

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan merupakan suatu usaha agar membentuk karakter mulia, spiritual yang kuat, kecerdasan dan kepribadian yang matang dan melahirkan potensi yang unggul. Pendidikan Abad 21, memiliki tujuan untuk membentuk karakter manusia yang memiliki intelektual, kreatif. Terdapat empat komponen yang harus dimiliki yaitu pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), membentuk karakter (*character*), dan metakognitif (*metacognition*) (Alhayat & Arifin, 2023).

Peran sentral pendidikan yang melakukan dua proses transter yaitu *transfer of knowledge* dan *transfer of value* (Danu Eko Agustinova, 2022). Namun, pada implikasinya terdapat banyak kompleksitas permasalahan yang mengakibatkan terjadinya krisis moral seperti meningkatnya tindakan kekerasan di dunia pelajar, (Rachman et al., 2023) terdapat beberapa fenomena meliputi penggunaan obat pornografi dan pornoaksi yang mengakibatkan kepada terbentuknya karakter sopan santun yang kurang, seringnya terjadi tawuran, *bullying*, sudah menjadi tradisi pada anak-anak sekolah (Kulsum & Muhid, 2022)

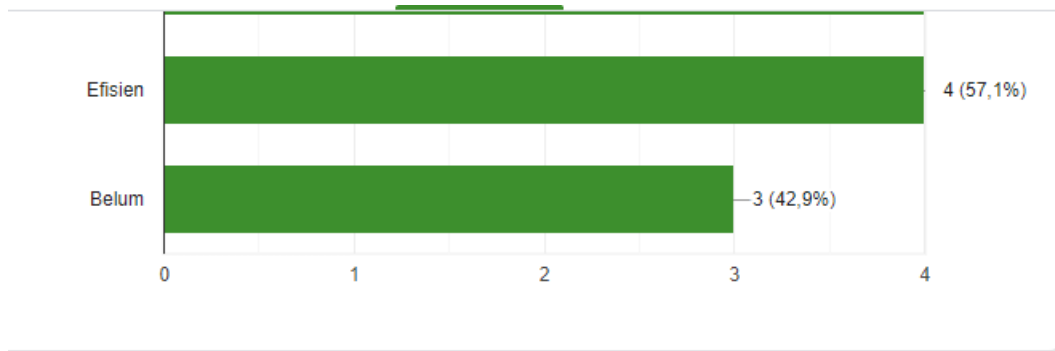
Keterampilan kepemimpinan ini sangat penting untuk dimiliki oleh siswa tidak hanya untuk memastikan keberhasilan akademis tetapi para peserta didik juga untuk dapat memberikan dampak positif pada masyarakat. Siswa sekolah menengah memiliki kemampuan untuk mengembangkan keterampilan kepemimpinan melalui pengambilan keputusan, bergaul dengan orang lain, belajar mengatur diri sendiri, kesadaran diri, dan bekerja dengan kelompok melalui berpartisipasi dalam banyak organisasi kepemimpinan pemuda di sekolah dan kegiatan komunitas (Malinauskas & Malinauskiene, 2021).

Keterampilan kepemimpinan yang efektif berkaitan erat dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik dan beradaptasi dengan berbagai situasi sosial yang kompleks, diharapkan dapat berkontribusi secara positif di masyarakat (Kaur et al., 2020; Sajjad et al., 2023). Selain memiliki

keterampilan kepemimpinan diperlukan untuk memiliki keterampilan interpersonal meliputi keterampilan komunikasi lisan dan tertulis, kemampuan menerapkan kecerdasan emosional, dan menyelesaikan konflik (Alghamdi & Hattami, 2018). Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam program ekstrakurikuler yang berfokus pada pengembangan kepemimpinan dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerjasama mereka (Tsekhmister, 2023). Program-program ini tidak hanya memperkuat keterampilan interpersonal, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kemampuan untuk mengambil inisiatif dalam situasi sosial (Perez et al., 2023). Diharapkan siswa dapat memiliki keterampilan kepemimpinan siswa yang memiliki karakter, etika (Al-bedaery et al., 2024), jujur, percaya diri, tanggung jawab, disiplin, dan kreatif (Adinugraha, 2021).

