

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Abad 21 merupakan era dimana kemajuan perkembangan ilmu teknologi dan informasi terjadi secara cepat, sulit dikontrol dan tidak pasti sehingga memiliki pengaruh besar terhadap setiap aspek kehidupan. Abad ke 21 menuntut sumber daya manusia (SDM) dalam suatu organisasi atau lembaga untuk memiliki keterampilan yang berinovasi dan berkarakteristik agar siap menghadapi tantangan global.¹ Hal tersebut berdampak juga pada bidang pendidikan sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas SDM untuk mengakomodasi kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini.

Perkembangan teknologi memberikan dampak positif dalam membentuk pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam situasi ini, kualitas pendidik seperti guru, dosen, pamong, widyaiswara, instruktur, fasilitator dan sebagainya di setiap satuan pendidikan menjadi penentu dalam keberhasilan pendidikan di era digital. Mereka dituntut untuk adaptif dengan teknologi baru dan menguasai keahlian sehingga dapat menjawab tantangan global. Oleh karena itu, dengan mengintensifkan penggunaan teknologi

¹ Rifa Hanifa Mardiyah, "Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia", *Jurnal Pendidikan*, Vol 12, No. 1, 2021, hlm. 33.

sebagai media dan alat bantu penyelenggaraan pendidikan serta pembelajaran diharapkan dapat membentuk generasi yang kreatif dan inovatif, sehingga dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik.

Gencarnya arus teknologi informasi juga menyadarkan pendidik bahwa pembangunan karakter harus menjadi perhatian setiap lembaga pendidikan demi terciptanya SDM yang berkualitas. Salah satu nilai yang harus ditekankan dalam membangun sebuah karakter adalah nilai kepemimpinan. Tidak dapat dipungkiri bahwa faktor kesuksesan dalam sebuah organisasi sangat ditentukan oleh kepemimpinan.

Menurut John Maxwell (1997), kepemimpinan adalah suatu proses dimana individu mempengaruhi kelompok untuk mencapai sebuah tujuan. Tim yang hebat adalah memiliki tujuan yang sama, terdapat kerjasama, komunikasi yang baik serta memiliki komitmen.² Penanaman nilai karakter ini dapat dimulai dari pembelajaran tentang konsep kesadaran akan pentingnya kepemimpinan diri atau *Self Leadership* dalam tiap diri individu. Pembelajaran abad 21 yang kental dengan teknologi harus bisa mengatasi masalah yang berhubungan dengan pembangunan karakter tersebut.

² Wahyu A. Rini, "Kepemimpinan Yang Membangun Tim", *Jurnal Modernisasi*, Vol. 2, No.2, 2016, hlm. 67.

Pembelajaran secara umum dijelaskan oleh Gagne dan Briggs merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang yang memungkinkan terjadinya proses belajar.³ Tujuan dari pembelajaran ialah usaha untuk memengaruhi seseorang belajar, sehingga dalam penyelenggaraannya memerlukan metode untuk membantu terjadinya proses belajar agar belajar menjadi efektif, efisien dan terarah pada tujuan yang ditetapkan.

Pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh pendidik saja, namun juga pada setiap komponen yang dapat berpengaruh secara langsung pada peserta didik. Disisi lain, pembelajaran dapat disampaikan melalui bantuan bahan cetak, gambar, televisi, komputer serta sumber belajar lainnya, tidak hanya bergantung pada orang saja. Oleh sebab itu, pembelajaran khususnya mengenai kepemimpinan diri membutuhkan bahan pembelajaran yang dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video dan sebagainya untuk memahami konsep kepemimpinan itu sendiri.

Badan Pencarian dan Pertolongan atau BASARNAS merupakan salah satu lembaga pemerintahan yang sangat membutuhkan keterampilan kepemimpinan diri dalam pelaksanaan tugasnya. Sebagaimana yang dituliskan dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2014 menyatakan bahwa Pencarian dan Pertolongan adalah segala usaha dan kegiatan mencari, menolong,

³ Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok: Rajawali Pers, 2017), hlm. 20.

menyelamatkan, dan mengevakuasi manusia yang menghadapi keadaan darurat dan/atau bahaya dalam kecelakaan, bencana, atau kondisi membahayakan manusia.⁴ Keberhasilan kegiatan pencarian, pertolongan dan penyelamatan sangat ditentukan oleh koordinasi antar anggota maupun dengan instansi lain yang terkait. Kecakapan SDM baik saat bekerja secara individu maupun tim menjadi komponen yang amat sangat penting untuk diperhatikan.

