

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi telah menjadi bagian penting dan tidak terpisahkan dari setiap kegiatan organisasi. Dari organisasi besar yang memelihara sistem *mainframe* dan *database*, hingga organisasi kecil yang memiliki satu komputer, teknologi informasi pasti memiliki peran didalamnya. Alasan penggunaan teknologi sekarang dapat ditentukan dengan melihat bagaimana teknologi informasi digunakan di seluruh dunia organisasi. Dampak teknologi informasi bagi organisasi dapat dilihat dari dapat tidaknya teknologi informasi menunjang dan membantu organisasi dalam melaksanakan dan mencapai strategi organisasi secara keseluruhan. Teknologi informasi di dalam organisasi bukan merupakan strategi dasar dari organisasi tersebut, implementasi teknologi informasi digunakan untuk membantu dalam pencapaian strategi organisasi.¹ Dengan menggunakan teknologi informasi, akses terhadap proses kegiatan organisasi dapat dilakukan dengan cepat sehingga pengambilan keputusan dapat dilakukan secara lebih cepat, tepat, dan akurat dan pada akhirnya tujuan organisasi dapat tercapai.

Dengan diterapkannya teknologi informasi dalam organisasi, terdapat berbagai dampak bagi organisasi, diantaranya teknologi informasi dapat membawa sejumlah perubahan seperti struktur hierarki organisasi menjadi semakin melebar kewenangan yang cenderung terdesentralisasi, perubahan struktur kekuasaan yang cenderung terdistribusi; perubahan dalam job content, dan perubahan manajemen sumber daya manusia dalam organisasi, serta membantu manajer dalam pembuatan keputusan. Kemampuan administratif menjadi salah satu aspek yang menjadi sangat terbantu dengan penggunaan komputer. Selain dampak-dampak yang telah disebutkan diatas, masih terdapat pengaruh-pengaruh lain yang disebabkan oleh diterapkannya teknologi informasi dalam organisasi. Pengaruh positifnya antara lain: Sebagai media untuk meningkatkan kualitas informasi, Penghematan biaya, waktu, dan peningkatan produktivitas, Sebagai media untuk mengolah data dengan

¹ B. Romney, S., & Steinbart, P. J. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta Selatan: Salemba Empat.

cepat dan akurat, Untuk membantu aktivitas manajemen sumber daya manusia, Untuk membantu memperbaiki pelayanan pada pelanggan, maupun anggota dan pengurus organisasi itu sendiri.²

Dalam melakukan tugas-tugas administratif, sering kali masih ada masalah *human error* sehingga berdampak pada ketidakakuratan antara data yang dicatat dan keadaan di lapangan. Risiko data yang tidak akurat termasuk pengambilan keputusan yang salah, kerusakan reputasi, dan kegagalan untuk mematuhi. Sebuah studi yang dilakukan oleh *Workday*, perusahaan global terkemuka yang menyediakan aplikasi cloud di bidang manajemen keuangan dan sumber daya manusia, menemukan bahwa 88% organisasi di Indonesia masih tertinggal tingkat kematangannya dalam ketangkasan digital (*digital agility*).³

Organisasi-organisasi tersebut masih berada pada tahap lambat ataupun taktis dalam tingkat kematangan ketangkasan digital mereka. Hal ini tetap terjadi meskipun adanya peluang untuk mempercepat transformasi digital dan adopsi teknologi yang meningkat selama pandemi.⁴ Tidak terkecuali dalam organisasi, baik organisasi pemerintahan maupun organisasi non-pemerintahan.

Untuk mencegah kondisi yang tidak diinginkan, Gordon menyarankan agar anggota organisasi dilibatkan dalam pelaksanaan tugas tertentu dan menciptakan lingkungan yang mendukung kualitas anggota organisasi.⁵ Selain itu perlu memberikan kesadaran pada anggota organisasi bahwa penggunaanteknologi informasi dapat memberikan manfaat dalam jangka panjang dan menunjukkan kelemahan sistem lama. Dijelaskan pula dalam Pasal 6 ayat (1) huruf d Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 18 Tahun 2018 tentang Lembaga Kemasyarakatan Desa dan Lembaga Adat Desa, bahwa karang taruna termasuk sebagai Lembaga Kemasyarakatan Desa, sedangkan Pasal 7 ayat (3) Karang Taruna sebagaimana

² Sundiman, D. (2018). The Effect Of Knowledge Management On The Strategic Management Process Mediated By Competitive Intelligence In The Small Business Company. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 20(2), 105–115.

