

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Teori Belajar

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, belajar dimaknai sebagai bagian dari proses berkegiatan menciptakan sebuah pembangunan pencerahan. Belajar menjadi langkah konkrit melahirkan langkah-langkah progresif memahami berbagai macam hal. Moh.Yamin (2014:5).

Belajar merupakan upaya manusia untuk mendapatkan dan mengetahui banyak hal-hal yang baru. Kemudian menjadi sangat perlu disampaikan beberapa pendapat tentang belajar oleh para pakar. Belajar dimulai dari kegiatan mengamati, membaca, meniru, mencoba sendiri, mendengar, dan mengikuti perintah. Tahapan-tahapan tersebut kemudian harus bisa dijalani sehingga di sinilah arti sesungguhnya sebuah belajar. Spears dalam Moh.Yamin (2014:11).

Belajar adalah sebuah langkah melakukan perubahan-perubahan dalam kemampuan manusia. Disebut belajar apabila ada perubahan-perubahan bermakna dalam dirinya. Kendatipun demikian, perubahan apa pun itu tetap mendapat dukungan atau faktor lain sehingga di sinilah kontribusi lain dari adanya perubahan pasca belajar. Robert M. Cagne dalam Moh.Yamin (2014:11).

2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Pendidikan sebagaimana yang digagas banyak pakar pendidikan ditunjukkan untuk membangun kesadaran manusia menjadi lebih tinggi dan beradab. Pendidikan dimuarakan untuk mampu mengubah cara pandang manusia agar menjadi lebih bermakna dalam mencerp segala realitas dalam kehidupannya. Pendidikan dalam konteks yang lebih mulia mampu menempatkan kesadaran yang dimiliki manusia untuk menjadi arif dan bijaksana. Tentunya, pendidikan yang sesungguhnya adalah ketika manusia kemudian dapat mencerp segala realitas dalam lingkungannya, mencoba melakukan analisis kritis terhadap apa yang dilihatnya sebagai sebuah gerakan membangun perubahan yang lebih transformatif.

Tentu, apa yang dimaksud tersebut adalah bagaimana pendidikan kemudian menumbuhkan kesadaran diri manusia dalam membangun serta menganalisis setiap persoalan disekitarnya. Inilah yang kemudian dinamakan cikal bakal konstruktivisme dalam pendidikan. Dalam pandangan filsafat konstruktivisme, pengetahuan merupakan bentukan atau kontruksi diri seorang yang sedang belajar. Pengetahuan bukan semata terberikan (given) namun merupakan sebuah proses pajang dan lama. Pengetahuan yang kemudian berada dalam diri manusia sesungguhnya merupakan sebuah perjalanan dari seseorang dengan melakukan kajian pemahaman dan analisis untuk selanjutnya dapat dipahami dengan baik.

Berbicara tentang pengetahuan yang terkonstruk yang dimulai dari adaptasi struktur kongnitif manusia terhadap lingkungannya, seperti suatu organisme yang melakukan adaptasi dengan lingkungannya untuk dapat melanjutkan keberlanjutan kehidupannya oleh sebab itu menjadi menarik apabila selanjutnya

pembahasan Piaget tentang konstruktivisme dalam pendidikan diulas secara lebih panjang dan lebar, dengan menyatakan teori pengetahuan itu sendiri adalah teori adaptasi pikiran kepada realitas, seperti organisme beradaptasi kedalam lingkungannya Piaget (1971) dalam Moh Yamin (2015 : 58-62).

2.1.3 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar Behavioristik menjelaskan belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (*stimulans*) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*response*) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Aplikasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran tergantung dari beberapa hal, seperti tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik peserta, media, dan fasilitas pembelajaran yang tersedia.

Gagne adalah seorang psikolog pendidikan berkebangsaan Amerika yang terkenal dengan penemuannya yang berupa *condition of learning*. Gagne adalah pelopor dalam intruksi pembelajaran yang diperaktekannya dalam pelatihan pilot AU Amerika. Ia kemudian mengembangkan konsep terpakai dari teori instruksionalnya untuk mendesain pelatihan berbasis komputer dan belajar berbasis multimedia. Teori Gagne banyak dipakai untuk mendesain *software* instruksional M Thobrani (2014 : 68).

2.1.4 Teori Belajar Sibernetik

Teori belajar sibernetik merupakan teori belajar yang relatif baru di bandingkan dengan teori-teori belajar yang sudah dibahas sebelumnya. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Hakekat manajemen

pembelajaran berdasarkan teori belajar sibermetik adalah usaha guru untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya secara efektif dengan cara memfungsikan unsur-unsur kognisi siswa, terutama unsur pikiran untuk memahami stimulus dari luar melalui proses pengolahan informasi.

teori belajar sibermetik merupakan teori belajar yang relatif baru dibandingkan dengan teori-teori belajar yang sudah dibahas sebelumnya. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Menurut teori sibermetik, belajar adalah pengolahan informasi. Seolah-olah teori ini mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yaitu mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Proses belajar memang penting dalam teori sibermetik, namun yang lebih penting lagi adalah sistem informasi yang diproses yang akan dipelajari (Budiningsih, 2008: 81).

Asumsi lain dari teori sibermetik adalah bahwa tidak ada satu proses belajarpun yang ideal untuk segala situasi, dan yang cocok untuk semua siswa. Sebab cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi. Sebuah informasi mungkin akan dipelajari oleh seorang siswa dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama mungkin akan dipelajari siswa lain melalui proses belajar yang berbeda.

Hakekat manajemen pembelajaran berdasarkan teori belajar sibermetik adalah usaha guru untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya secara efektif dengan cara memfungsikan unsur-unsur kognisi siswa, terutama unsur pikiran untuk memahami stimulus dari luar melalui proses pengolahan informasi. Proses pengolahan informasi adalah sebuah pendekatan dalam belajar yang

mengutamakan berfungsinya *memory*. Model proses pengolahan informasi memandang memori manusia seperti komputer yang mengambil atau mendapatkan informasi, mengelola dan mengubahnya dalam bentuk dan isi, kemudian menyimpannya dan menampilkan kembali informasi pada saat dibutuhkan.

2.1.5 Teori Belajar Algoritma

Pemrograman sudah menjadi kegiatan yang sangat penting di era teknologi informasi saat ini. Program yang berjalan di berbagai *device* seperti komputer (*personal computer*), *netbook*, *handheld*, *web* (berbasis internet) pada dasarnya tidak dibangun begitu saja, melainkan ada suatu proses yang menjadi suatu pola kerja dari program itu sendiri yaitu algoritma.

Algoritma mempunyai sejarah yang panjang. Jika dilihat dari asal kata nya yaitu “algoritma”, kata ini tidak muncul dalam kamus Webster pada tahun 1957. Para ahli bahasa menemukan kata *algorism* berasal dari nama cendikiawan muslim yang terkenal yaitu Abu Ja’far Muhammad Ibnu Musa Al-Khuwarijmi (Al-Khuwarijmi dibaca oleh orang Barat menjadi *algorism*) dalam bukunya yang berjudul *Kitab Aljabar Wal-muqabala*, yang artinya “Buku Pemugaran dan Pengurangan” (*The book of restoration and reduction*). Dari judul buku itu kita memperoleh kata “aljabar” (*algebra*). Perubahan dari kata *algorism* menjadi *algorithm* muncul karena kata *algorism* sering dikelirukan dengan *arithmetic* sehingga akhiran *-sm* berubah menjadi *-thm*. Rinaldi Munir (2011:10)

Beda Algoritma dan Program, Program adalah kumpulan pernyataan komputer, sedangkan metode dan tahapan sistematis dalam program adalah algoritma.