Namun pada kenyataannya, menurut penelitian Bapak Abdul Haris Achadi I, S.H., DESS. yang dilakukan pada saat pelaksanaan operasi pencarian penyelamatan gempa tsunami di Sulawesi Tengah, Palu dan Donggala, dinyatakan bahwa SDM di BASARNAS belum bekerja secara optimal. Kepala Bidang Penelusuran Palu dan *Rescue Office* sebagai pimpinan operasi pencarian dan pertahanan masih sulit mengkoordinasikan dan memberdayakan *Search and Rescue* sesuai standar operasional dan prosedur (SOP) karena adanya *ego* sektoral. Masih ada *stakeholder* yang bergerak tanpa berkoordinasi dengan dan melapor ke Koordinator Misi Pencarian dan Pertolongan. Masalah tersebut mengakibatkan kegiatan operasi pencarian dan pertolongan tidak berjalan optimal dan tidak sesuai yang diharapkan.⁵

⁴ UU Nomor 29 Tahun 2014, "UU Nomor 29 Tahun 2014 Tentang Pencarian Dan Pertolongan", Badan Pencarian dan Pertolongan Nasional, 2014.

⁵ Abdul Haris Achadi and Edi Purwanto, "Collaborative Leadership in Search And Rescue Operations On Earthquake And Tsunami in Palu , Donggala , Central Sulawesi", *The 6th Annual Scientific Meeting on Disaster Research*, 2019. hlm. 68–80.

Permasalahan di atas memiliki keterkaitan dengan kepemimpinan diri. Kepemimpinan diri dalam pencarian dan pertolongan mengacu pada kemampuan seseorang untuk secara proaktif mencari peluang untuk membantu orang lain dan berkontribusi positif dalam situasi yang memerlukan pertolongan. Oleh sebab itu, para petugas pencarian dan pertolongan di operasi pencarian penyelamatan gempa tsunami di Sulawesi Tengah, Palu dan Donggala belum mencerminkan ciri-ciri kepemimpinan diri.

Masalah dan kebutuhan tersebut mendorong BASARNAS sebagai lembaga yang terus berinovasi untuk membentuk pelatihan pembangunan karakter sebagai upaya menciptakan sumber daya yang berkualitas baik secara intelektual maupun sikap. Salah satu kompetensi dalam pelatihan pembangunan karakter tersebut memuat tentang *Self Leadership* atau kepemimpinan diri. Mata pelatihan *Self Leadership* bertujuan untuk membekali peserta dengan konsep kepemimpinan diri yang tidak hanya unggul secara intelektual namun juga memiliki pola pikir dan karakter yang unggul sebagai SDM pencarian dan pertolongan.

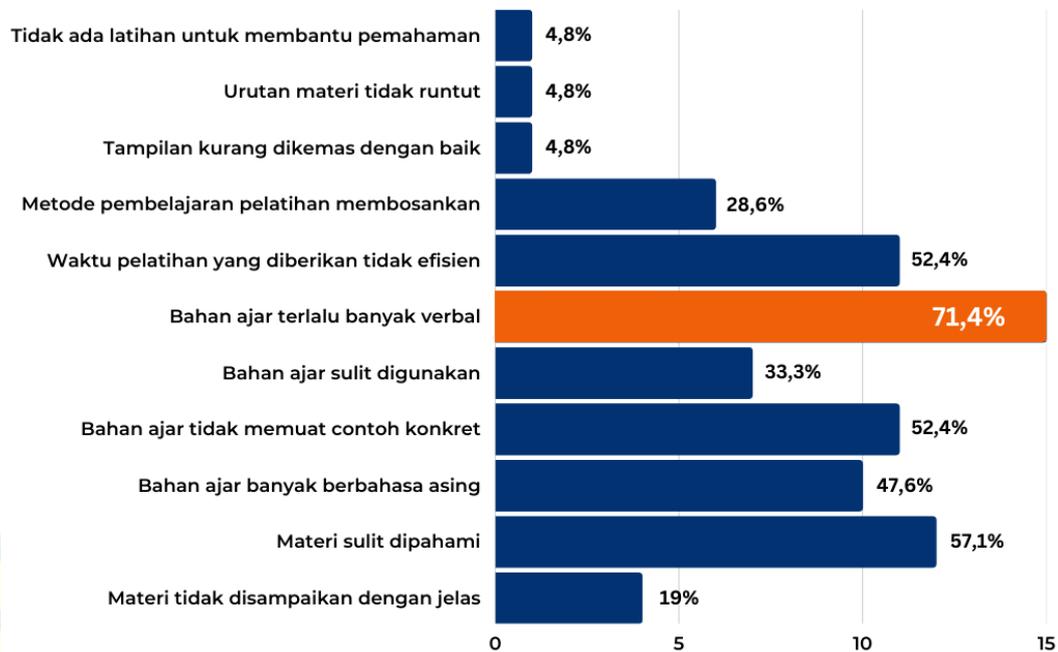
Berdasarkan hasil wawancara dengan Sekretaris BASARNAS sekaligus Instruktur Mata Pelatihan *Self Leadership* ternyata kegiatan pembelajaran pada pelatihan yang diberikan bagi para *Rescuer* pencarian dan pertolongan ini masih belum efektif

