

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Indonesia sedang menghadapi revolusi industri keempat yang populer disebut Revolusi Industri 4.0 (Amir Piliang, 2019, hal. 2; Suryani, 2018, hal. 1). Pada masa ini, Indonesia mengalami berbagai perubahan. Bahkan beberapa orang pengamat menyebut Revolusi Industri 4.0 (selanjutnya disingkat RI4.0) sebagai suatu era inovasi disruptif (Amir Piliang, 2019, hal. 5; Surniandari, Rachmi, & Kaafi, 2018, hal. A-8). Hal ini dikarenakan pada RI4.0 terjadi banyak sekali inovasi—perkembangan pesat inovasi di berbagai bidang. Banyak pasar baru terbentuk, menyebabkan berbagai perubahan baik yang bersifat konstruktif maupun destruktif terhadap tatanan sosial yang ada. Lebih dahsyatnya lagi, Revolusi Industri 4.0 mampu menggantikan teknologi—praktis, gaya hidup—yang sudah ada (Ariyani, 2018).

Berbagai aspek tatanan sosial yang sudah ada dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi, tak terkecuali dunia pendidikan. Baik di sektor pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, dunia pendidikan layaknya menyesuaikan diri untuk dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten menghadapi RI4.0. Beberapa orang pengamat menyebut era pendidikan yang dipengaruhi oleh RI4.0 sebagai Pendidikan 4.0 (Shanmugam & Balakrishnan, 2018, hal. 26; Yusoff, Mohamad, Ali, & Ab.Aziz, 2018, hal. 390). Hal ini dicirikan dengan adanya pemanfaatan teknologi digital dalam proses

pembelajaran—dikenal juga dengan istilah *cyber system* (Amir Piliang, 2019, hal. 2; Syamsuar & Reflianto, 2018). Penerapan sistem siber (*cyber system*) ini memungkinkan pendidikan dapat dilaksanakan tanpa dibelenggu oleh batasan ruang dan batasan waktu. Pendidikan dapat dilakukan di mana saja, jarak dekat atau jarak jauh, pagi atau siang, hari kerja atau akhir pekan.

Meski RI4.0 sudah berlangsung, Indonesia tergolong lambat dalam merespons RI4.0 jika dibandingkan dengan negara tetangga, Malaysia dan Singapura misalnya. Hal ini khususnya terjadi di bidang pendidikan. Sistem pendidikan 4.0 baru bergaung kencang tahun 2018 yang lalu, ditandai dengan ramainya kewajiban guru mencantumkan 4C (*communication, collaborative, critical thinking and problem solving, creativity and innovation*) dan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) dalam rencana pelaksanaan pembelajarannya serta menerapkan pembelajaran HOTS dan 4C dalam kegiatan belajar sehari-hari (Makhrus, Harjono, Syukur, Bahri, & Muntari, 2018). Ini pun tidak diterapkan sepenuhnya di semua sekolah, karena seperti biasa, guru harus menyesuaikan kebaruan ini dengan praktik yang selama ini dilakukannya dalam proses mengajar; dan siswa, karena mereka juga harus menyesuaikan cara belajarnya dengan cara belajar kebaruan berbasis siswa seperti ini. Pemerintah dituntut untuk menyediakan berbagai fasilitas memadai untuk mendukung era Pendidikan 4.0 (Fitriyani, Komalasari, & Kurnia, 2018).

Sebagai baris terdepan dunia pendidikan, guru harus membenahi diri, khususnya dalam hal kapasitas dirinya dalam menghadapi era Pendidikan 4.0. Peserta didik yang dihadapinya bukan lagi peserta didik yang akan duduk di atas

bangku dan mencerna semua yang disampaikan guru di depan kelas. Mereka adalah generasi milenial (Angkiriwang, Susanto, & Thio, 2018, hal. 456)—generasi kebaruan—yang sejak kecil sudah tidak asing lagi menghadapi dunia digital. Mereka sudah terbiasa dengan lalu lalang arus informasi dan teknologi yang digunakan dalam era RI4.0. Artinya, pendidikan sudah selayaknya mampu menjawab tantangan industri 4.0.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus melakukan berbagai aktivitas dalam rangka meningkatkan kompetensinya agar mampu menghadapi peserta didik generasi milenial. Tentu saja kita tidak ingin menghadapi situasi di mana guru industri 3.0, 2.0, atau bahkan 1.0 menghadapi peserta didik industri 4.0. Jika hal seperti ini terjadi, kualitas pendidikan kita akan terus tertinggal dibandingkan negara lain yang sudah jauh-jauh hari mempersiapkan diri menghadapi RI4.0. Kualitas guru harus sesuai dengan performa guru yang dibutuhkan dalam era RI4.0. Bahkan mereka harus di-*upgrade* menjadi Guru 4.0.

Salah satu komponen dalam kapasitas guru, khususnya di bidang pendidikan nonformal, adalah komponen literasi digital dan penggunaan teknologi informasi. Yang tidak bisa disangkal bahwa kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Teknologi komputer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Sejalan dengan

perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini.