Program ditulis dengan menggunakan bahasa pemrograman. Jadi bisa disebut bahwa program adalah suatu implementasi dari bahasa pemrograman. Beberapa pakar memberi formula bahwa: Program = Algoritma + Bahasa (Struktur Data), bagaimanapun juga struktur data dan algoritma berhubungan sangat erat pada sebuah program. Algoritma yang baik tanpa pemilihan struktur data yang tepat akan membuat program menjadi kurang baik, demikian juga sebaliknya.

2.1.6 Teori Pendidikan Orang Dewasa

Sejak tahun 1920 pendidikan orang dewasa telah dirumuskan dalam dan diorganisasikan secara sistematis. Pendidikan dewasa dirumuskan sebagai suatu proses yang menumbuhkan keinginan untuk bertanya dan belajar secara berkelanjutan sepanjang hidup. Belajar bagi orang dewasa berhubungan dengan bagaimana mengarahkan diri sendiri untuk bertanya dan mencari jawabannya Pannen 1997 dalam Suprijanto (2013:11).

Pelatihan adalah salah satu metode dalam pendidikan orang dewasa atau dalam suatu pertemuan yang bisa digunakan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan mengubah sikap peserta dengan cara yang spesifik. Tahapan Belajar Menurut Usia sebagaimana yang dijelaskan bahwa belajar itu tidak mengenal ruang dan waktu. Terlepas dari hal tersebut, perkembangan manusia dalam belajar kemudian memiliki tingkat kemampuan masing-masing. Anak yang masih berusia 2 tahun tentu akan memiliki perkembangan belajar yang berbeda dengan anak yang sudah berusia 10 tahun atau mungkin dengan orang dewasa. Yamin (2015 : 23-28).

Meski semua teori belajar menginsyaratkan perlu ada perubahan untuk menjawab tantangan modern dalam dunia pendidikan, namun terdapat dua kelompok besar yang memiliki perbedaan pandangan yang radikal tentang strategi bagaimana mencapai tujuan pendidikan tersebut. Kelompok pertama adalah penganut objektivisme yang didasarkan pada teori belajar behavioris dan cabang-cabang aliran Kognitif. Kelompok lain adalah penganut konstruktivisme yang berevolusi dari cabang lain dari pemikiran dalam teori belajar kognitif, dan cabang-cabang teori belajar pengolahan informasi dari teori kognitif. Roblyer & Doering (2010:34)

Tabel berikut ini merupakan pandangan objektivisme dan konstruktivisme tentang dukungan teknologi komputer multimedia yang digambarkan oleh Roblyer & Doering.

Tabel 2.1 Pandangan Objektivisme tentang Pemanfaatan Teknologi Multimedia kedalam pelatihan (Diadaptasi dari Roblyer & Doering (2010:39))

Teori Belajar	Konsep Belajar	Implikasi Pelatihan	Implikasi Multimedia Interaktif
Teori Behaviorisme	Belajar sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon.	Pelatihan harus memberikan rangsangan yang tepat dan penguatan untuk mencapai hasil yang diharapkan	Program-program komputer yang dirancang dengan baik dapat menyediakan konsistensi, rangsangan teknologi yang hadal dan berimplikasi pada kemampuan individu.
Teori Pemrosesan Informasi	Belajar adalah perekaman informasi kedalam memori seperti kerja sebuah komputer	Karena memori memiliki keterbatasan kapasitas, pelatihan dapat	Aplikasi computer <i>Software</i> alpeka_BOS_TS-11b pada <i>Excel</i> memiliki kualitas

		menarik perhatian peserta dan menyediakan aplikasi berulang dan praktik secara individual agar informasi yang diberikan mudah di ingat dan dapat bertahan lama dalam memori peserta	yang baik dan sederhana untuk proses pelaporan
Teori Behavioral Kognitivisme	Bahwa belajar adalah dibentuk oleh urutan peristiwa pembelajaran yang sesuai untuk jenis pelatihan	Kegiatan intruksional menyediakan peristiwa-peristiwa yang mendukung pelatihan	Komputer dapat memberikan informasi yang cepat, informasi yang akurat pada tingkat keterampilan peserta dan memberikan urutan yang konsisten untuk memenuhi kegiatan pelatihan.
Teori Pendekatan System	Belajar yang efisien bila didukung oleh sistem instruksi suatu sistem belajar dirancang dengan baik dan lengkap berisi tujuan, kegiatan belajar dan penilaian	Latihan harus terstruktur dan berurutan, kemampuan peserta harus dilatih melalui sistem pelatihan.	Aplikasi komputer alpeka_BOS_TS-11b dapat memberikan urutan informasi praktik dan penilaian serta dapat memberikan informasi dengan cepat dan akurat mengenai kemajuan masing-masing peserta
Teori Algoritma	Belajar program adalah belajar tentang metodologi pemecahan masalah, kemudian menuangkan dalam suatu rancangan yang mudah dibaca dan dipahami	Latihan harus sesuai dengan urutan langkah-langkah yang disusun secara sistematis dan logis	Program computer alpeka_BOS_TS-11b memberikan kemudahan implementasi teknis dalam merancang pelatihan kedalam prosedural yang sistematis

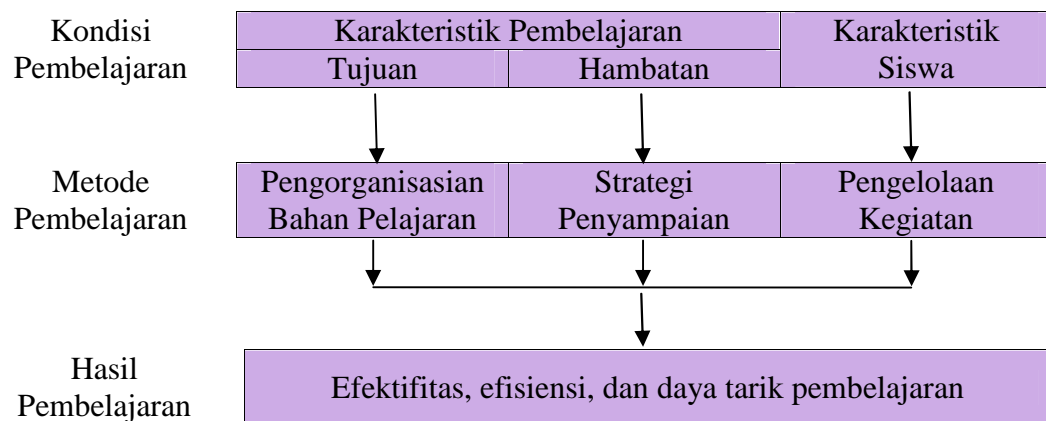
2.1.7 Pengembangan Sistem Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan atau teori belajar tertentu. Misalnya, strategi untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca dan menulis. Strategi ini harus di intergrasikan kedalam setiap mata pelajaran/kuliah, meskipun mungkin ada bimbingan khusus untuk itu.