dilakukan.⁶ Ada beberapa faktor yang menyebabkan peserta mengalami kesulitan dalam mengikuti Mata Pelatihan *Self Leadership*, salah satunya adalah bahan pembelajaran yang diberikan berbahasa Inggris sehingga materi sulit dipahami oleh *Rescuer*, contohnya seperti jurnal internasional. Banyak istilah-istilah asing yang perlu diolah dan dimaknai terlebih dahulu agar *Rescuer* dapat lebih memaknai materi sesuai konteks seperti yang diajarkan oleh instruktur. Oleh karena itu, perlu adanya bahan pembelajaran yang didesain secara khusus dalam memudahkan penyajian materi *Self Leadership* ini kepada para *Rescuer*.

Selain itu instruktur juga mengatakan bahwa media pembelajaran pada mata pelatihan *Self Leadership* masih berupa *slide powerpoint* dimana didalamnya tidak memuat banyak gambar atau video dan latihan yang mampu menjelaskan konsep kepemimpinan diri yang bersifat abstrak.

Selanjutnya dilakukan survei secara *online* kepada *Rescuer* yang pernah mengikuti mata pelatihan *Self Leadership* sebanyak 21 orang. Hasil survei menyatakan bahwa 18 dari 21 orang responden mengalami kesulitan dalam mempelajari materi *Self Leadership* yang dapat diketahui sebagai berikut.

⁶ Wawancara dengan Bapak Abdul Haris Achadi I, S.H., DESS., selaku Instruktur Mata Pelatihan *Self Leadership*, tanggal 06 Desember 2021 di Kantor Pusat Badan SAR Nasional.



Gambar 1. 1 Diagram Presentase Hasil Survey Kesulitan Mempelajari *Self Leadership* oleh *Rescuer*

Pada gambar 1.1 diketahui bahwa presentase tertinggi adalah 71,4%, dikarenakan *Rescuer* merasa media pembelajaran atau bahan ajar terlalu banyak verbal. Sementara itu presentase terendah adalah 4,8%, dikarenakan tampilan materi kurang dikemas dengan baik, urutan materi harus lebih runtut di slide materi, dan tidak ada latihan yang bisa membantu pemahaman.

Selebihnya 57,1% *Rescuer* merasa penjelasan atau materi terlalu kompleks sehingga sulit dipahami, 52,4% media pembelajaran atau bahan ajar tidak memuat contoh-contoh kongkret atau nyata, 52,4% waktu pelatihan yang diberikan tidak efisien, 47,6% media pembelajaran atau bahan ajar banyak yang berbahasa asing, 33,3% media pembelajaran/bahan ajar sulit digunakan (contohnya

seperti mudah rusak, mudah tercecer, mudah hilang dan sebagainya), 28,6% metode pembelajaran pelatihan monoton atau membosankan, dan 19% instruktur atau pelatih tidak menyampaikan materi dengan jelas saat pelatihan berlangsung.