Organisasi pelajar sebagai salah satu alternatif memiliki peranan penting dalam menjalankan roda organisasi, maka perlu melakukan pembinaan dan pembentuk karakter kepemimpinan terhadap pelajar (Dwi et al., 2023). Pelajar Islam Indonesia melakukan proses pembinaan terhadap pelajar usia 13-15 tahun sebagai sumber daya manusia, dengan melakukan proses kaderisasi. Sistem kaderisasi pelajar Islam Indonesia dalam institusi fungsional terdiri dari *training*, *ta'lim*, dan kursus. *Training* (pelatihan) di organisasi pelajar Islam Indonesia merupakan pembinaan kepribadian dan mental kepemimpinan ("Buku Induk Kaderisasi PII", 1998).

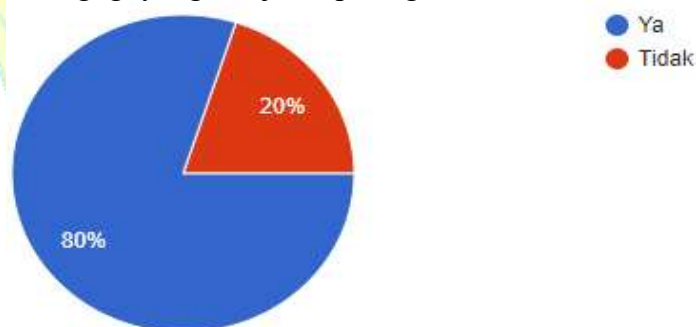
Berdasarkan hasil studi pendahuluan terhadap instruktur pelajar Islam Indonesia mengenai pelatihan kepemimpinan dasar pada organisasi pelajar Islam Indonesia, pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner berbentuk formulir daring melalui platform *Google Forms* kepada para responden. Hasil data pelatihan kepemimpinan dasar Organisasi PII disajikan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Hasil Grafik Pelatihan Kepemimpinan Dasar Organisasi PII

Gambar Grafik 1.1 menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden (57,1%) menganggap metode atau proses saat ini sudah efisien, sementara sisanya (42,9%) merasa bahwa efisiensi masih perlu ditingkatkan. Persentase yang signifikan dari responden yang merasa metode atau proses belum efisien menunjukkan adanya kebutuhan untuk meninjau dan memperbaiki aspek tertentu dari metode atau proses yang diukur agar mencapai efisiensi yang lebih tinggi.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan memastikan pencapaian kompetensi siswa, kami telah melakukan survei terhadap para pendidik mengenai strategi pembelajaran yang digunakan di kelas. Kuesioner ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, menilai efisiensi metode yang diterapkan, dan mengeksplorasi kebutuhan pengembangan lebih lanjut. Berikut adalah data hasil kuesioner terkait pendekatan andragogi yang disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1.2 Diagram Pendekatan Andragogi

Hasil survei yang ditunjukkan pada Gambar 1.2 mengungkapkan adanya kesenjangan signifikan dalam penerapan pendekatan andragogi. Sebanyak

80% responden melaporkan menghadapi kendala dalam menyampaikan materi menggunakan pendekatan ini, sementara hanya 20% yang merasa tidak mengalami hambatan. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat secara efektif mendukung keterampilan abad ke-21 untuk siswa SMA kelas X hingga XII dalam proses pembelajaran.

Pendekatan andragogi meskipun memiliki keunggulan dalam konteks pembelajaran orang dewasa, menghadapi tantangan dalam penerapannya di lingkungan yang heterogen atau ketika peserta memiliki latar belakang dan kebutuhan yang sangat bervariasi. Hal ini memerlukan penyesuaian strategi pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap karakteristik peserta yang beragam. Selain itu, pelatihan saat ini belum dilengkapi dengan alat evaluasi yang memadai untuk mengukur efektivitas dan dampak pelatihan secara komprehensif.