Strategi Pembelajaran dalam konsep teknologi pendidikan, dibedakan menjadi dua istilah, yaitu; pembelajaran (instruction) dan pengajaran (teaching). Pembelajaran, disebut juga kegiatan pembelajaran atau instruksional, adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu. Sedangkan pengajaran adalah usaha membimbing dan mengarahkan pengalaman belajar kepada peserta didik yang biasanya berlangsung dalam situasi resmi/formal Miarso (2004 : 528 -532)

Pembelajaran maupun pengajaran merupakan sains sekaligus kiat (art). Seseorang yang mengalami aspek keilmuannya saja belum tentu dapat menerapkan dengan baik. Sebaliknya penguasaan atas aspek kiat saja juga tidak menjamin keberhasilan dalam membelajarkan peserta didik. Suatu program pembelajaran yang baik haruslah memenuhi kriteria, daya guna (efektivitas) dan hasil guna efisiensi. Pembelajaran sebaiknya didasarkan pada teori pembelajaran yang bersifat preskriptif, yaitu teori yang memberikan "resep" untuk mengatasi masalah belajar.

Teori pembelajaran yang preskriptif itu harus memperhatikan tiga variabel, yaitu variabel kondisi, metode, dan hasil. Reigeluth dan Merrill (1983) dalam Miarso (2004 : 528 -532), kerangka teori instruksional itu dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Teori Pembelajaran

Berdasarkan kerangka teori itu setiap metode pembelajaran harus mendukung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengolahan kegiatan, dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik siswa, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

Strategi pembelajaran sebagai suatu pendekatan menyeluruh oleh dibedakan menjadi dua strategi dasar, yaitu ekspositori (penjelasan) dan discoveri (penemuan). Kedua strategi itu dapat dipandang sebagai dua ujung yang berlawanan dalam suatu kontinum strategi. Diantara kedua ujung itu terdapat sejumlah strategi lain, Romiszowski (1981) dalam Miarso (2004 : 528 -532)

Strategi ekspositori didasarkan pada teori pemrosesan informasi. Pada garis besarnya teori pemrosesan informasi (*information processing learning*) menjelaskan proses belajar sebagai berikut:

1. Pembelajaran menerima informasi mengenai prinsip atau dalil yang dijelaskan dengan memberikan contoh.
2. Terjadi pemahaman pada diri pembelajar atas prinsip atau dalil yang diberikan.
3. Pembelajar menarik kesimpulan berdasarkan kepentingan yang khusus.
4. Terbentuknya tindakan pada diri pembelajar, yang merupakan hasil pengolahan prinsip/dalil dalam situasi yang sebenarnya.

Penerapan strategi ekspositori ini berlangsung sebagai berikut:

1. Informasi disajikan kepada pembelajar.
2. Diberikan tes penguasaan, serta penyajian ulang bilamana dipandang perlu.
3. Diberikan kesempatan penerapan dalam bentuk contoh dan soal, dengan jumlah dan tingkat kesulitan yang bertambah.
4. Diberikan kesempatan penerapan informasi baru dalam situasi dan masalah yang sebenarnya.

Sementara strategi diskoveri didasarkan pada teori pemrosesan pengalaman, atau disebut pula teori belajar berdasarkan pengalaman (*experiential learning*). Pada garis besarnya proses belajar menurut teori ini berlangsung sebagai berikut:

1. Pembelajaran bertindak dalam suatu peristiwa khusus.
2. Timbul pemahaman pada diri pembelajar atas peristiwa khusus itu.

3. Pembelajar menggeneralisasikan peristiwa khusus itu menjadi suatu prinsip umum.
4. Terbentuknya tindakan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip itu dalam situasi atau peristiwa baru.

Penerapan strategi *discoveri* ini berlangsung dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Diberikan kesempatan kepada pembelajar untuk berbuat dan mengamati akibat suatu tindakan.
2. Diberikan tes pemahaman tentang adanya hubungan sebab akibat serta diberikan kesempatan ulang untuk berbuat bila mana dipandang perlu.
3. Diusahakan terbentuknya prinsip umum dengan latihan pendalaman dan pengamatan tindakan lebih banyak.
4. Diberikan kesempatan untuk menerapkan informasi yang baru dipelajari dalam situasi yang sebenarnya.

Strategi ekspositori erat sekali kaitannya dengan pendekatan deduktif, dan strategi *diskoveri* dengan pendekatan induktif. Namun, meskipun secara konseptual strategi instruksional itu dapat dibedakan, dalam praktek sering digabungkan. Para pendidik cenderung lebih banyak menggunakan strategi ekspositori karena ditinjau dari pertimbangan waktu lebih hemat, dan lebih mudah dikelola.

2.2 Karakteristik Pelatihan Pengelola Dana BOS

Peningkatan kemampuan pengelola dana BOS melalui Pelatihan berbantuan komputer secara konvensional (tatap muka) dengan metode demonstrasi dan latihan kerja *Software* *alpeka_BOS_TS-11b* pada *Excel* di SDN. 3 Banjar Negeri,

SDN 1 Gedung Dalam dan SDN 1 Margodadi Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran adalah untuk memudahkan pengelola dalam menyampaikan perencanaan, pembukuan dan hasil pelaporan yang baik. Setelah diterapkan dan dilaksanakan Pelatihan berbantuan komputer bagi pengelola di sekolah dasar akan mengalami peningkatan kemampuan dalam pengelolaan dana BOS sesuai juknis yang telah ditetapkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

2.3 Teori Desain Pelatihan

2.3.1 Teori Model Desain ADDIE

Konsep desain pelatihan dikemukakan dalam bentuk model, sebuah model menggambarkan suatu prosedur atau kesatuan konsep dengan komponen-komponen yang memiliki keterkaitan satu sama lain. Model desain pelatihan merupakan sarana konseptual untuk menganalisis, merancang, memproduksi, menerapkan, dan mengevaluasi sebuah aktivitas atau program pelatihan, model desain pelatihan dalam penelitian ini yaitu model desain ADDIE salah satu fungsi model desain ADIDE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model desain ADDIE menyajikan desain pelatihan tahap demi tahap yang membantu merencanakan pelatihan secara khusus pada tiap tahapnya dan merancang program pelatihan. Model desain ADDIE membentuk pemetaan terhadap seluruh rancangan pelatihan. Model desain ADDIE membantu klien dalam menganalisis kebutuhan pelatihan, mendesain dan mengembangkan materi serta strategi, mengimplementasikan pelatihan serta mengevaluasi keefektifan pelatihan. Desain rencana pembelajaran yang sifatnya lebih generik

yaitu model desain ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) salah satu fungsinya model desain ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri, Heinich (2005)

Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni :

- a. **Analysis** (analisa)
- b. **Design** (disain / perancangan)
- c. **Development** (pengembangan)
- d. **Implementation** (implementasi/eksekusi)
- e. **Evaluation** (evaluasi/ umpan balik)



Gambar 2.2 Model Desain ADDIE (<https://ahsofyan.wordpress.com>)

Penjelasan dari setiap langkah tersebut di atas adalah sebagai berikut :

Langkah 1: Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task

analysis). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profile calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

Langkah 2: Desain

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (blueprint). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (blue-print) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (spesifik, measurable, applicable, dan realistic). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lainlain. Semua itu tertuang dalam sautu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci.