³ Smith, J. (2022). The Impact of Digital Agility on Organizations. *Workday Blog*. <https://www.workdayblog.com/digital-agility-impact>

⁴ Studi: Organisasi di Indonesia Masih Tertinggal dalam Ketangkasan Digital - *Tekno Tempo.co* diakses pada 2 November 2023

⁵ Anderson, G. C. (1993). *Managing performance appraisal systems*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

dimaksud dalam Pasal 6 ayat (1) huruf d, bertugas membantu Kepala Desa dalam menanggulangi masalah kesejahteraan sosial dan pengembangan generasi muda. Meskipun karang taruna bukan termasuk perangkat desa, tetapi dapat bekerja sama dengan pemerintah desa sebagai mitra.⁶

Organisasi Karang taruna misalnya, menurut Menteri Sosial Edi Suharto dalam harian kompas bahwa dalam beberapa kesempatan, karangtaruna terlibat dalam program kementerian sosial seperti penanganan dampak pandemi. Misalnya penyaluran dana bantuan BLT dana desa^[7]. Karang taruna diberi kepercayaan untuk menyalurkan bantuan tersebut kepada masyarakat, dari proses pendataan hingga proses pelaporan kepada dians sosial. Salah satunya adalah karang taruna kelurahan Cilangkap Depok, yang diberi kepercayaan untuk menyalurkan beberapa jenis bantuan kepada masyarakat. Penerima bantuan dari dinas sosial di kelurahan ini cukup banyak mencapai hingga ribuan penerima.

Karang taruna adalah satu-satunya organisasi yang mempunyai struktur kepengurusan sampai di tingkat RT/RW, ini membuat karang taruna lebih menjangkau masyarakat dalam peningkatan kapasitas masyarakat. Pemberdayaan juga tidak hanya oleh karang taruna kepada masyarakat, tapi juga kepada karang taruna dari pihak lain seperti dari pemerintah maupun lembaga lain. Pemberdayaan ini sesuai dengan Permensos No. 25 Tahun 2019, bahwa karang taruna adalah organisasi yang dibentuk oleh masyarakat sebagai wadah generasi muda untuk tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran diri serta tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk generasi muda, yang berorientasi pada tercapainya kesejahteraan sosial bagi masyarakat. Salah satu kapasitas yang harus ditingkatkan setiap karang taruna adalah kemampuan mengolah data warga untuk menjalankan perannya sebagai mitra kelurahan.⁸ Pengurus karang taruna ditingkat desa atau kelurahan minimal berusia 17 tahun dan maksimal 45 tahun. Dengan masa bakti selama 5 tahun yang mana dalam melaksanakan tugas dan fungsinya Pengurus Karang

⁶ Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2018 tentang Lembaga Kemasyarakatan Desa dan Lembaga Adat Desa

⁷ Kompas, HUT ke-61, Mensos Dorong Karang Taruna Jadi Mitra Strategis Pemerintah [HUT ke-61, Mensos Dorong Karang Taruna Jadi Mitra Strategis Pemerintah \(kompas.com\)](https://www.kompas.com) Pada tanggal 6 Oktober 2023.

⁸ Indonesia. (2019). Peraturan Menteri Sosial Nomor 25 Tahun 2019 tentang Karang Taruna. Jakarta: Kementerian Sosial.

Taruna Desa atau Kelurahan dapat membentuk unit kerja karang taruna di tingkat dusun, rukun warga, dan rukun tetangga sebagai pelaksana kegiatan Karang Taruna.