Dengan adanya perkembangan dalam bidang pembelajaran maka proses pembelajaran tradisional-konvensional yang terjadi dalam ruangan kelas, pada era RI4.0 ini pelan namun pasti akan mengalami mulai kehilangan bentuk. Di samping itu, dalam kenyataannya pada skala yang lebih besar, kegiatan belajar tradisional-konvensional membutuhkan biaya yang cukup besar dalam penyiapan infrastrukturnya (ruangan, laboratorium, perpustakaan, mebel, media pembelajaran, dan lain-lain). Dengan kondisi seperti itu, maka dewasa ini banyak pihak penyelenggara pendidikan termasuk PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan nonformal mulai melirik penerapan konsep *distance learning* sebagai alternatif pembelajaran yang dianggap lebih efektif dan efisien, terutama sekali sebagai jawaban menghadapi RI4.0. Berbagai teknologi dan aplikasi tercipta dalam upaya mendukung kegiatan operasional kehidupan manusia maupun organisasi, termasuk kegiatan belajar dan mengajar.

Dengan meninjau manfaat-manfaat yang dapat ditarik oleh suatu lembaga pendidikan ketika mereka menerapkan teknologi dalam pembelajaran, baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal harusnya sudah mulai berancang-ancang mencapai pembelajaran tanpa kertas (*paperless learning*). Pada kenyataan di lapangan, pembelajaran konvensional masih dilakukan. Meski teknologi sudah diterapkan pada satu tingkat tertentu, nyatanya penggunaan kertas dalam pembelajaran cukup tinggi. Hal ini rasanya menimbulkan kesan boros— untuk apa diadakan teknologi jika penggunaan sumber daya alam seperti kertas

masih tinggi, bahkan malah karena ada teknologi, kertas jadi semakin banyak digunakan. Pembelajaran tanpa kertas memungkinkan pendidikan untuk turut serta melakukan konservasi lingkungan.

Selain itu, dengan prinsip *education for all*, serta fleksibilitas pembelajaran tanpa kertas yang bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja, pendidikan nonformal dapat menjadi pionir yang menerapkan inovasi ini paling pertama di dunia pendidikan Indonesia. Dengan karakter khas pendidikan nonformal yang bertujuan memenuhi dan memberdayakan masyarakat, pembelajaran tanpa kertas harus mulai diberdayakan saat ini. Tapi pada kenyataannya, bahkan di sekolah formal hal ini menjadi kendala tersendiri.

Kesulitan yang umum ditemui oleh para pelaksana pendidikan baik di sekolah formal maupun nonformal adalah kesulitan untuk memberdayakan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan agar siap menghadapi dan melaksanakan pembelajaran tanpa kertas. Banyak guru di Indonesia merasa enggan untuk beralih ke pembelajaran tanpa kertas karena dianggap terlalu rumit. Mereka merasa sudah terbiasa melaksanakan pembelajaran konvensional, dan oleh karena itu mereka mengasumsikan bahwa untuk beralih ke pembelajaran tanpa kertas itu sulit.

Tidak terkecuali di lingkungan PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa, tidak semua tutor siap untuk mengenyam dan menyelenggarakan *distance learning* tersebut. Kapasitas tutor tentang penggunaan media informasi dan teknologi informasi dalam menunjang proses pembelajaran, baik konvensional khususnya *distance learning*, masih rendah. Fasilitas yang tersedia di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa, serta fasilitas yang dimiliki para tutor, belum cukup memadai

untuk dapat dikatakan siap menyelenggarakan *distance learning* dan Pendidikan 4.0.

Oleh karena itu, dalam rangka menyikapi permasalahan tersebut, sebagai upaya mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditemui oleh pelaksana pendidikan ketika akan menyelenggarakan kelas online, peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan kompetensi tutor Paket C melalui Pelatihan *G Suite for Education* (Studi Kasus di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa Lembang)”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kapasitas tutor tentang penggunaan media belajar untuk menunjang *distance learning* (selanjutnya disebut Media Belajar 4.0 atau *Media Distance Learning*).
2. Masih terbatasnya fasilitas yang dapat digunakan PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa untuk menunjang terselenggaranya *distance learning*.
3. Pembelajaran melalui media online sudah dilakukan di berbagai jenjang Pendidikan formal. Sedangkan di Pendidikan non-formal belum banyak dilakukan.
4. Pelatihan media online di Pendidikan non-formal yang dicoba diterapkan di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa dipandang sebagai suatu gerakan inovasi. Hal ini menarik untuk diteliti tentang kadar keberhasilannya melalui kegiatan pendekatan konsep Pendidikan Luar Sekolah.

## **C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, fokus masalah yang akan diteliti diarahkan kepada apakah pelatihan *G Suite for Education* dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi tutor Paket C di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa.