Langkah 3: Pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap

pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan.

Langkah 4: Implementasi

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

Misal, jika memerlukan software tertentu maka software tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan atau setting tertentu tersebut juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

Langkah 5: Evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misal, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

2.3.2 Teori Pelatihan

a. Training Needs Assessment-TNA

Analisis Kebutuhan Pelatihan (Training Needs Assessment-TNA) yang merupakan sebuah analisis kebutuhan di tempat kerja yang secara spesifik dimaksudkan untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan yang menjadi prioritas dalam rangka mewujudkan tujuan organisasi. Informasi kebutuhan tersebut akan dapat membantu organisasi/perusahaan dalam menggunakan sumber daya (waktu, dana, teknologi, dan sebagainya) secara efektif sekaligus menghindari kegiatan pelatihan yang tidak diperlukan. Mendefinisikan TNA sebagai analisis atau diagnosis terhadap sistem pelatihan. Symptoms yang diuji oleh TNA merujuk pada persepsi tidak tercapainya kinerja yang timbul jika terdapat perbedaan (gap) antara kinerja yang diharapkan dan kinerja yang dihasilkan TNA adalah proses mengidentifikasi dan mendokumentasikan problem kinerja dan menyelesaikan dengan pelatihan, Camp et al (1986) dan Tovey (1997) dalam Maarif dan Kartika (2014:31)

b. Planning (Perencanaan)

Perencanaan adalah kegiatan yang akan dilaksanakan. Perencanaan adalah pengambil keputusan meliputi (1) pemilihan atau penetapan tujuan-tujuan organisasi, (2) Penentuan Strategi, kebijakan, proyek, program, prosedur, metode, sistem, anggaran, dan standar yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan, Handoko (2003) dalam Usman (2013:77)

c. Organizing (pengorganisasian)

Secara etimologis, organisasi berasal dari sebuah kata dalam bahasa Yunani, yaitu *organon* yang berarti alat, didefinisikan lain menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008), organisasi berarti susunan atau keasatuan dari berbagai bagian (orang dan sebagainya) sehingga merupakan satu kesatuan yang teratur. Pengertian organisasi dikemukakan oleh Stoner dan Singariumbun et al (1976) dalam Maarif dan Kartika (2014:3), “Organisasi adalah suatu pola hubungan orang-orang di bawah pengarahan atasan mengejar tujuan bersama”. Selanjutnya dijelaskan oleh Chester et al (1984) dalam Maarif dan Kartika (2014:4), “bahwa organisasi merupakan suatu sistem aktivitas kerja sama yang dilakukan dua orang atau lebih”. Pendapat lain dikemukakan oleh Stephen (1994) dalam Maarif dan Kartika (2014:4), “menyatakan organisasi adalah kesatuan (*entity*) sosial yang dikoordinasikan secara sadar, dengan sebuah batasan yang relatif dapat diidentifikasi, yang bekerja atas dasar relatif terus-menerus untuk mencapai suatu tujuan bersama atau sekelompok tujuan”. Ungkapan tentang pengertian organisasi dikemukakan Maarif dan Kartika (2014:4) bahwa “organisasi adalah sebuah kesatuan yang terdiri atas sekumpulan individu yang dikoordinasikan melalui aturan dan mekanisme sistem serta bekerja secara bersama dalam mencapai tujuan tertentu”.

Berdasarkan pengertian di mana sebuah pendapat dari ringkasan bahwa organisasi adalah suatu pola hubungan orang-orang di bawah pengarahan atasan mengejar tujuan bersama, organisasi merupakan suatu sistem aktivitas kerja sama yang dilakukan dua orang atau lebih, organisasi adalah kesatuan (*entity*) sosial yang dikoordinasikan secara sadar, dengan sebuah batasan yang relatif dapat diidentifikasi, yang bekerja atas dasar relatif terus-menerus untuk mencapai

suatu tujuan bersama atau sekelompok, dan organisasi adalah sebuah kesatuan yang terdiri atas sekumpulan individu yang dikoordinasikan melalui aturan dan mekanisme sistem serta bekerja secara bersama dalam mencapai tujuan tertentu.

d. Actuating (penggerakan)

Actuating merupakan usaha menggerakkan anggota-anggota kelompok sedemikian rupa hingga mereka berkeinginan dan berusaha untuk mencapai sasaran perusahaan dan sasaran anggota-anggota perusahaan tersebut oleh karena para anggota itu juga ingin mencapai sasaran-sasaran tersebut dikemukaan George R. Terry (Disingkat POAC) dalam Mulyono (2008:23).

Berdasarkan kutipan di atas fungsi actuating lebih menekankan pada kegiatan yang berhubungan langsung dengan orang-orang dalam organisasi. Setiap Sumber daya manusia harus bekerja sesuai dengan tugas, fungsi dan peran, keahlian dan kompetensi masing-masing, Sumber daya manusia dalam penelitian ini adalah *stakeholder* pendidikan dasar antara lain Kepala Sekolah Guru dan Tenaga Administrasi sekolah fungsi mereka dalam pengelolaan dana BOS untuk mencapai visi, misi dan program kerja organisasi sekolah yang telah ditetapkan.

Pengaplikasian *Actuating dalam Pendidikan* adalah pengarahan dan pemotivasian seluruh personil pada setiap kegiatan pendidikan di sekolah untuk selalu dapat meningkatkan kualitas kinerjanya. Kegiatan pendidikan tersebut yakni sebagai berikut: 1. Manajemen kurikulum, 2. Manajemen ketenagaan pendidikan (kepegawaian), 3. Manajemen peserta didik, 4. Manajemen sarana dan prasarana, 5. Manajemen keuangan/pembiayaan pendidikan, 6. Manajemen administrasi perkantoran, 7. Manajemen unit-unit penunjang pendidikan, 8. Manajemen

layanan khusus pendidikan, 9. Manajemen tata lingkungan dan keamanan, 10. Manajemen hubungan dengan masyarakat, (Mulyono, 2008:168-170).

e. Controlling (pengawasan)

Dalam kamus besar bahasa Indonesia pengawasan berasal dari kata “awas” yang artinya memperhatikan baik-baik, dalam arti melihat sesuatu dengan cermat dan seksama, tidak ada lagi kegiatan kecuali memberi laporan berdasarkan kenyataan yang sebenarnya dari apa yang di awas. Pengawasan bisa didefinisikan sebagai suatu usaha sistematis oleh manajemen bisnis untuk membandingkan kinerja standar, rencana, atau tujuan yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk menentukan apakah kinerja sejalan dengan standar tersebut dan untuk mengambil tindakan penyembuhan yang diperlukan untuk melihat bahwa sumber daya manusia digunakan dengan seefektif dan seefisien mungkin didalam mencapai tujuan

Pengawasan adalah keseluruhan daripada kegiatan yang membandingkan atau mengukur apa yang sedang atau sudah dilaksanakan dengan kriteria, norma-norma, standar atau rencana-rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. Admosudirdjo (dalam Febriani, 2005:11), pendapat lain mengartikan pengawasan sebagai mendeterminasi apa yang telah dilaksanakan, maksudnya mengevaluasi prestasi kerja dan apabila perlu, menerapkan tindakan-tindakan korektif sehingga hasil pekerjaan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan George R. Terry (2006:395)

Suatu organisasi akan berjalan terus dan semakin kompleks dari waktu ke waktu, banyaknya orang yang berbuat kesalahan dan guna mengevaluasi atas hasil kegiatan yang telah dilakukan, inilah yang membuat fungsi pengawasan semakin penting dalam setiap organisasi. Tanpa adanya pengawasan yang baik tentunya akan menghasilkan tujuan yang kurang memuaskan, baik bagi organisasi sekolah itu sendiri maupun bagi pengelola BOS.