Kendati demikian pendekatan *Case-Based Learning* belum pernah diterapkan secara khusus dalam pelatihan kepemimpinan di PII. Berdasarkan wawancara dengan para instruktur, terdapat tantangan potensial yang perlu diantisipasi sebelum *case-based learning* dapat diimplementasikan. Kompleksitas studi kasus harus disesuaikan dengan pengetahuan dasar peserta, karena hal ini sangat memengaruhi kemampuan mereka dalam menganalisis dan mengevaluasi kasus. Selain itu, pendekatan ini membutuhkan waktu lebih lama dibanding metode konvensional dan sangat bergantung pada motivasi serta dinamika kelompok peserta. Tantangan lainnya adalah mengakomodasi peserta dengan gaya komunikasi *submissive* serta memastikan keterampilan instruktur yang memadai untuk mendukung penerapan CBL. Meski demikian, pendekatan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pelatihan kepemimpinan, asalkan hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi dengan strategi yang tepat.

Hasil wawancara dengan para instruktur menunjukkan bahwa pendekatan *case-based learning* belum pernah diterapkan dalam pelatihan kepemimpinan. Namun, metode studi kasus telah diterapkan dalam beberapa materi, metode ini dianggap relevan karena memungkinkan peserta untuk menghubungkan teori dan situasi nyata. Tantangan utama yang dihadapi adalah menyusun kasus

yang sesuai memiliki relevansi untuk memberikan pemahaman kepada peserta supaya mampu dalam menganalisis maka untuk mengatasi tantangan ini diperlukan untuk mengoptimalkan efektivitas pelatihan kepemimpinan. Pelatihan kepemimpinan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, spidol, dan cenderung belum secara masif memakai media digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk mendukung pelatihan yang dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses pembelajaran.

Desain pembelajaran merupakan bagian yang tidak terlepas dari perangkat kurikulum. Adanya desain pembelajaran dapat membantu tutor mengelola program pembelajaran. Desain pembelajaran merupakan suatu rancangan (*blueprint*) yang dapat memfasilitasi belajar agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan optimal. Desain pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki beberapa komponen diantaranya peserta didik, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, cara mengukur dan menilai hasil pembelajaran (Dewi Salma Prawidilaga & Uwes Anis Chaeruman, 2018).

Relevansi program pelatihan supaya efektif maka di perlukan untuk merancang pelatihan secara cermat, dapat menyesuaikan konten dan metode dengan kebutuhan spesifik peserta, tujuan organisasi, serta perkembangan terbaru di bidang terkait. Hal ini tidak hanya meningkatkan hasil pembelajaran, tetapi juga mengoptimalkan penggunaan sumber daya dan waktu. Desain pelatihan yang baik dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan. Dengan mempertimbangkan berbagai gaya belajar dan mengintegrasikan teknologi yang relevan, dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan inklusif.

Untuk mencapai tujuan pelatihan yang efektif, perencanaan yang baik sangat penting, terutama dalam memilih pendekatan pelatihan yang tepat. Salah satu pendekatan *case-based learning*, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, dan penalaran di kalangan peserta didik. *Case-based learning* membantu peserta

untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar dengan menerapkan pengetahuan mereka pada kasus-kasus nyata, yang mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTs) (Dong et al., 2022; Kaur et al., 2020; Wang et al., 2021).

Penelitian lain menunjukkan bahwa *case-based learning* tidak hanya meningkatkan motivasi untuk belajar mandiri tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan pemecahan masalah (Kaur et al., 2020). Selain itu, *case-based learning* berfungsi sebagai alat yang mengintegrasikan teori dan praktik, memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi klinis yang relevan (Perez et al., 2023; Tsekhmister, 2023). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa *case-based learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang materi yang diajarkan (Al-bedaery et al., 2024a; Dong et al., 2022).

Case-based learning juga telah terbukti efektif dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk pendidikan gigi dan farmasi, di mana metode ini telah digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan klinis siswa (Sajjad et al., 2023; Wang et al., 2021). Penelitian ini menunjukkan bahwa *case-based learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah yang kompleks, yang merupakan keterampilan penting dalam praktik profesional (Hilmiatussadiyah, Tsekhmister, 2023). Dengan demikian, penerapan *case-based learning* dalam pelatihan tidak hanya meningkatkan hasil akademis tetapi juga mempersiapkan siswa untuk tantangan di dunia nyata.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan desain pelatihan kepemimpinan bagi siswa SMA kelas X-XII yang menggunakan pendekatan *case-based learning* khusus dalam konteks organisasi Pelajar Islam Indonesia. Inovasi ini penting karena *case-based learning* membantu peserta pelatihan untuk menghadapi situasi nyata yang relevan dengan peran kepemimpinan dalam organisasi, sehingga mengajak siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah. Selain itu, fokus pada siswa kelas X-XII memberikan kesempatan untuk membangun dasar kepemimpinan yang kuat sejak dini. Pendekatan ini juga menjawab kebutuhan pembelajaran