### **2. Pertanyaan Penelitian**

Untuk menjawab masalah yang dirumuskan di atas, sebagai pemandu dalam penelitian diajukan beberapa pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan kegiatan pelatihan *G Suite for Education* untuk tutor Paket C?
2. Bagaimana proses berlangsungnya kegiatan pelatihan *G Suite for Education* untuk tutor Paket C?
3. Bagaimana hasil yang dicapai pelatihan *G Suite for Education* untuk tutor Paket C?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan data tentang bagaimana perencanaan kegiatan pelatihan *G Suite for Education* untuk tutor paket C.
2. Mendeskripsikan data tentang bagaimana proses berlangsungnya kegiatan pelatihan *G Suite for Education* untuk tutor paket C.

3. Mendeskripsikan data tentang bagaimana hasil yang dicapai pelatihan *G Suite for Education* untuk tutor paket C.

## **E. Manfaat/Signifikansi Penelitian**

### **1. Manfaat dari segi teori**

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap teori pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah atau Pendidikan Masyarakat, teori kompetensi dan teori inovasi.

### **2. Manfaat dari segi praktis**

- a. Manfaat bagi penyelenggara pelatihan

Penelitian ini dapat dijadikan referensi/acuan dalam rangka penataan program pelatihan IHT *G Suite for Education* yang lebih efektif berbasis hasil penelitian, peningkatan kompetensi tutor dan media online khususnya di lingkungan nonformal.

- b. Manfaat bagi instruktur dan guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian peningkatan kompetensi pedagogik yang berkontribusi menentukan keberhasilan pembelajaran.

- c. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar penelitian lanjutan dan untuk dijadikan bahan kajian bagi pihak yang berniat untuk melakukan penelitian lebih lanjut dari berbagai pendekatan yang berbeda atau pendekatan yang sama.

- d. Manfaat bagi lembaga pengampu kebijakan

Bagi lembaga pengampu kebijakan, penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menata kebijakan sistem daring bagi program tutor Paket C.

## **F. Anggapan Dasar Penelitian**

### 1. Kompetensi

Kompetensi adalah kemampuan profesional yang dapat diamati dengan mencakup beberapa komponen seperti pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap/perilaku (Noureldin, Fahmy, Anidjar, & Andonian, 2016).

### 2. Pelatihan

Pelatihan adalah aktivitas sistematis yang ditujukan untuk menyampaikan atau menyebarluaskan informasi untuk meningkatkan performa penerima atau untuk membantunya (Będkowski, Majek, Pełka, Masłowski, Coelho, Goncalves, ... & Sanchez, 2017).

### 3. Pelatihan Daring

Pelatihan daring adalah pelatihan di mana seorang instruktur dan penerima pelatihan melaksanakan kegiatan pelatihan dengan bantuan media daring dan perangkat atau gawai untuk mengaksesnya. Pelatihan daring mencakup hubungan di mana instruktur mendukung, mengadakan kolaborasi dan memfasilitasi belajar peserta pelatihannya (Mitu, 2015).

### 4. Tutor yang kompeten

Tutor yang kompeten adalah tutor yang menguasai pengetahuan, cakap dalam keterampilan, pandai bersikap dan memiliki nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak dalam menjalankan

profesinya sebagai seorang guru (Arif, Riski, & Anggraeni. 2018). Seorang tutor yang kompeten juga haruslah tutor yang kaya akan pengetahuan dan keterampilan mengajar, bersikap reflektif, faktual, mahir, terbuka, kreatif dan komunikatif (Huda, 2016).

## **G. Definisi Operasional**

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut.

### **1. Kompetensi yang dilatihkan pada tutor Paket C**

Kompetensi yang dilatihkan pada tutor Paket C dalam IHT *G Suite for Education* mencakup tiga kompetensi umum:

- 1) Mampu menggunakan teknologi sebagai mitra pembelajaran di kelas untuk mewujudkan pembelajaran tanpa kertas
- 2) Mampu menggunakan teknologi untuk mewujudkan pembelajaran jarak jauh dengan pengalaman belajar yang menghasilkan hasil belajar yang setara dengan pembelajaran tatap muka
- 3) Mampu mewujudkan pembelajaran jarak jauh yang memiliki dampak konstruktif yang kuat bagi warga belajarnya

### **2. Pelatihan *G Suite for Education***

Dalam penelitian ini, yang dimaksud pelatihan *G Suite for Education* adalah kegiatan *In-House Training* (IHT) *G Suite for Education* yang diselenggarakan oleh PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa. Media daring yang digunakan adalah *Google Classroom*, dan perangkat atau gawai yang digunakan adalah perangkat atau gawai yang dapat mengakses

*Google Classroom*, baik itu laptop, komputer, telepon pintar Android, telepon pintar iOS, maupun gawai bentuk lainnya.

### 3. Inovasi

Yang dimaksud inovasi dalam penelitian ini adalah media daring yang digunakan dalam pelatihan *G Suite for Education*, yakni *Google Classroom*.

### 4. Hasil pelatihan

Dalam penelitian ini, hasil pelatihan yang dituju adalah meningkatkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan mengelola manajemen pembelajaran (perencanaan dan pelaksanaan inovasi) sebagai indikator adanya peningkatan kompetensi pedagogik tutor Paket C.

## H. Alur Pikir Penelitian

Bagan 1.1. Alur Pikir Penelitian