Keseriusan Pemerintah untuk menyediakan pendidikan dasar bagi semua anak berumur 7 (tujuh) sampai dengan 15 (lima belas) tahun, untuk mencapai tujuan tersebut salah satu tujuan utama pemerintah Indonesia di bidang pendidikan adalah menuntaskan Pendidikan Dasar 9 Tahun. Mulai dari Undang-Undang Dasar, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dan peraturan-peraturan yang ada saat ini telah menjadi bukti. Kementerian Pendidikan Nasional telah memilih Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) sebagai salah satu strategi dalam mencapai tujuan pendidikan dasar tersebut. Pada tahun 2005, pemerintah memperkenalkan Program Bantuan Operasional Sekolah (BOS).

Program ini bertujuan memperkecil hambatan terbesar penyelenggaraan pendidikan dasar, yaitu besarnya biaya yang harus ditanggung oleh orang tua peserta didik. Program BOS ini, memberikan subsidi kebutuhan belanja sekolah kepada semua sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah serta sekolah menengah pertama/madrasah tsanawiyah (negeri dan swasta), sehingga biaya pendidikan secara keseluruhan berkurang.

Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini adalah program pembelajaran berbantuan komputer *Microsoft Office Software Excel*,

Pembelajaran berbantuan komputer sebagai program instruksional, merupakan program yang menggunakan media komputer sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau isi kepada peserta Diklat. Ada beberapa kelebihan dalam pembelajaran berbantuan komputer Microsoft Office Software Excel, di antaranya adalah adanya daya tarik yang dapat menimbulkan minat kepada peserta Diklat. Daya tarik itu dapat diciptakan dengan pemanfaatan multimedia yang terintegrasi. Selain itu melalui komputer dapat dirancang suatu program pembelajaran dengan adanya interaktivitas di dalamnya.

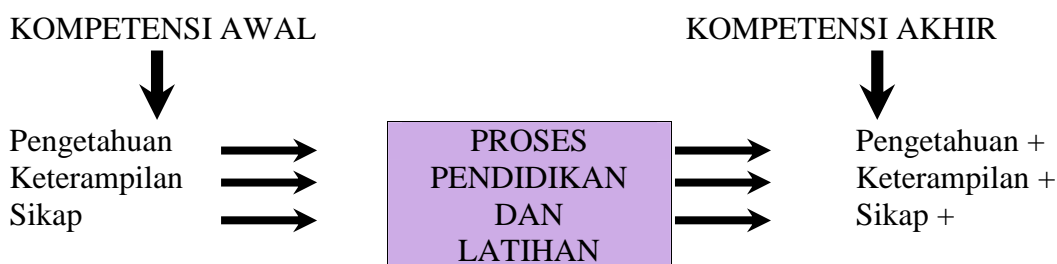
Berdasarkan hal tersebut, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan komputer *Microsoft Office Software Excel* melalui Diklat bagi Operator, guru dan kepala sekolah, Pendidikan dan pelatihan merupakan salah satu faktor yang penting dalam pengembangan SDM Sumarsono, (2009 : 92-93). Pendapat lain Pendidikan dan latihannya tidak hanya menambah pengetahuan, akan tetapi juga meningkatkan keterampilan bekerja, dengan demikian meningkatkan produktivitas kerja, : "*Training is the act of increasing the knowledge and skill of an employee for doing particular job.*" (Flippo dalam Hasibuan 2007).

2.4. Dampak dari Proses

2.4.1 Dampak Pelatihan

Keluaran atau output dari diklat adalah personil yang telah mengalami peningkatan kompetensi yang meliputi tiga ranah atau domain perilaku; pengetahuan atau kognitif, keterampilan atau psikomotorik, dan sikap atau afektif. Untuk mudahnya, perubahan ketiga ranah behavior tersebut seperti diilustrasikan

dalam gambar 2.4.1 sebagaimana dapat dilihat dalam ilustrasi tersebut, sebelum mengikuti diklat peserta telah memiliki kompetensi pada tingkat tertentu. Selanjutnya, melalui proses diklat, terjadi peningkatan dalam ketiga ranah kompetensi tersebut yang diilustrasikan dengan tanda plus (+).



Gambar 2.4 : Ilustrasi Proses Diklat dalam Meningkatkan Kompetensi menurut Gintings (2011:11)

“Fakta yang menunjukkan bahwa dampak pelatihan, baik bagi individu maupun organisasi tidak diukur dengan cara yang sistematis. Hasil pelatihan memiliki dampak terukur (*measurable*) pada empat tingkatan, yaitu reaksi (*reaction*), pembelajaran (*learning*) perilaku (*behavior*), dan hasil (*reaction*)”, Maarif dan Kartika (2014:26)

2.4.2 Manfaat Pelatihan

Mencermati pembahasan tentang pengertian dan tujuannya, dapat disimpulkan bahwa sejatinya diklat adalah sebuah kegiatan yang terencana dan terorganisir untuk meningkatkan kompetensi seseorang terutama pengelola dana BOS agar mampu melakukan pekerjaan yang dipercayakan kepadanya dan bermanfaat bagi peningkatan kinerja yang bersangkutan dan Sekolah. Dengan meningkatnya kompetensi keterampilan mengoperasikan aplikasi *Software* alpeka_BOS_TS-11b pada *Miscrosoft Excel* untuk pengelola dana BOS setelah mengikuti diklat, maka dapat diharapkan diperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Peserta mampu mengoperasikan aplikasi *Software* alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsoft Excel* untuk mendukung kinerja pengelolaan dana BOS di pendidikan dasar.
2. Peserta dapat belajar mandiri dan menularkan ilmu setelah pelatihan selesai kemudian mereka dapat membagi ilmu kepada guru lain yang belum paham bahkan belum tahu sama sekali tentang aplikasi *Software* alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsoft Excel* sehingga pengelolaan yang meliputi perencanaan, pembukuan dan pelaporan Sekolah menjadi lebih baik..

Pandangan lebih luas tentang manfaat penyelenggaraan diklat diantaranya; dapat memelihara visi bersama terhadap organisasi secara keseluruhan, dihargai ketika terlihat bisa memenuhi kebutuhan organisasi dan mampu menghasilkan sesuatu dan merupakan bagian integral organisasi untuk mewartakan kebutuhan akan peningkatan kompetensi staf dikemukakan CBI (1989) sebagaimana dikutip oleh Mc Kenna dan Beech (1995:200) dalam Gintings (2011:11).

2.5 Metode/Model/Strategi

2.5.1 Metode Penyampaian Pelatihan

Metode penyampaian pelatihan menjadi unsur kritis keempat dalam pelatihan dan pengembangan. Pelatihan dalam kelas adalah pilihan yang paling populer dalam penyelenggaraan pelatihan. Walaupun bersifat statis, metode ini diyakini mampu menghasilkan keterampilan terbaik dan peningkatan pengetahuan. Oleh karena itu diperlukan metode penyampaian pelatihan lain yang lebih interaktif, dinamis, dan berdaya guna, menurut Dessler (2009).