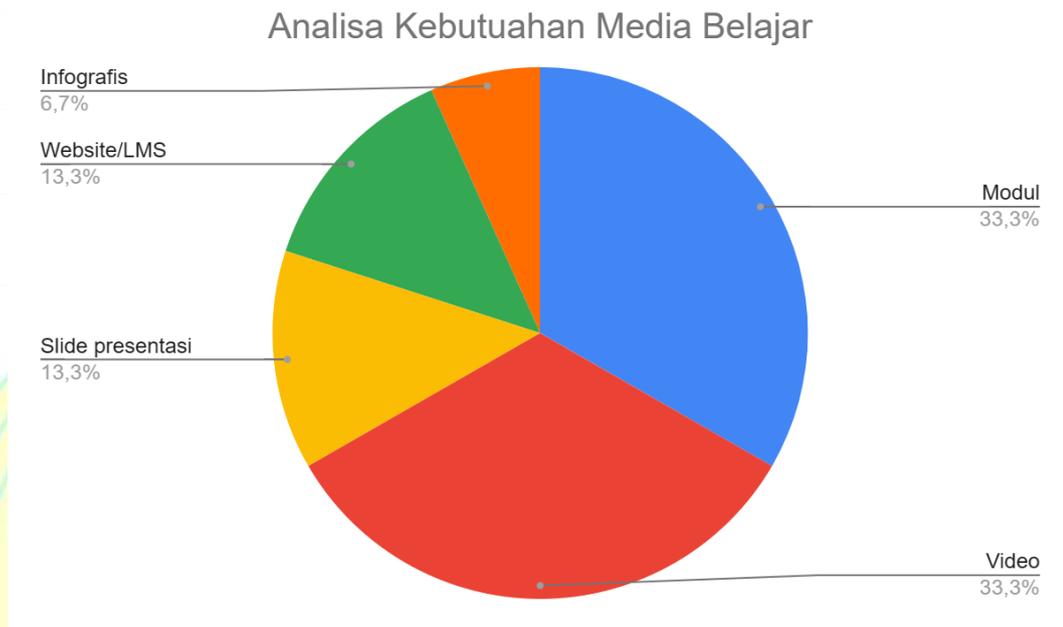
Karang taruna kelurahan Cilangkap Depok adalah salah satu karang taruna yang aktif dalam menjalankan kegiatannya, seperti pengkaderan dan menjalankan fungsi dan peran karang taruna. Karang taruna kelurahan Cilangkap Depok diberi kepercayaan dari dinas sosial untuk menyalurkan beberapa bantuan dari dinas sosial. Diantaranya yaitu Bantuan Langsung Tunai (BLT), Bantuan Stimulan Peningkatan Kualitas Rumah Tidak Layak Huni (RTLH), Kartu Indonesia Pintar (KIP), Kartu Indonesia Sehat (KIS), dan Bantuan Langsung Tunai Bahan Bakar Minyak (BBM). Penyaluran bantuan tersebut dipercayakan kepada organisasi karang taruna kelurahan Cilangkap. Dari mulai pendataan calon penerima, pengecekan kelengkapan berkas pendaftaran calon penerima, penyaluran bantuan kepada penerima hingga pelaporan penyaluran bantuan kepada dinas sosial. Penerima bantuan di kelurahan =berjumlah lebih dari 2000 orang, yang tersebar dalam setiap Rukun Warga di kelurahan Cilangkap.

Sebelum menjalankan tugas tersebut, pihak dinas sosial kota Depok memberi pelatihan singkat kepada pengurus karang taruna tersebut berjumlah 1 orang untuk mewakili setiap kelurahan yaitu sekretaris pengurus karang taruna kelurahan. Sumber daya tersebut dinilai kurang untuk menjalankan tugas penyaluran sejumlah bantuan tersebut. Kelurahan Cilangkap memiliki jumlah 21 Rukun Warga (RW), mulai dari RW 002 hingga RW 022. Kelurahan Cilangkap memiliki organisasi karang taruna di setiap tingkat RW, ini memudahkan karang taruna tingkat kelurahan untuk pendataan juga. Dengan jumlah RW pada kelurahan Cilangkap ini ada 21 orang maka idealnya proses penyaluran bantuan ini melibatkan minimal 20-22 orang dalam satu kelurahan supaya penyaluran bantuan berjalan dengan lancar dan mengurangi keterlambatan proses penyaluran maupun pelaporan. Sumber daya manusia yang dapat membantu mengolah data tersebut adalah anggota karang taruna tingkat RW yang mana pengurus karang taruna tingkat RW ini adalah orang-orang yang berusia 17-25 tahun. Tidak semua pengurus karang taruna adalah orang-orang yang *techno savvy*, mereka akrab menggunakan teknologi namun hanya sebatas sosial media melalui *smartphone*

