

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pelatihan dalam jaringan, atau lebih dikenal sebagai pelatihan daring, telah mengalami pertumbuhan pesat di Indonesia. Salah satu bentuk pelatihan daring yang semakin populer adalah pelatihan berbasis *e-learning*. Istilah *e-learning* sering dianggap belajar melalui internet. Konsep ini menggunakan fasilitas jaringan global untuk menyampaikan materi ajar serta memanfaatkannya untuk menciptakan interaksi antara pengajar dengan peserta didik atau antar peserta didik.¹

Menurut data elearningindustry.com, industri pendidikan *online* (*e-learning*) di Indonesia menempati urutan ke-8 di seluruh dunia berdasarkan total market *e-learning*. Masih menurut data yang sama, tingkat kebutuhan pendidikan *online* atau *e-learning* makin meningkat setiap tahunnya terutama datang dari korporasi di Indonesia.² Hal tersebut menjadi bukti bahwa baik pemerintah, lembaga pendidikan, ataupun sektor swasta di Indonesia sudah mulai menyadari efektivitas serta manfaat dari penggunaan *e-learning*. Pelatihan berbasis *e-learning*, terutama melalui *Learning Management System* (LMS), telah menjadi sarana utama bagi

¹ Dewi S. Prawiladilaga. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media, 2012), h.272

² <https://www.marketeers.com/sistem-e-learning-di-indonesia/> diakses pada 19 September 2023, pukul 19:45.

organisasi dan lembaga pendidikan untuk memberikan pelatihan yang efektif dan terukur kepada peserta.

Salah satu lembaga yang telah mengembangkan pelatihan berbasis *e-learning* melalui LMS adalah Kita Borneo Kompeten atau dikenal juga sebagai Kita Kompeten. Kita Borneo Kompeten merupakan lembaga pelatihan yang berdiri pada 2018. Kita Borneo Kompeten telah terakreditasi dan memiliki izin operasional dari Kementerian Ketenagakerjaan dan Kementerian ESDM untuk menyelenggarakan pelatihan berbasis Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), sehingga dapat menerbitkan sertifikat pelatihan kerja.

Awalnya, Kita Borneo Kompeten hadir memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia bagian Tengah yang dikelilingi oleh industri tambang dan migas, dengan membuat kelas-kelas yang berhubungan dengan kesehatan dan keselamatan kerja.³ Seiring berjalannya waktu, Kita Borneo Kompeten turut memperbarui diri dengan menyelenggarakan program-program pelatihan berbasis *e-learning* dan mengembangkan LMS-nya sendiri. Adapun LMS Kita Borneo Kompeten dapat diakses pada laman <https://www.kitakompeten.id/>.

³ Tentang Kita Kompeten, <https://kitakompeten.id/tentang-kita> diakses pada 25 Oktober 2023.

LMS merupakan suatu aplikasi atau *software* yang digunakan untuk mengatur atau mengelola pembelajaran secara daring atau *online* yang meliputi berbagai aspek antara lain materi, penempatan, pengelolaan, dan juga penilaian (Mahnegar dalam Fitriani, 2020). Dengan menggunakan LMS, pendistribusian materi pembelajaran, penjadwalan kelas, diskusi, tanggal pertemuan sinkronus, penilaian proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah. LMS membantu meningkatkan pemanfaatan waktu karena dapat diakses secara daring di mana dan kapan saja.

Keberadaan LMS memastikan efisiensi administratif dan kualitas pembelajaran yang optimal. LMS bukan hanya menjadi platform penyedia materi, tetapi juga menjadi pusat kontrol yang memfasilitasi segala aspek pelatihan, termasuk penilaian dan pemantauan kemajuan peserta. Seluruh hasil evaluasi, mulai dari *pre-test* sampai penilaian psikomotor, terekam secara terstruktur dalam LMS hingga memungkinkan instruktur dan peserta untuk dengan mudah mengakses dan menganalisis data tersebut.