kontekstual yang mendukung pengembangan kompetensi *higher-order thinking skills* dalam lingkungan organisasi berbasis agama, memberikan kontribusi unik terhadap literatur kepemimpinan pelajar.

Pendekatan *case-based learning* dalam pembelajaran siswa SMA memberikan pengalaman yang lebih interaktif, relevan, dan menantang dibandingkan dengan pendekatan andragogi, yang cenderung kurang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMA. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan desain pelatihan kepemimpinan bagi siswa SMA kelas X-XII dengan menggunakan pendekatan *case-based learning* di organisasi Pelajar Islam Indonesia, dengan tujuan untuk menciptakan proses pelatihan yang lebih efektif dan efisien, serta sesuai dengan kebutuhan pengembangan keterampilan kepemimpinan pada usia tersebut.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, berikut merupakan fokus penelitian yang dihasilkan:

1. Penelitian pengembangan produk berupa desain pelatihan, modul, dan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pelatihan dasar kepemimpinan.
2. Desain pelatihan dasar kepemimpinan menggunakan model dengan model Dick and Carey.
3. Untuk penyusunan mata pelatihan kepemimpinan mencakup konsep dasar kepemimpinan, gaya kepemimpinan, komunikasi interpersonal, manajemen organisasi, dan pengambilan keputusan untuk memberikan pemahaman dengan keterampilan kepemimpinan yang kompeherensif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan desain pelatihan dasar kepemimpinan dengan pendekatan *case-based learning*?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan desain pelatihan dasar kepemimpinan dengan pendekatan *case-based learning*?
3. Bagaimana efektivitas desain pelatihan dasar kepemimpinan dengan pendekatan *case-based learning*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan desain pelatihan dasar kepemimpinan dengan pendekatan *case-based learning*
2. Melakukan uji kelayakan pengembangan desain pelatihan dasar kepemimpinan dengan pendekatan *case-based learning*
3. Menguji efektivitas desain pelatihan dasar kepemimpinan dengan pendekatan *case-based learning*

E. State of The Art

Beberapa tren penelitian dalam bidang pelatihan kepemimpinan dapat diidentifikasi dari studi-studi terkini. Penelitian yang dilakukan oleh oleh (Bloomquist & Georges, 2022) dengan judul “*Interdisciplinary Leadership: A Leadership Development Model for Scholar-Practitioners*” menyatakan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan penggunaan model kepemimpinan interdisipliner, selanjutnya penelitian dari (Nyoman et al., 2022) pelatihan kepemimpinan hasil penelitiannya model pembelajaran *blended learning* menggunakan platform *e-learning*. Kemudian penelitian dari (Guthrie et al., 2022) hasil dari penelitiannya yaitu program pelatihan kepemimpinan online, melalui situs web.

Penelitian yang dilakukan oleh (Dharmayanthi, 2023) berjudul “Penerapan Model *Case Based Learning* untuk Menjelaskan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Kuta Utara” menunjukkan bahwa penerapan *case based learning* dalam pendidikan geografi di SMA Negeri 1 Kuta Utara menghasilkan peningkatan nyata dalam hasil belajar siswa, dengan skor observasi rata-rata 79,35. Skor ini menunjukkan bahwa efektif melibatkan siswa dan menumbuhkan pemahaman

yang lebih dalam tentang materi pelajaran. Pendekatan pembelajaran berbasis kasus (*case-based learning*) telah terbukti lebih unggul dibandingkan dengan metode ceramah tradisional dalam pendidikan kedokteran. *case based learning* tidak hanya meningkatkan pemahaman klinis yang mendalam, tetapi juga secara signifikan mendorong kemampuan berpikir kritis, keterlibatan aktif, serta kolaborasi antar mahasiswa (Bi et al., 2019).

