

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pengembangan Sumber Daya Manusia adalah segala aktivitas yang dilakukan oleh organisasi dalam memfasilitasi pegawai atau anggotanya agar memiliki pengetahuan, keahlian, dan sikap yang dibutuhkan dalam menangani pekerjaan saat itu atau yang akan datang. Beberapa cara meningkatkan sumber daya manusia antara lain melalui pendidikan dan pelatihan (diklat).

Pendidikan itu sendiri berbeda dengan pelatihan. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang berlangsung dalam suatu organisasi yang bersangkutan, manfaat dari pendidikan yaitu meningkatkan dan memberikan informasi serta pemahaman akan sekuruh ilmu pengetahuan yang ada pada setiap orang. Sedangkan Pelatihan merupakan bagian dari proses pendidikan yang tujuannya untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan khusus seseorang atau sekelompok orang. Manfaat yang di peroleh dari pelatihan yaitu seseorang atau kelompok dapat meningkatkan kemampuan atau keterampilan yang di inginkan sesuai dengan minat dan bakat.

Salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan yaitu Gramedia Academy. Gramedia Academy adalah bagian dari kelompok Kompas Gramedia di bidang pendidikan (education) dan pengembangan

manusia (people development). Di dalam Gamedia Academy terdapat program yang bernama Akademi Ritel Gamedia (ARG). Akademi Ritel Gamedia (ARG) adalah pendidikan dan pelatihan tenaga ritel oleh Gamedia. Dimana lulusan ARG akan siap bekerja di industri ritel.

Program pelatihan ini sangat penting. Widodo (2015:84) mengatakan bahwa : “tujuan pelatihan perusahaan adalah untuk meningkatkan produktivitas, meningkatkan kualitas, mendukung perencanaan SDM, meningkatkan moral anggota,memberikan kompetensi yang tidak langsung,meningkatkan kesehatan dan keselamatan kerja,mencegah kedaluarsa”.Dalam proses pelaksanaan pendidikan pelatihan digabungkan konsep belajar *in class* sebagai pondasi dalam meletakkan dasar teori, dan konsep belajar sambil bekerja atau *learning by doing* sebagai aspek praktis. Konsep dan teori yang dipelajari para mahasiswa berasal dari pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh Gamedia sebagai perusahaan ritel besar di Indonesia selama puluhan tahun. Pengetahuan dan keterampilan tersebut dikemas dalam bentuk kurikulum, diturunkan menjadi silabus, dan dirancang melalui materi kuliah, yang selanjutnya diimplementasikan dengan pendekatan Andragogi atau pembelajaran untuk orang dewasa.

Andragogi menurut Malcolm Shepherd Knowles (1984) adalah suatu usaha untuk mengembangkan teori belajar khusus untuk orang dewasa yang menekankan bahwa orang dewasa adalah orang yang mandiri dan dapat bertanggung jawab atas keputusan. Malcolm Knowles ( 1950) dalam

bukunya *'Informal Adult Education'* menyatakan bahwa andragogi lebih dimaknai sebagai ilmu dan seni membimbing atau membantu orang dewasa belajar "the art and science of helping adult learn". Malcolm Knowles selanjutnya mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran orang dewasa, pendidik atau pelatih seharusnya mempertimbangkan karakteristik orang dewasa yaitu memiliki: (1) Konsep diri (*The self-concept*), (2) Pengalaman hidup (*The role of the learner's experience*); (3) Kesiapan belajar (*Readiness to learn*); (4) Orientasi belajar (*Orientasion to learning*); (5) Kebutuhan pengetahuan (*The need to know*); dan (6) Motivasi (*Motivation*). Orang dewasa umumnya memiliki kemampuan yang aktif dalam merencanakan arah belajar, memiliki bahan, memikirkan cara terbaik untuk belajar, menganalisis dan menyimpulkan serta mampu mengambil manfaat dari belajar. (Knowles, 1970) menegaskan bahwa dalam mengelola pembelajaran orang dewasa, fungsi pendidik dalam hal ini hanya sebagai fasilitator, bukan menggurui, sehingga relasi antara pendidik dan peserta didik (warga belajar) lebih bersifat *multicomunication*. (Knowles, 1970). Oleh karena itu andragogi adalah suatu bentuk pembelajaran yang mampu melahirkan sasaran pembelajaran (lulusan) yang dapat mengarahkan dirinya sendiri dan mampu menjadi pendidik bagi dirinya sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, pada program pendidikan dan pelatihan Penata ritel yang dikelola Akademi Ritel Gramedia (ARG), cukup sering pendidik/pelatih tidak menggunakan pendekatan andragogi,

meskipun peserta program pelatihan Penata ritel ARG itu umumnya orang dewasa, baik dilihat dari sisi usia maupun dilihat dari aspek social ekonomi, Pelatih/pendidik sering tidak melibatkan peserta dalam merancang proses pembelajaran, tidak mempertimbangkan pengalaman peserta dan kadang cenderung menggurui.

Sehubungan dengan itu, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang Bagaimana Penerapan Pendekatan Prinsip-prinsip Andragogi pada Proses Pembelajaran Program Pendidikan dan Pelatihan Penata Ritel di Akademi Ritel Gramedia ?” Hal lain yang ingin diteliti adalah apakah faktor pendukung dan penghambat dalam program Pendidikan dan Pelatihan Penata Ritel di Akademi Ritel Gramedia. Melalui penelitian ini diharapkan akan dapat diperoleh informasi tentang Penerapan Pendekatan Prinsip-prinsip Andragogi pada Proses Pembelajaran Program Pendidikan dan Pelatihan Penata Ritel di Akademi Ritel Gramedia.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memfokuskan pada permasalahan sebagai berikut “Bagaimana Penerapan Prinsip-prinsip Pendekatan Andragogi pada Proses Pembelajaran Program Pendidikan dan Pelatihan Penata Ritel di Academy Ritel Gramedia ?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pendidikan dan pelatihan Penata Ritel di Akademi Ritel Gramedia.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan prinsip-prinsip pendekatan Andragogi pada pembelajaran program Pendidikan dan Pelatihan Penata Ritel di Akademi Ritel Gramedia.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pada Pembelajaran Program Pendidikan dan Pelatihan Penata Ritel di Akademi Ritel Gramedia.

#### **D. Batasan Masalah**

Peneliti membatasi permasalahan yang ada dan memfokuskan penelitian pada penerapan prinsip-prinsip pendekatan Andragogi pada pembelajaran program Pendidikan dan Pelatihan Penata Ritel di Akademi Ritel Gramedia.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti
  1. Peneliti dapat memberikan pengetahuan serta wawasan tentang pendidikan dan pelatihan Penata Ritel di Akademi Ritel Gramedia kepada pembaca.
  2. Peneliti dapat memberikan pengetahuan serta wawasan mengenai

penerapan prinsip-prinsip pendekatan Andragogi pada pembelajaran program Pendidikan dan Pelatihan Penata Ritel di Akademi Ritel Gramedia

b. Bagi Akademi Ritel Gramedia

1. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai acuan peningkatan kualitas program pendidikan dan pelatihan Penata Ritel di Akademi Ritel Gramedia saat ini maupun berikutnya.
2. Hasil penelitian dapat digunakan Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pada Pembelajaran Program Pendidikan dan Pelatihan Penata Ritel di Akademi Ritel Gramedia.