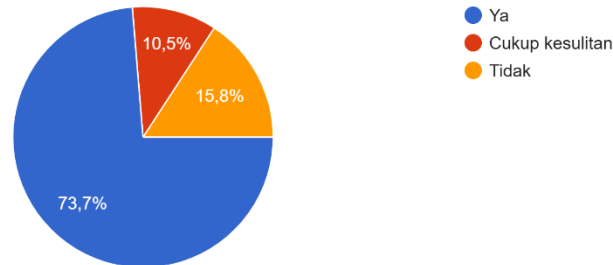
Saat ini, terhitung lebih dari 10 program kelas pelatihan di Kita Borneo Kompeten adalah berbasis *e-learning* dan menggunakan LMS. Kelas-kelas pelatihan tersebut dirancang dengan durasi minimal 15 jam dan dibagi menjadi maksimal 3 jam per hari. Untuk dapat mengikuti pelatihan, peserta harus mengirim (*submit*) voucher kelas yang telah dibeli sesuai jadwalnya di LMS. Setelah berhasil,

barulah peserta tersebut dapat mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Setiap harinya, peserta akan terlibat dalam sesi interaktif yang dipandu oleh instruktur melalui platform konferensi video. Peserta juga dapat mengunduh materi, mengunggah unjuk keterampilan, dan mengikuti kuis. Pada akhir pelatihan, jika peserta berhasil mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dan melampaui batas kriteria penilaian akhir, peserta akan menerima sertifikat yang dapat diunduh sebagai bukti pencapaian dalam pelatihan. Seluruh aktivitas tersebut dikelola dan akan terdokumentasi rapi di LMS.

Keberhasilan implementasi LMS tidak hanya tergantung pada fitur dan fungsionalitas teknisnya, tetapi juga pada sejauh mana peserta pelatihan dapat mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam pengalaman belajar mereka. Perlu diketahui, bahwa pelatihan berbasis *e-learning* melalui LMS di Kita Borneo Kompeten bersifat terbuka sehingga calon peserta tersebar di seluruh Indonesia dan tentunya, memiliki kualitas pengalaman yang berbeda-beda.

Berdasarkan penyebaran kuesioner kepada 19 peserta yang telah mengikuti pelatihan di Kita Borneo ditemukan sebuah masalah. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa 73,7% mengalami kesulitan dalam beradaptasi menggunakan LMS untuk pembelajaran.

Apakah kamu mengalami kesulitan dalam beradaptasi menggunakan LMS untuk pembelajaran?
19 jawaban



Gambar 1.1 Hasil Kuesioner Kesulitan Menggunakan LMS

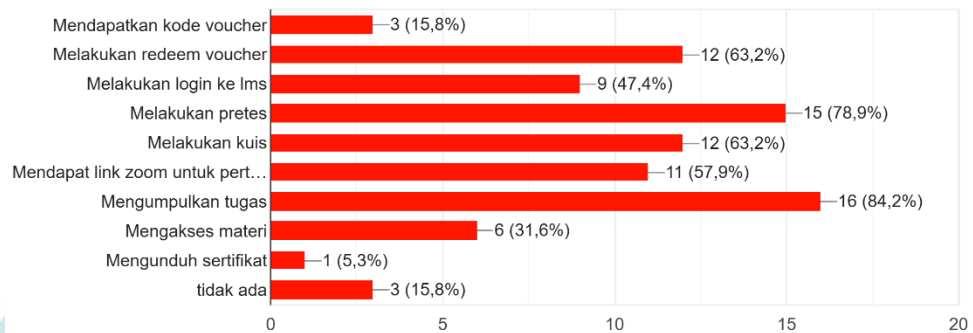
Oleh karena itu, diperlukan pelatihan atau sumber belajar yang memadai untuk meningkatkan pengetahuan peserta dalam melakukan pembelajaran. Selain itu, penting juga untuk memastikan ketersediaan sumber daya dan dukungan yang diperlukan untuk memudahkan peserta dalam melakukan pembelajarannya.