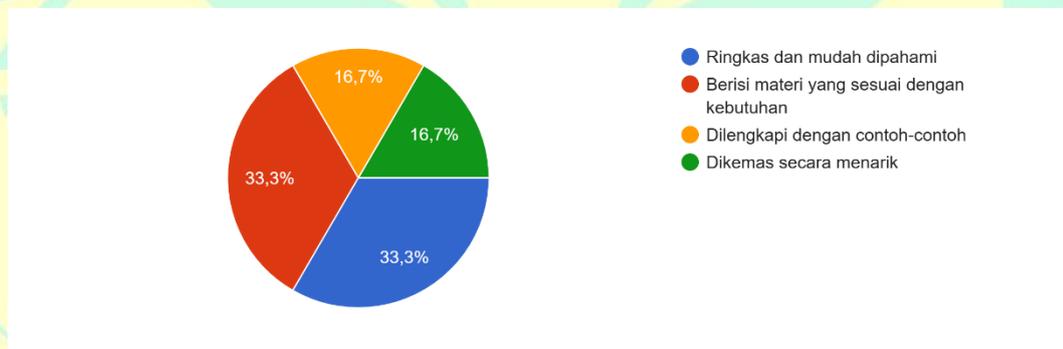
mereka saja. Sedangkan untuk pengelolaan data penyaluran bantuan berbentuk dokumen excel melalui komputer.

Berdasarkan identifikasi kebutuhan, pengurus karang taruna membutuhkan peningkatan kapasitas untuk mengolah data guna mengefektifkan pekerjaan tersebut. Peningkatan kapasitas yang akan dilakukan berbentuk pelatihan dimana sasarannya adalah pengurus karang taruna kelurahan yang berasal dari perwakilan setiap karang taruna tingkat RW. Output dari pelatihan ini adalah peserta mampu untuk mengelola data penerima beragam jenis bantuan yang akan dikur dari 3 aspek, yaitu aspek pemahaman (*Cognitive*), aspek sikap (*Affective*), dan aspek keterampilan (*Psychomotor*). Peningkatan kapasitas ini dilakukan dengan meningkatkan ketiga aspek tersebut melalui modul berbasis *Hypercontent* sebagai penyampai materi dasar-dasar Ms. Excel tingkat pemula.

Peningkatan kemampuan pengelolaan data menggunakan Microsoft Excel dalam penelitian ini menggunakan *E-Modul Hypercontent* sebagai media pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pelatihan. Pemilihan media pembelajaran ini didasarkan pada hasil observasi peneliti. *E-Modul Hypercontent* adalah bahan ajar elektronik yang menggabungkan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, audio, dan hyperlink. *E-Modul* ini disusun secara sistematis agar peserta pelatihan dapat mempelajarinya secara mandiri dan menyenangkan. Media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Hypercontent* dipilih karena peneliti mengamati minat anggota dan pengurus Karang Taruna terhadap penyampaian informasi melalui berbagai media, seperti teks, gambar, video, audio, dan hyperlink. Selain observasi, peneliti juga melakukan identifikasi minat pemuda Karang Taruna terhadap media informasi melalui formulir *Google*. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa media informasi yang paling diminati oleh pemuda Karang Taruna adalah modul dan video. Selain itu juga peneliti mensurvey karakteristik media pembelajaran yang diinginkan oleh pengurus karang taruna.



Gambar 1.1 Analisa Kebutuhan Media Belajar



Gambar 1.2 Karakteristik Media Pembelajaran

Hasil survey menunjukkan bahwa pengurus karang taruna menginginkan media pembelajaran yang ringkas dan dapat mudah dipahami sebanyak 33,3%, media yang berisi materi yang sesuai dengan kebutuhan sebanyak 33,3%, media yang dilengkapi dengan contoh sebanyak 16,7% dan media yang dikemas secara menarik sebanyak 16,7%. Media yang mencakup karakteristik media pembelajaran yang ringkas dan dapat mudah dipahami sebanyak serta media yang berisi materi yang sesuai dengan kebutuhan menjadi media yang paling banyak diminati, namun media pembelajaran dengan karakteristik media yang dilengkapi dengan contoh dan