Metode yang dapat digunakan dalam pelaksanaan program pelatihan yaitu:

1. *On the job training* (pelatihan ditempat kerja)

Merupakan pelatihan kepada karyawan untuk mempelajari suatu pekerjaan sambil mengerjakannya.

2. *Job instruction training* (pelatihan instruksi jabatan)

Merupakan pendaftaran masing-masing tugas dasar jabatan, bersama dengan titik-titik kunci untuk memberikan pelatihan langkah demi langkah kepada karyawan.

3. *Lectures* (pembelajaran)

Pelatihan dengan cara yang cepat dan sederhana dalam menyajikan pengetahuan kepada para peserta pelatihan, seperti ketika para penjual harus diajarkan ciri spesial dari sebuah produk baru.

4. *Audio visual training* (pelatihan audio visual)

Pelatihan karyawan dengan menggunakan teknik audio visual seperti film, televisi, audio tape dan video tape, cara ini dapat menjadi sangat efektif dan digunakan secara meluas.

5. *Programmed learning* (pembelajaran terprogram)

Suatu metode sistematis untuk mengajarkan keterampilan yang mencakup penyajian pertanyaan atau fakta, memungkinkan karyawan untuk memberikan tanggapan dan memberikan peserta belajar umpan balik segera tentang kecermatan jawabannya.

6. *Vestibule or simulated training* (pelatihan serambi atau simulasi)

Pelatihan karyawan pada peralatan khusus diluar tempat kerja, seperti pelatihan pilot dalam pesawat, sehingga biaya dan bahaya dapat dikurangi.

7. *Training computer assisted instruction* (pelatihan berbantuan komputer)

Merupakan pelatihan karyawan dengan menggunakan komputer, pelatihan ini menggunakan sistem berdasarkan komputer secara interaktif meningkatkan pengetahuan atau keterampilan peserta pelatihan. Pelatihan berdasarkan komputer hampir selalu mencakup penyajian para peserta pelatihan dengan simulasi terkomputerisasi dan penggunaan multi media termasuk video tape untuk membantu peserta pelatihan belajar bagaimana melakukan pekerjaannya.

Penulis dalam penelitian ini menggunakan metode nomor 1 *On the job training* (pelatihan ditempat kerja) dan 7 *Training computer assisted instruction* (pelatihan berbantuan komputer) karena merupakan pelatihan operator, guru dan kepala sekolah dengan menggunakan komputer, pelatihan ini menggunakan sistem berdasarkan komputer secara interaktif meningkatkan pengetahuan atau keterampilan peserta pelatihan. Pelatihan menggunakan komputer hampir selalu mencakup penyajian untuk para peserta pelatihan dengan simulasi terkomputerisasi dan penggunaan multi media termasuk video untuk membantu peserta pelatihan belajar bagaimana melakukan pekerjaannya, untuk mencapai hal tersebut, tidak ada pilihan bagi sekolah selain 'berpikir sebelum bertindak', melakukan perencanaan dengan baik dan teliti yang dituangkan dalam sebuah 'dokumen kunci' yang bernama rencana kerja sekolah (RKS/M dan RKT).

2.5.2 Metode Pelatihan Berbantuan Komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*.

Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instructiona (CAI)*. Bambang Warsita (2008 : 137).

Media pembelajaran berbasis komputer, atau biasa disebut pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instructional/CAI*), adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta pelatihan. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran interaktif dalam diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti program alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsoft Excel* adalah program perencanaan, pembukuan dan pelaporan penggunaan dana BOS ini bersifat *off-line dan on-line*, khusus (Formulir BOS-01A, BOS-01B dan BOS-01C) dapat menggunakan surat elektronik atau *electronic mail (e-mail)*, melalui internet dengan alamat Tim Manajemen BOS Pusat <http://bos.kemdikbud.go.id>

Pelatihan berbantuan komputer ini memanfaatkan seluruh kemampuan komputer, terdiri dari gabungan hampir seluruh media, salah satu keunggulan media komputer ini sangat mudah dipahami dan kemampua untuk memfasilitasi interaktivitas peserta pelatihan, kemampuan ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bersifat individual (*individual learning*).

2.5.3 Metode Demonstrasi

Demonstrasi merupakan salah satu metode yang cukup efektif karena membantu peserta pelatihan mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta dan data yang benar. Metode demontarasi merupakan metode pelatihan dengan

memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta pelatihan tentang suatu proses, situasi pelatihan yang sedang berlangsung.

Metode demontarasi adalah petunjuk tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara nyata. Saiful Sagala (2005) dalam Abdul Majid (2015:197)

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik tentang suatu proses situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan yang dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.

Dalam proses kegiatan pelatihan metode demonstrasi digunakan Instruktur sebagai *media pengajaran yang relevan* dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan dengan memperlihatkan bagaimana proses tahapan penggunaan aplikasi *Software* alpeka_BOS_TS-11b pada *Excel* kepada peserta pelatihan.

2.5.4 Metode Latihan (*Drill*)

Metode latihan pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang dipelajari. *Drill* secara denotatif merupakan tindakan untuk meningkatkan keterampilan dan kemahiran. Sebagai sebuah metode, *drill* adalah cara membelajarkan peserta pelatihan untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan. Latihan atau berlatih merupakan proses belajar dan membiasakan diri agar mampu melakukan sesuatu. Abdul Majid (2015:214)

Pada umumnya setiap organisasi sekolah sering terjadi suatu kesenjangan antara kebutuhan akan pegawai yang diharapkan oleh organisasi sekolah dengan kemampuan kerja disamping tugas guru mengajar namun ada tugas lain yang merespon kebutuhan, organisasi sekolah perlu melakukan upaya menjembatani kesenjangan ini. Salah satu cara yang dapat dilakukan organisasi sekolah adalah melalui program pelatihan. Melalui program pelatihan diharapkan seluruh potensi yang dimiliki dapat ditingkatkan sesuai dengan keinginan atau setidaknya mendekati apa yang diharapkan organisasi sekolah.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pelatihan adalah suatu kegiatan untuk memperbaiki kemampuan dan meningkatkan kinerja pegawai dalam melakukan tugasnya dengan cara peningkatan keahlian, pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku yang spesifik yang berkaitan dengan pekerjaan

Metode latihan yang digunakan dalam suatu kegiatan pelatihan pengelola dana BOS pendidikan dasar adalah untuk mendorong peserta pelatihan untuk melaksanakan latihan agar memiliki keterampilan penggunaan aplikasi *Software* alpeka_BOS_TS-11b pada *Excel* setelah materi dipelajari dari metode demonstrasi yang dilakukan oleh instruktur.

2.5.5 Model Pelatihan Desain ADDIE

Model Pelatihan Desain ADDIE adalah model yang digunakan peneliti sebagai konsep pelatihan berdasarkan 1) ***Analysis*** (analisa kebutuhan diklat) 2) ***Design*** (disain / perancangan diklat) 3) ***Development*** (pengembangan materi, media dan lainnya) 4) ***Implementation*** (implementasi/eksekusi) 5) ***Evaluation*** (evaluasi/

umpan balik) bagi pengelola BOS jenjang pendidikan dasar menggunakan Komputer Program Aplikasi *Software* alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsof Excel*.