Pelaksanaan *e-learning* saat ini di Kita Borneo Kompeten, peserta pelatihan memiliki dukungan belajar berupa *helpdesk* yang terhubung pada sebuah grup obrolan di masing-masing kelas. *Helpdesk* bertugas memberikan solusi, instruksi, atau panduan kepada peserta. Akan tetapi, *helpdesk* seringkali menunjukkan kekurangan dalam kecepatan merespons dan ketidakjelasan informasi yang diberikan sehingga mengakibatkan keterlambatan peserta dalam proses pembelajarannya.

Kesulitan-kesulitan yang dialami peserta terkait penggunaan LMS lainnya, juga dianalisis melalui kuesioner tersebut. Hasil kuesioner tersebut menyatakan beberapa kesulitan antara lain:

Pada rangkaian kegiatan pelatihan di Kita Kompeten, bagian manakah menurut kamu yang cukup sulit untuk dilakukan?

19 jawaban



Gambar 1.2 Kesulitan-kesulitan Peserta dalam Menggunakan LMS

Kesulitan-kesulitan ini nantinya akan menjadi materi yang tertuang dalam panduan digital untuk memudahkan peserta belajar sehingga masalah-masalah tersebut dapat teratasi. Untuk berhasil dalam proses pelatihan, sangat penting memiliki pemahaman tentang setiap langkah yang terlibat. Jika pemahaman yang dimiliki peserta terkait proses dan cara pembelajaran itu kurang lengkap, maka peserta pelatihan akan merasa kebingungan sepanjang pelaksanaan pelatihan. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media yang dapat diakses kapan pun serta berisi informasi yang jelas dan lengkap, seperti panduan digital untuk memfasilitasi peserta pelatihan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta terhadap seluruh langkah yang terlibat.

Panduan digital merupakan sumber atau dokumen yang menyediakan informasi, petunjuk, atau arahan tentang bagaimana

menggunakan alat atau melakukan suatu tahapan tertentu yang diakses secara digital. Panduan dapat berupa langkah-langkah praktis untuk membantu penggunaanya dari berbagai tingkat keterampilan untuk memahami dan memanfaatkan sesuatu dengan lebih efektif.

Berdasarkan definisi Teknologi Pendidikan yang dikemukakan oleh *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) pada tahun 2004, yaitu:

*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using learning, and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.*⁴

Definisi Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan menggunakan, dan mengelola proses-proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat guna. Sesuai dengan definisi tersebut, Teknologi Pendidikan dapat berperan dalam memecahkan masalah yang ada sebagaimana telah diuraikan pada beberapa kendala di atas.

Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan salah satu intervensi yang ditawarkan oleh Teknologi Pendidikan pada kawasan *creating*, yaitu menciptakan proses-proses atau sumber-sumber

⁴ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 31

teknologi tepat guna untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja belajar. Dengan demikian, pengembang mengajukan anggapan dasar untuk membuat sebuah media yang dapat dijadikan panduan peserta pelatihan agar lebih mudah memahami pelaksanaan pembelajaran melalui *e-learning*.

Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Bayu Kuncoro pada tahun 2019, sudah menghasilkan media digital berupa buku panduan dalam menggunakan *e-learning* 3TELL (*Trisakti Tourism Electronic Learning Laboratory*) untuk mahasiswa Pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti. Pada pengembangan yang telah dilakukan, model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi Lee dan Owen. Hasil dari penelitian ini adalah Buku Panduan Digital 3TELL sudah memiliki kualitas yang baik dan selanjutnya dapat digunakan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam proses pembelajarannya.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Jihan Novianty Nurdin pada 2020, dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Mendesain Konten E-Learning di Pusat Pendidikan dan Pelatihan Perpustakaan Nasional RI”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku panduan mendesain konten *e-learning* dalam rangka memfasilitasi belajar sumber daya manusia di Pusdiklat Perpustakaan RI. Relevansi dari penelitian ini dengan penelitian yang

akan dikembangkan adalah melakukan pengembangan sebuah produk yang digunakan dalam memfasilitasi belajar.