media yang dikemas secara menarik juga tidak bisa diabaikan dalam pembuatan suatu media pembelajaran. Media yang bisa mencakup kebutuhan tersebut adalah *E-Modul* berbasis *hypercontent*. Penggunaan media *E-Modul* berbasis *Hypercontent* ini diharapkan dapat mengatasi kendala pembelajaran peningkatan kapasitas pengeolahan data di karang taruna tingkat kelurahan Cilangkap. *E-Modul* berbasis *Hypercontent* adalah media pembelajaran yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga memuat gambar, video, serta multimedia (hyperlink). Penggunaan *E-Modul* seperti ini diharapkan peserta termotivasi dan tertarik mempelajari Excel secara mandiri, dan berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan dimanapun dan kapanpun. Penggunaan media pembelajaran yang monoton dan cenderung membosankan dapat menurunkan kualitas pembelajaran dan menghambat proses pemahaman peserta belajar terhadap materi yang disampaikan. Sehingga dalam pengembangan modul diperlukan adanya inovasi, salah satu inovasinya adalah *E-Modul* berbasis *hypercontent*.⁹ Prawiradilaga (2017) mengartikan *Hypercontent* sebagai suatu konsep yang menghubungkan materi dengan materi lainya dalam suatu program teknologi tertentu.¹⁰ Dengan begitu *E-Modul* berbasis *Hypercontent* dapat diartikan sebagai pengembangan *E-Modul* dengan berbasiskan *Hypercontent* akan menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif bagi peserta belajar pada peningkatan kapasitas ini. Hal ini karena dalam penyajiannya materi ditampilkan baik melalui teks, gambar dan video serta terdapat sumber belajar dari internet yang dapat menunjang materi. Penggabungan antara hypertext, hypermedia, serta hyperlink yang menjadi satu mampu memperkaya isi materi dalam *e-modul*.¹¹

Penggunaan *E-Modul* berbasis *Hypercontent* ini peserta belajar dapat mengatur pola belajarnya sendiri, dan peserta belajar dengan tingkat pemahaman yang rendah mereka dapat mengatur sendiri apa yang akan dipelajari terlebih dahulu melalui link yang tersedia dalam link yang dicantumkan didalamnya.¹² Amin dan Suyitno memaparkan hasil penelitiannya, dimana ia melakukan

⁹ Lukman. (2014). *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

¹⁰ Prawiradilaga, D. S. (2017). *Modul hypercontent: Teknologi kinerja*. Jakarta: Prenada Media

¹¹ Amin, D. L., & Triyono. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis *Hypercontent* untuk Siswa SMK Negeri 1 Godean. *Jurnal Student UNY*, 5(2), 184-192.

¹² Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.

penelitian kepada 50 orang mahasiswa dan gaya belajar mahasiswa lebih cenderung kearah visual yaitu sebesar 34 orang dari 50 orang responden, hal ini sesuai dengan modul yang berpendekatan *Hypercontent* yang mampu menyajikan media ajar secara visual seperti animasi 2D yang dapat diakses secara online menggunakan *QR code*.¹³

Pada modul tersebut akan berisi materi mengenai dasar-dasar Ms. Excel untuk pemula, mulai dari memperkenalkan bagian-bagian dari tampilan Ms. Excel, pengenalan *worksheet* dan *workbook*, pengenalan jenis dan tipe data, pengenalan macam-macam jenis operator, dan pengenalan rumus dan fungsi dalam Ms. Excel. *E-Modul* dikemas secara sistematis dan menarik agar dapat digunakan secara mandiri dan tercapainya kompetensi yang diharapkan. Karena sebelumnya, pengurus Karang Taruna belum pernah menggunakan *E-Modul* dalam proses meningkatkan kapasitas, pengurus Karang Taruna mengharapkan adanya peningkatan kapasitas dari pengurus yang lain. Sehingga peneliti melaksanakan pelatihan dengan pengembangan *E-Modul* berbasis *Hypercontent* untuk mendukung proses meningkatkan kapasitas anggota Karang Taruna Kelurahan Cilangkap dalam pengelolaan data penyaluran dana bantuan sosial. Hal ini menarik perhatian peneliti pada Karang Taruna Kelurahan Cilangkap Depok untuk melakukan pembuatan modul pengembangan sebagai bahan ajar media modul elektronik dengan tajuk yakni “Pengembangan Media *E-Modul* Berbasis *Hypercontent* Dalam Meningkatkan Kapasitas Pengelolaan Data Untuk Laporan Penerima Dana Sosial Karang Taruna Kelurahan Cilangkap Depok”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah yang menjadi perhatian peneliti dan harus dilaksanakan upaya pemecahannya, diantaranya:

1. Pengurus Karang Taruna Kelurahan Cilangkap belum pernah menerima pelatihan pengelolaan data kepada pengurusnya.

¹³ Amin, A., & Suyitno. (2019). Pengaruh penggunaan modul berbasis *hypercontent* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 14(1), 1-12.