2.5.6 Program *Software* alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsof Excel*

ALPEKA BOS (Aplikasi Laporan Pertanggungjawaban Keuangan BOS Tingkat Sekolah) adalah aplikasi berbasis excel untuk membantu sekolah dalam menyusun dan mengelola laporan keuangan tingkat sekolah. Aplikasi ini dikembangkan atas bantuan program PRIORITAS-USAID. Aplikasi ini bermanfaat untuk memudahkan sekolah dalam penyusunan format laporan keuangan yang ada dalam Petunjuk Pelaksanaan program BOS. Salah satu hasil akhir dari aplikasi ini adalah format BOS K-7 yang selanjutnya digunakan untuk diisikan di Laporan Penggunaan Dana BOS secara online. Komputer merupakan mesin yang memproses fakta atau data menjadi informasi. Komputer di gunakan orang untuk meningkatkan hasil kerja dan memecahkan berbagai masalah. Yang menjadi pemroses data atau pemecah masalah itu adalah perangkat lunak.

Perangkat lunak aplikasi *software* alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsof Excel* adalah merupakan program siap pakai yang digunakan untuk aplikasi dibidang pelaporan keuangan BOS di Sekolah. Perangkat lunak aplikasi *software* alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsof Excel* dapat membantu pengelola BOS sehingga dapat bekerja lebih efektif dan efisien.

2.5.7 Strategi Pelaksanaan Pelatihan

Strategi yang digunakan peneliti adalah pelatihan ditempat kerja (*On the job training*) dan pelatihan berbantuan komputer (*Training computer assisted instruction*), dalam proses pelatihan peneliti menyampaikan materi program

aplikasi *software* alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsof Excel* dengan melakukan demontrasi dari tahap awal hingga tahap pengelolaan dana BOS, materi yang menjadi objek adalah dokumen kebutuhan setiap sekolah yang nantinya peserta lebih mudah merumuskan kebutuhan sekolah dan dituangkan dalam konsep latihan kerja menggunakan program aplikasi *software* alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsof Excel*, jika dalam proses pelatihan peserta mengalami kesulitan maka peneliti melakukan pendampingan kepada setiap peserta pelatihan agar mereka lebih paham lagi menggunakan program aplikasi *software* alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsof Excel*

2.5.8 Kerangka Pikir

Dalam kerangka pikir/strategi peneliti menggunakan desain ADDIE dengan metode demontrasi dan metode latihan kerja disetiap tindakan siklus I, II dan III untuk melakukan penelitian dengan melaksanakan perencanaan pelatihan bagi pengelola BOS jenjang pendidikan dasar dengan tahapan sebagai berikut :

1. *Analysis* (analisa kebutuhan diklat)

Sebelum melakukan pelaksanaan pelatihan, peneliti terlebih dahulu membuat perencanaan berdasarkan analisa kebutuhan pelatihan, adapun yang dianalisa dalam proses diklat tersebut antara lain, mengidentifikasi masalah peningkatan kemampuan pengelola dana BOS di sekolah pendidikan dasar tentang pemanfaatan teknologi program aplikasi alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsof Excel* apakah pengelola BOS banyak yang belum mampu berdasarkan observasi prasiluklus, kemudian peneliti membuat perencanaan pelatihan, menentukan tempat pelatihan, membuat jadwal pelatihan, menentukan jumlah calon peserta pelatihan untuk orang dewasa, panitia penyelenggara, Instruktur

atau narasumber selanjutnya menentukan biaya penyelenggaraan dan pelaksanaan pelatihan disetiap tindakan siklus I, II dan III.

2. **Design** (disain / perancangan diklat)

Tahap Design atau perencanaan diklat peneliti membuat tujuan diklat selanjutnya merumuskan kompetensi dengan membuat dan memberikan soal kepada peserta serta latihan penggunaan aplikasi alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsoft Excel* sebagai proses penilaian kemampuan peserta pada saat prasiklus, siklus I, II dan III yang nantiya disain ini dapat menggambarkan secara keseluruhan proses diklat.

3. **Development** (pengembangan materi, media dan lainnya)

Tahap pengembangan peneliti menyusun sebuah Rencana Pendidikan dan Pelatihan (RPP) untuk peserta diklat penggunaan aplikasi alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsoft Excel* kemudian peneliti membuat modul pelatihan dengan harapan proses pengembangan ini dapat memperbaiki sistem pelatihan penggunaan aplikasi alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsoft Excel* mencapai tujuan pelatihan yang lebih efektif dan berkualitas

4. **Implementation** (implementasi/eksekusi)

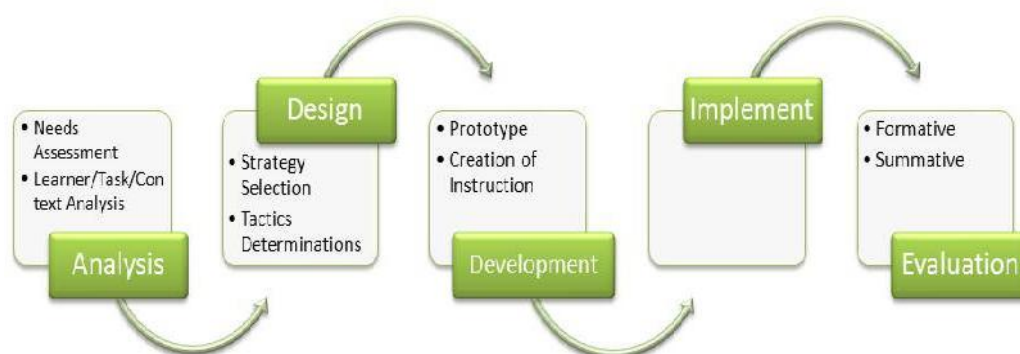
Tahap implementasi peneliti menyusun persiapan sebelum pelaksanaan diklat, selanjutnya melaksanakan diklat mengoperasikan aplikasi alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsoft Excel* dengan materi diklat dirancang untuk mempermudah, meningkatkan skill secara personal pada jenjang pendidikan dasar sesuai dengan definis teknologi pendidikan yaitu pemanfaatan teknologi berupa aplikasi alpeka_BOS_TS-11b pada *Microsoft Excel* dalam rangka

pengelolaan dana BOS berbantuan komputer yang diorientasikan bagi pelaksanaan pekerjaan sehari-hari dan pekerjaan massa yang akan datang.

5. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)

Tahap evaluasi dalam suatu proses pelatihan adalah tahapan yang sangat penting mengingat proses ini merupakan penilaian secara keseluruhan penyelenggaraan pelatihan mulai dari awal sampai berakhirnya pelatihan, tahap evaluasi peneliti melakukan penilaian secara kognitif, afektif, dan psikomotor.

Secara sederhananya dapat di gambarkan sebagai berikut



Gambar 2.5 Langkah-Langkah Desain Model ADDIE

2.5.9 Dana BOS

BOS adalah program pemerintah untuk penyediaan pendanaan biaya operasi non personalia bagi satuan pendidikan dasar sebagai pelaksana program wajib belajar. Menurut Peraturan Pemerintah No. 48 Tahun 2008 tentang Pendanaan Pendidikan, biaya non personalia adalah biaya untuk bahan atau peralatan pendidikan habis pakai, dan biaya tak langsung berupa daya, air, jasa telekomunikasi, pemeliharaan sarana dan prasarana, uang lembur, transportasi, konsumsi, pajak dll. Sasaran program BOS adalah semua sekolah SD/SDLB,

SMP/SMPLB/ SMPT, dan SD-SMP Satu Atap (Satap), baik negeri maupun swasta di seluruh provinsi di Indonesia yang memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) dan sudah terdata dalam sistem Data Pokok Pendidikan (Dapodik).