Relevansi antara penelitian yang sudah ada dengan yang akan pengembang buat adalah hasilnya berupa panduan digital. Pengembangan berupa panduan digital ini dilaksanakan agar dapat memfasilitasi proses belajar peserta pelatihan. Panduan akan dibuat dalam bentuk digital karena berdasarkan hasil kuesioner, bahwa peserta pelatihan sudah paham dengan perkembangan teknologi. Jika panduan dibuat dalam bentuk media cetak maka kurang memungkinkan karena peserta pelatihan tersebar di seluruh Indonesia dan akan sulit dalam pendistribusiannya. Panduan yang dikembangkan akan berformat HTML karena tidak memerlukan sistem khusus untuk membukanya, tidak perlu diunduh, serta tidak memerlukan ruang memori yang besar.

Panduan digital dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan pemahaman, menampilkan konten ringkas dan komprehensif yang secara efektif menjelaskan langkah demi langkah yang harus dilakukan. Panduan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta pelatihan dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya sehingga pemanfaatan *e-learning* di Kita Borneo Kompeten menjadi optimal.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi di atas, yaitu adanya kendala-kendala yang dialami oleh peserta selama

mengikuti pembelajaran dan lembaga belum memberikan bantuan belajar yang efektif, maka dilakukan penelitian **Pengembangan Panduan Digital Pemanfaatan E-learning bagi Peserta Pelatihan di Kita Borneo Kompeten.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan yang dijelaskan pada bagian Analisis Masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya:

1. Apa akibat jika pengetahuan mengenai *e-learning* tidak dimiliki oleh peserta pelatihan Kita Borneo Kompeten?
2. Apakah telah tersedia panduan untuk mengikuti pelatihan berbasis *e-learning* di Kita Borneo Kompeten?
3. Media seperti apa yang tepat untuk dijadikan panduan dalam pelaksanaan pelatihan berbasis *e-learning* di Kita Borneo Kompeten?
4. Bagaimana mengembangkan Panduan Digital Pemanfaatan E-learning bagi Peserta Pelatihan di Kita Borneo Kompeten?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian Identifikasi Masalah yang telah dikemukakan, agar pengembangan ini lebih terfokus dan terarah, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah:

1. Jenis Masalah

Peneliti membatasi masalah pada masalah ke empat, yaitu Pengembangan Panduan Digital Pemanfaatan E-learning bagi Peserta Pelatihan di Kita Borneo Kompeten.

2. Jenis Media

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah panduan digital pemanfaatan e-learning yang akan menjadi acuan peserta dalam mengikuti pelatihan di Kita Borneo Kompeten.

3. Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini adalah calon peserta pelatihan di Kita Borneo Kompeten.

4. Tempat

Tempat yang akan dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah Kita Borneo Kompeten, yang terletak di Jl. Merpati No. 9A, RT 6/RW 10, Kebayoran Lama Selatan, Kecamatan Kebayoran Lama, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12240.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan analisis, identifikasi serta fokus masalah yang telah dijabarkan, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Panduan Digital Pemanfaatan E-learning bagi Peserta Pelatihan di Kita Borneo Kompeten.

E. Kegunaan Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan acuan penelitian selanjutnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan yang telah didapat semasa perkuliahan ke dalam suatu praktik nyata dengan baik dan benar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, peneliti mampu menghasilkan panduan digital pemanfaatan *e-learning* yang sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan di Kita Borneo Kompeten.
- b. Bagi Kita Borneo Kompeten, penelitian ini menghasilkan panduan yang dapat digunakan oleh lembaga dalam memfasilitasi belajar para pesertanya.
- c. Bagi Peserta Pelatihan Kita Borneo Kompeten, dapat digunakan sebagai panduan mengikuti pelatihan berbasis *e-learning* di Kita Borneo Kompeten.