Selain itu, survei menunjukkan bahwa 61,9% *Rescuer* setuju bahwa tidak ada bahan bacaan lain selain *handout* materi dan mereka menyetujui bahwa perlu adanya bahan ajar atau media pembelajaran sebagai alternatif lain untuk memahami materi *Self Leadership*. Hal tersebut juga ditambahkan oleh pernyataan analis pengembangan tenaga bahwa belum ada penjelasan tentang bagaimana konsep materi *Self Leadership* dalam kehidupan sehari-hari sehingga sulit untuk dipahami dan diimplementasikan.

Berdasarkan dari paparan diatas dapat digaris bawahi masalah yang ditemukan oleh Instruktur Mata Pelatihan *Self Leadership* BASARNAS adalah belum adanya pembaruan pada media dan bahan ajar yang dapat memudahkan belajar *Rescuer* dalam memahami konsep dari *Self Leadership* itu sendiri. *Self leadership* berisi materi abstrak sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu memuat berbagai macam jenis media untuk memberikan gambaran konkret.

Sementara itu berdasarkan kendala terbanyak yang dirasakan *Rescuer*, dapat digaris bawahi ternyata media pembelajaran atau bahan ajar tidak bervariasi karena terlalu banyak

verbal sehingga cenderung membosankan dan materi yang terlalu kompleks sehingga sulit dipahami sehingga media pembelajaran pada mata pelatihan *Self Leadership* tersebut belum cukup efektif menunjang pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan perbaikan pada media pembelajaran atau bahan ajar pada mata pelatihan *Self Leadership*.

Dalam upaya mewujudkan sumber daya manusia pencarian dan pertolongan yang bersinergi dan berkolaborasi, maka penelitian ini dilakukan untuk memfasilitasi *Rescuer* BASARNAS agar memiliki kompetensi *Self Leadership* dengan menciptakan media pembelajaran modul berbasis *web* yang sesuai dengan kebutuhan.

Pengembangan media pembelajaran modul berbasis *web* merupakan solusi dalam membantu BASARNAS mengembangkan sumber belajar dan memfasilitasi proses belajar, mengingat *Rescuer* terdiri dari kalangan generasi Y (milenial) dengan rentang umur 26-35 tahun yang cenderung banyak menggunakan teknologi komunikasi dan dunia maya sebagai alat untuk bersosialisasi bahkan belajar. Selain itu modul berbasis *web* ini diharapkan dapat mempermudah penyebaran modul untuk para *Rescuer* ke seluruh Indonesia serta memperkecil biaya produksi media pembelajaran cetak.

Gagne (1968) menjelaskan bahwa belajar bukan proses tunggal dan tidak dapat didefinisikan dengan mudah karena bersifat

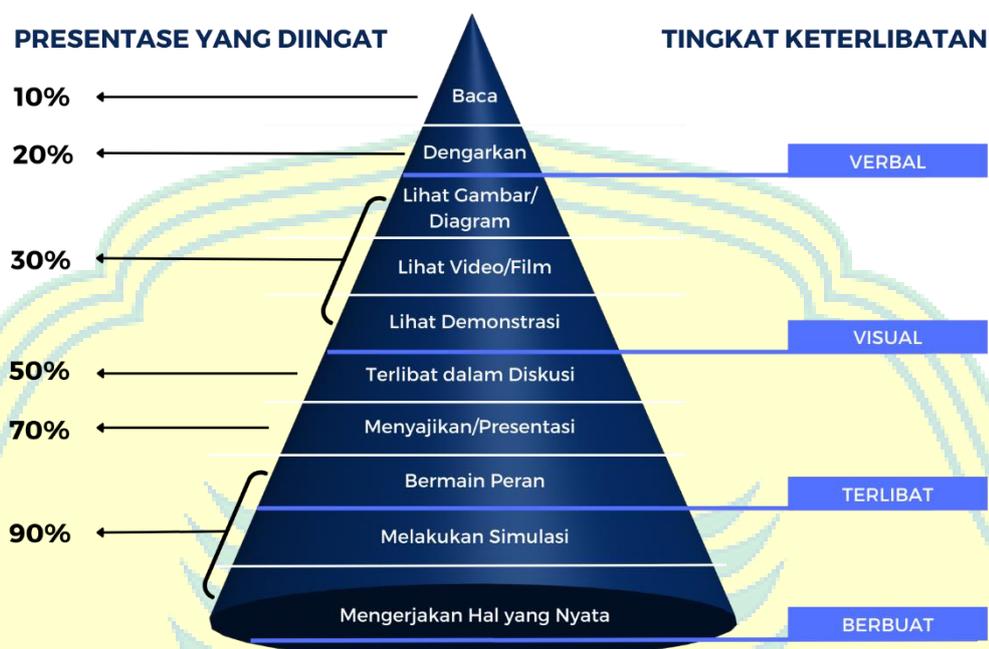
kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas tertentu⁷. Setelah belajar, orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut berasal dari (1) internal, proses kognitif yang dilakukan peserta pelatihan; dan (2) eksternal, stimulasi yang berasal dari lingkungan. Kondisi eksternal apabila diatur dan dikelola dengan baik maka dapat dinyatakan sebagai usaha untuk membelajarkan. Salah satu stimulus yang dapat diberikan dalam suatu pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai alat untuk menstimulus pengalaman belajar peserta pelatihan memiliki kekuatan untuk mendukung proses belajar seseorang. Menurut Edgar Dale, pengetahuan yang bersifat abstrak hanya dapat dipahami dengan lebih mudah dan dapat diingat oleh peserta pelatihan apabila pengalaman-pengalaman ini dibangun dari pengalaman yang paling kongkrit. ⁸ Pengetahuan yang diperoleh dapat meningkatkan kemampuan seseorang apabila ia menggunakan alat indera yang dimilikinya. Teori ini dikenal dengan teori kerucut pengalaman. Teori kerucut pengalaman ini dimulai dari pengalaman melalui simbol