2.5.10 Pengelolaan Dana BOS di Sekolah

Pengelola yang mengikuti pelatihan terdiri dari kepala sekolah, guru, tenaga administrasi dalam suatu organisasi, sebagaimana sususana Tim Manajemen di sekolah yaitu :

1. Penanggung Jawab Kepala Sekolah
2. Anggota
 - a. Bendahara BOS sekolah;
 - b. Satu orang dari unsur orang tua peserta didik di luar Komite Sekolah yang dipilih oleh Kepala Sekolah dan Komite Sekolah dengan mempertimbangkan kredibilitasnya, serta menghindari terjadinya konflik kepentingan.
3. Tugas dan Tanggung Jawab Tim Manajemen BOS Sekolah
 - a. Mengisi, mengirim dan meng-*update* data pokokpendidikan (Formulir BOS-01A, BOS-01B dan BOS-01C) secara lengkap ke dalam sistem yang telah disediakan oleh Kemdikbud;
 - b. Membuat RKAS yang mencakup seluruh sumber penerimaan sekolah (Formulir BOS-K1 dan BOS-K2);
 - c. Memverifikasi jumlah dana yang diterima dengan data peserta didik yang ada;
 - d. Mengelola dana BOS secara bertanggung jawab dan transparan;

- e. Mengumumkan besar dana yang diterima dan dikelola oleh sekolah dan rencana penggunaan dana BOS (RKAS) di papan pengumuman sekolah yang ditandatangani oleh Kepala Sekolah, Bendahara dan Ketua Komite Sekolah (Formulir BOS-03);
- f. Mengumumkan penggunaan dana BOS di papan pengumuman (Formulir BOS-04);
- g. Bertanggung jawab secara formal dan material atas penggunaan dana BOS yang diterimanya;
- h. Membuat laporan realisasi penggunaan dana BOS triwulanan (Formulir BOS-K7 dan BOS-K7A) sebagai bentuk pertanggungjawaban penggunaan dana dan disimpan di sekolah untuk keperluan monitoring dan audit;
- i. Membuat dan menandatangani form register penutupan kas dan berita acara pemeriksaan kas (BOS-K7B dan BOS-K7C).
- j. Memasukkan data penggunaan dana BOS setiap triwulan kedalam sistem *onlinemelalui* www.bos.kemdikbud.go.id;
- k. Membuat laporan tahunan diserahkan ke SKPD Pendidikan Kabupaten/Kota paling lambat tanggal 5 Januari tahun berikutnya;
- l. Melakukan pembukuan secara tertib (Formulir BOS-K3, BOS-K4, BOS-K5 dan BOS-K6);
- m. Memberikan pelayanan dan penanganan pengaduan masyarakat;
- n. Memasang spanduk di sekolah terkait kebijakan pendidikan bebas pungutan (Formulir BOS-05);

- o. Bagi sekolah negeri, wajib melaporkan hasil pembelian barang investasi dari dana BOS ke SKPD Pendidikan Kabupaten/Kota;
- p. Menandatangani surat pernyataan tanggungjawab yang menyatakan bahwa BOS yang diterima telah digunakan sesuai NPH BOS (Lampiran Format BOS-K7);
- q. Mengusulkan daftar nama penerima BSM sesuai dengan pemegang Kartu Penjamin Sosial (KPS) dan usulan diluar KPS kepada Tim Manajemen BOS Kabupaten/Kota.

2.6 Hipotesis

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diambil hipotesis bahwa kemampuan para pengelola dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) akan semakin meningkat jika mampu menggunakan alat bantu komputer sebagai pelengkap pembuatan laporan.

2.7 Kajian Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian sejenis yang relevan dengan penelitian antara lain :

Dasar pemikiran tentang penelitian Ahmad Arifi, 2008 Respon Kebijakan Anggaran Pendidikan 20% dari APBN Bagi Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Madrasah *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. V, No. 1,2008, penelitian penulis mendeskripsikan tentang dukungan alokasi anggaran pendidikan 20 % dari total keseluruhan APBN, lembaga pendidikan sekolah (khususnya madrasah) sangat mungkin untuk melakukan segera dengan langkah-langkah strategis yang pasti dan terarah menuju pendidikan yang bermutu, sehingga upaya merubah 'citra madrasah' sebagai lembaga pendidikan 'kelas dua' bahkan *under estimate*) jika dibanding pendidikan sekolah berangsur-angsur dapat dicapai.

Dasar pemikiran tentang penelitian Ary Isdianto, Pujiati Suyata, 2014 Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbantuan Komputer Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Volume 1 - Nomor 2, 2014, penelitian penulis mendeskripsikan tentang pengembangan. Produk yang berupa media pembelajaran dikembangkan melalui beberapa langkah, yaitu: (1) analisis kebutuhan berupa pengumpulan informasi awal, (2) proses pengembangan, dan (3) uji lapangan. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar evaluasi ahli dan pengguna. Hasil akhir penelitian pengembangan ini adalah software media pembelajaran membaca berbantuan komputer untuk peserta didik kelas 1 sekolah dasar yang siap digunakan baik dalam proses belajar mengajar di kelas ataupun digunakan secara mandiri.

Dasar pemikiran tentang Penelitian Dian Wahyuningsih, C. Asri Budiningsih, 2014 Implementasi Blended Learning By The Constructive Approach (Blca) Dalam Pembelajaran Interaksi Manusia Dan Komputer Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 1 - Nomor 1, 2014, penelitian penulis mendeskripsikan tentang pembelajaran interaksi manusia dan komputer bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemandirian belajar dalam pembelajaran interaksi manusia dan komputer (IMK). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang terdiri dari tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi.

Dasar pemikiran tentang Penelitian Kristina Sara, Mukminan, 2014 Pengembangan E-Learning Mata Kuliah Aplikasi Komputer 2 Di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Flores *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 1 - Nomor 2, 2014, penelitian penulis mendeskripsikan tentang menghasilkan *e-learning* mata kuliah Aplikasi Komputer 2 di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Flores yang berkualitas baik dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengembangkan media pembelajaran *e-learning* mata kuliah Aplikasi Komputer 2 dengan menggunakan model pengembangan dari Allesi & Trollip melalui tahap perencanaan, desain, dan pengembangan.

Dasar pemikiran tentang Penelitian Slamet Riyadi, Pardjono, 2014 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Untuk Kelas VIII SMP Universitas Negeri Yogyakarta *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 1 - Nomor 2, 2014, penelitian penulis mendeskripsikan tentang multimedia pembelajaran matematika ini dilakukan melalui enam tahap, yaitu desain materi, desain *software*, produksi, evaluasi, uji coba, dan implementasi. Untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan dilakukan uji coba lapangan dengan angket. Untuk mengetahui keefektifan produk multimedia yang dikembangkan, dilakukan dengan membandingkan hasil uji kompetensi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.