Dalam konteks pendidikan, keterbaruan oleh pembelajaran *case-based learning* melakukan penggabungan dengan pembelajaran berbasis audit juga menggabungkan tiga gaya pembelajaran utama: *learning by doing*, *project-based learning*, dan *active learning*. Pendekatan yang berpusat pada siswa ini memberikan pengalaman pembelajaran yang relevan dengan situasi dunia nyata, serta mendukung pembelajaran berkelanjutan yang lebih mendalam (Emblen-Perry, 2022). Selama periode 2011-2021 kajian *case-based learning* telah di implementasikan dalam pembelajaran kimia terapan. Penelitian menunjukkan bahwa CBL melibatkan berbagai tipe pendekatan seperti *experimental-based inquiry learning*, *problem-based learning*, *project-based learning*, *instruction-based simulation learning*, dan *game-based collaborative learning*. Dari berbagai tipe tersebut, kasus memiliki proporsi tertinggi dalam implelementasi (Dewi et al., 2022).

Inovasi lebih lanjut penelitian yang serupa Kaur et al., (2020) berjudul “*Case-Based Learning as an Effective Tool in Teaching Pharmacology to Undergraduate Medical Students in a Large Group Setting*,” bertujuan untuk mengintegrasikan farmakologi ke dalam konteks klinis guna meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Dalam studi ini, 94 mahasiswa MBBS dibagi menjadi dua kelompok dan diajarkan topik farmakologi selama dua jam menggunakan metode *case-based learning* dan metode ceramah didaktik (DL) dengan desain *crossover* jadi *case-based learning* meningkatkan motivasi, kepuasan, dan keterlibatan mahasiswa.

Penelitian (Karagianni & Jude Montgomery, 2018) ini mengidentifikasi adanya research gap dalam literatur terkait pengembangan pelatihan kepemimpinan di kalangan remaja dan evaluasi sistematis terhadap efektivitas metode dan strategi pembelajaran. Kemudian terdapat kesenjangan dalam

pelatihan kepemimpinan penelitian dari (Helming et al., 2019) kurangnya modul pelatihan kepemimpinan yang secara khusus mengakomodasi perubahan kepemimpinan digitalisasi 4.0. Meski pelatihan kepemimpinan yang sudah ada, dalam literatur terkait konsep karakter kepemimpinan di era Industri 4.0, khususnya mengenai keterampilan kepemimpinan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan (Guzmán et al., 2020). Kemudian Sajjad et al., (2024) yang berjudul “*Case -based learning with a twist: Testing the effectiveness of integrated case-based learning in an undergraduate dental curriculum,*” berfokus pada pengujian efektivitas pembelajaran berbasis kasus menambahkan elemen integrasi antara modul dan pembelajaran dengan interaktif.

Pengembangan desain pelatihan dasar kepemimpinan pelajar Islam Indonesia bagi siswa SMA dengan pendekatan *case based learning* belum pernah dilakukan, penelitian terkait pengembangan desain pelatihan dasar kepemimpinan menggunakan *case based learning*.

Landasan dalam memilih pendekatan *case based learning* dalam pelatihan kepemimpinan dapat membantu siswa untuk menganalisis kasus serta mempraktikkan solusi, sehingga memperkuat keterampilan pengambilan keputusan dan pembelajaran mandiri (Zhao et al., 2024). Sejalan dengan penelitian pembelajaran berbasis kasus lebih efektif berpusat pada siswa, mempelajari data berbasis fakta, terlibat dalam pembelajaran mandiri, dan kolaborasi dengan sesama, mengembangkan kemampuan berpikir kritis seta memiliki kemampuan pemecahan masalah, dan mengintegrasikan teori ke dalam praktik (Bi et al., 2019).

Dari hasil kajian penelitian diatas maka kebaruan penelitian ini adalah mengembangkan desain pelatihan dasar kepemimpinan. Pembelajaran *case based learning* masih banyak dilakukan pada pendidikan formal, sehingga penelitian ini mencoba pada pelatihan untuk meningkatkan kompetensi kepemimpinan.