⁷ Gagne RM, *The Conditions Of Learning and Theory of Instruction Fourth Edition*, (New York: Holt, Reinerhard and Winston, 1968). hlm. 121.

⁸ Pusvyta Sari, "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran", *Jurnal Manajemin Pendidikan*, Vol.1, No.1, 2019, hlm. 45.

verbal dimana sifatnya paling abstrak, hingga mengerjakan hal yang nyata dimana sifatnya paling konkrit.



Gambar 1. 2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Teori-teori di atas memperkuat landasan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berupa modul berbasis *web* pada mata pelatihan *Self Leadership* di BASARNAS. Sebagai contoh modul berbasis *web* ini dapat memuat multimedia yang dapat menstimulus belajar *rescuer* seperti video kepemimpinan yang memberikan pengalaman belajar *iconic* sebanyak 30% dan tugas mendiskusikan kasus kepemimpinan yang memberikan pengalaman belajar terlibat dalam diskusi sebanyak 50%.

Pengembangan modul ini termasuk dalam bidang garapan dari Teknologi Pendidikan. Menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) pada tahun 2004

mendefinisikan Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat guna. Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan berupaya untuk memfasilitasi dan meningkatkan mutu pembelajaran dengan menyediakan, merancang dan membuat sumber belajar yang tepat guna demi terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien karena sesuai dengan kebutuhan pengguna hingga dapat meningkatkan kinerja.

Media pembelajaran dapat memudahkan peserta pelatihan dalam menerima materi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut terdiri dari beberapa jenis yaitu media cetak, audio, visual, video, multimedia dan komputer. Modul merupakan bahan ajar yang dirancang khusus agar peserta pelatihan dapat belajar secara mandiri sehingga menuntut keaktifan peserta pelatihan.

Menurut Prawiradilaga (2006) dalam modul yang berjudul Penulisan Modul untuk Peneliti menjelaskan bahwa modul adalah suatu proses pembelajaran mengenai satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional dan terarah untuk digunakan peserta pelatihan, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk

para guru.⁹ Modul ini dirancang dengan memuat multimedia sehingga membuat *Rescuer* dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih konkret, mengingat materi ini bersifat abstrak.

Pada jurnal penelitian berjudul "*Development of E-Module Combining Science Process Skills and Dynamics Motion Material to Increasing Critical Thinking Skills and Improve Student Learning Motivation Senior High School*" menunjukkan bahwa modul elektronik teruji layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMA).¹⁰

Selanjutnya pada jurnal yang berjudul "*Development of E-Module Mikrotik Training Information Technology Teacher in the Field of Computer Network Engineering*" (2019) menjelaskan bahwa modul elektronik dinilai praktis karena memberikan kemudahan dalam proses belajar pada pelatihan bagi para guru dari segi kegunaan, waktu dan efisiensi.¹¹

Jurnal penelitian berjudul "*Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Website Mobile Friendly Pada Mata Kuliah Elemen Mesin*" (2020) juga menjelaskan bahwa penelitian ini dapat menghasilkan

⁹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 157-158.