2. Kurangnya sumber daya yang termapil pada pengurus Karang Taruna Kelurahan Cilangkap Depok dalam Pengelolaan Data Untuk Laporan Penerima Dana Sosial
3. Diperlukannya media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh anggota Karang Taruna Kelurahan Cilangkap yang mayoritasnya orang dewasa dan mudah dipelajari secara mandiri sesuai dengan kebutuhan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas berikut adalah pembatasan masalah dari penelitian “Pengembangan Media *E-Modul* Berbasis *Hypercontent* Dalam Meningkatkan Kapasitas Pengelolaan Data Untuk Laporan Penerima Dana Sosial Karang Taruna Kelurahan Cilangkap Depok”:

1. Media

Pembatasan masalah dalam penelitian ini memfokuskan perhatian pada pengembangan E-Modul berbasis hypercontent sebagai alat pembelajaran yang dipilih dengan pertimbangan atas fleksibilitasnya dalam penyampaian materi, kemampuan untuk memfasilitasi interaktivitas, dan aksesibilitas yang mudah bagi pengguna. Penekanan pada E-Modul sebagai media pembelajaran didasarkan pada keunggulan tersebut yang dianggap mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

2. Materi

Pemilihan materi yang disajikan dalam E-Modul difokuskan pada konsep dasar pengoperasian aplikasi Microsoft Excel. Penekanan pada aplikasi ini dipilih berdasarkan urgensi dan relevansi bagi Pengurus Karang Taruna Kelurahan Cilangkap Depok dalam mengelola data untuk laporan penerima dana sosial. Dengan mempertimbangkan kebutuhan praktis pengguna, pembatasan materi bertujuan memberikan pemahaman yang lebih mendalam serta aplikatif bagi para pengurus, sehingga dapat langsung diterapkan dalam pekerjaan sehari-hari mereka.

3. Sasaran

Subyek penelitian terfokus pada Pengurus Karang Taruna Kelurahan Cilangkap Depok sejumlah 22 orang yang berada di wilayah Kelurahan Cilangkap. Pembatasan ini disengaja untuk memperoleh pemahaman yang lebih

terperinci mengenai pengaruh penggunaan E-Modul dalam meningkatkan kapasitas pengelolaan data mereka. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan panduan yang lebih spesifik serta implementatif bagi penerapan E-Modul dalam mendukung peningkatan kemampuan pengelolaan data para pengurus tersebut.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka perumusan masalah yang didapat pada penelitian “Pengembangan Media *E-Modul* Berbasis *Hypercontent* Dalam Meningkatkan Kapasitas Pengelolaan Data Untuk Laporan Penerima Dana Sosial Karang Taruna Kelurahan Cilangkap Depok” adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media belajar *E-Modul* berbasis *Hypercontent* yang efektif sehingga dapat meningkatkan kapasitas pengelolaan data untuk laporan penerima dana sosial Karang Taruna Kelurahan Cilangkap Depok?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media belajar *E-Modul* berbasis *Hypercontent* untuk meningkatkan kapasitas pengelolaan data untuk laporan penerima dana sosial Karang Taruna Kelurahan Cilangkap Depok?

E. Kegunaan

Adapun Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi banyak orang.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Penulis
Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan memperlancar menggunakan aplikasi Ms. Excel dalam pengelolaan data.
 - b) Bagi Pemuda Karang Taruna Kelurahan Cilangkap Depok
Diharapkan pelatihan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan pengetahuan serta untuk pengembangan diri bagi pengurus Karang Taruna Kelurahan Cilangkap Depok.
 - c) Bagi Prodi Pendidikan Masyarakat

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan bahan rujukan akademis untuk mahasiswa Pendidikan Masyarakat lainnya.

