga pengajar, penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran diharapkan dapat melibatkan siswa dalam perubahan pesat dalam kehidupan yang selalu mengalami perubahan dalam penggunaan beragam produk teknologi informasi dan komunikasi. Siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi

Informasi dan Komunikasi untuk, mengeksplorasi, mencari, menganalisa, dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif.

Siswa akan dapat dengan cepat memperoleh ide dan pengalaman dari berbagai komunitas dan kalangan. Penambahan kemampuan siswa karena penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi mampu mengembangkan sikap inisiatif dan kemauan belajar dengan mandiri, sehingga siswa dapat memutuskan sendiri dan mempertimbangkan kapan dan dimana menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal, termasuk implikasinya pada saat ini dan dimasa depan [4].

Maka dari itu Institut Teknologi Telkom Purwokerto mengadakan program MBKM KKN Tematik bertujuan agar mahasiswa dapat memberikan solusi tepat sesuai permasalahan yang ada di desa Melung khususnya di SMP N 3 Kedungbanteng. Peningkatan keterampilan di bidang TIK dapat dimulai melalui teknologi yang ada disekitar kita contohnya handphone. Maka dari itu penulis mengusulkan program kerja workshop videografi dan lomba membuat video sebagai bentuk pengenalan TIK yang paling mendasar dikaeranakan dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui handphone. Dikarenakan seblumnya pihak sekolah belum pernah melaksanakan kegiatan serupa maka dengan adanya kegiatan tersebut diharapkan dapat menjadi kegiatan yang berkelanjutan. Selain untuk meingkatkan keterampilan di bidang TIK bagi siswa SMP, kegiatan tersebut diharapkan dapat menjadi salah satu upaya dalam peningkatan promosi daerah pariwisata yang ada di Desa Melung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya yang dilakukan mahasiswa dalam mengelola program kerja untuk meningkatkan keterampilan di bidang TK untuk siswa SMP N 3 Kedungbanteng
2. Apakah program kerja yang diusulkan sesuai dengan permasalahan yang ada?

3. Bagaimana pengaruh program kerja yang telah dilaksanakan terhadap keterampilan di bidang TIK pada Siswa SMP N 3 Kedungbanteng.

### **1.3 Tujuan Kegiatan**

1. Mengenalkan dasar-dasar pengetahuan dalam membuat konten foto maupun video.
2. Meningkatkan kreativitas dalam membuat konten baik foto maupun video bagi siswa SMP N 3 Kedungbanteng.
3. Mengenalkan teknologi Informasi pada siswa SMP N 3 Kedungbanteng.
4. Meningkatkan promosi daerah pariwisata di Desa Melung.
5. Dapat menjadi kegiatan berkelanjutan yang dapat dilaksanakan oleh pihak sekolah.

### **1.4 Manfaat Kegiatan**

Manfaat yang dapat diperoleh dari program kerja yang diusulkan, bagi siswa SMP N 3 Kedungbanteng kegiatan ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas di bidang TIK bagi para siswa yang nantinya dapat bermanfaat ketika melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.