¹⁰Fengky Adie Perdana, "Development of E-Module Combining Science Process Skills and Dynamics Motion Material to Increasing Critical Thinking Skills and Improve Student Learning Motivation Senior High School", *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series. Vol 1, No. 1, 2017*, hlm. 45.

¹¹Khairul Anshari, Kasman Rukun and Asrul Huda, "Development of E-Module Mikrotik Training Information Technology Teacher in the Field of Computer Network Engineering", *The Journal of Educational Development*, 7th Edition. 2019.

media pembelajaran berupa modul elektronik dalam mempelajari materi mata kuliah Elemen Mesin berbasis *website* mobile friendly bagi para mahasiswa semester lima Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Sriwijaya yang valid dan praktis.¹²

Berdasarkan ketiga jurnal, penggunaan modul berbasis *web* layak digunakan dan dapat memberikan kemudahan peserta pelatihan dalam memahami materi pembelajaran.

Modul berbasis *web* memiliki beberapa keunggulan diantaranya: (1) dapat diakses pada *website* dengan menggunakan internet, sehingga peserta pelatihan dapat mengintegrasikan informasi lebih luas dan dalam; (2) sarana-sarana latihan mandiri dapat memberikan interaksi dua arah dan memberikan umpan balik secara langsung, dan (3) mampu mengakomodir gaya belajar peserta pelatihan yang bervariasi.

Modul berbasis *web* ini akan digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang belajar dan dipelajari secara sistematis pada mata pelatihan *Self Leadership* sehingga mampu meningkatkan efisiensi belajar para *Rescuer* di BASARNAS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

¹²Dewi Puspita Sari, Darlius dan Harlin, "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Website Mobile Friendly Pada Mata Kuliah Elemen Mesin", Jurnal Rekayasa Mesin, Vol. 20 No. 1, 2020.

1. Apa saja kendala yang terjadi dalam pelaksanaan mata pelatihan *Self Leadership* bagi *Rescuer* di BASARNAS?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar dan media pada mata pelatihan *Self Leadership* bagi *Rescuer* di BASARNAS?
3. Bagaimana mengembangkan Modul Berbasis *Web* pada mata pelatihan *Self Leadership* di Badan Pencarian dan Pertolongan?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, pengembangan ini memfokuskan pada salah satu masalah yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa modul yang dapat diunggah pada *website* LMS BASARNAS. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa modul berbasis *web* dengan materi *self-leadership*. Adapun sasaran mata pelatihan ini adalah *Rescuer* di BASARNAS.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan modul berbasis *web* dan dapat digunakan oleh para *Rescuer* dalam menguasai materi konsep *self leadership* yang dapat diterapkan dalam Operasi Pencarian dan Pertolongan. Selain itu modul berbasis *web* ini dapat digunakan oleh *Rescuer* untuk belajar secara mandiri dan dapat menjadi bahan ajar untuk memfasilitasi mata pelatihan *Self Leadership*.

E. Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan tujuan tersebut, diharapkan penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat bagi teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperluas kajian mengenai penelitian pengembangan modul berbasis *web* untuk memfasilitasi belajar.
- b. Memperluas kajian teori dalam mengembangkan materi *Self Leadership* bagi *Rescuer*.
- c. Penelitian ini dapat menjadi acuan dan perbandingan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang terkait.

2. Manfaat Praktis

a. *Rescuer*

Diharapkan dapat membantu *rescuer* untuk lebih memahami materi *self leadership* pada mata pelatihan *self leadership* sebagai media pembelajaran yang relevan.

b. Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan

Sebagai salah satu referensi bagi BASARNAS dalam mengembangkan media pembelajaran selanjutnya dalam meningkatkan kompetensi *rescuer*.

c. Pengembang

Meningkatkan wawasan dan membentuk pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran modul berbasis *web* untuk mata pelatihan *Self Leadership*.