

## BAB I

### PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini, akan dipaparkan mengenai sembilan hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2), identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam menuntaskan tugas-tugas pemerintahan dan pelayanan umum maka perlu didukung dengan sumberdaya aparatur yang kompeten, untuk memiliki sumberdaya yang berintegritas dapat dibentuk dengan dasar kompetensi. Spencer dan Spencer (1993) mengatakan bahwa kompetensi sebagai *an underlying characteristic's of an individual which is causally related to criterion-referenced effective and or superior performance in a job or situation* (karakteristik yang mendasari seseorang dan berkaitan dengan efektifitas kinerja individu dalam pekerjaannya).

Dari pengertian kompetensi tersebut dapatlah dipahami bahwa kompetensi sangat melekat pada diri seseorang karena berkaitan dengan karakteristik seseorang dan bagaimana efektifitas seseorang dalam bekerja. Spencer menjelaskan arti penting dari peningkatan kemampuan dan pengetahuan yang

mendukung efektifitas seseorang dalam bekerja berasal dari proses pendidikan dan pelatihan.

Menurut McClelland, (1997 : 217) bahwa kompetensi sebagai *an underlying characteristic's of an individual which is causally related to criterion-referenced effective and or superior performance in a job or situation* (karakteristik yang mendasari seseorang dan berkaitan dengan efektifitas kinerja individu dalam pekerjaan). Berangkat dari pengertian tersebut kompetensi seorang individu merupakan sesuatu yang melekat dalam dirinya yang dapat digunakan untuk memprediksi tingkat kerjanya. Sesuatu yang dimaksud bisa menyangkut motif, konsep diri, sifat, pengetahuan maupun kemampuan/keahlian dan kompetensi individu yang berupa kemampuan dan pengetahuan bisa dikembangkan melalui pendidikan dan pelatihan. Sedangkan motif kompetensi dapat diperoleh pada saat proses seleksi.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kompetensi adalah suatu usaha untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan serta kematangan berpikir yang otomatis dibarengi dengan perubahan moral dan perilaku dalam melaksanakan tugas-tugas pemerintahan dan pembangunan. Aparatur dituntut untuk mampu memberikan layanan pada masyarakat secara adil dan transparan, dan juga harus mampu menunjukkan loyalitas, dedikasi dan ethos kerja serta integritas yang tinggi. Tugas tersebut akan dapat terealisasi jika didukung dengan kompetensi aparatur yang profesional. Ironisnya keberadaan aparatur yang profesional di berbagai lembaga publik masih terbatas, maka perlu mendapat perhatian serius agar dalam penyelenggaraan tugas-tugas pemerintahan dan pelayanan umum dapat direalisasikan secara optimal.

Badan Pelatihan Sumber Daya Manusia atau sering disingkat dengan BPSDM sebagai salah satu instansi penyelenggara pelatihan pengembangan sumber daya manusia aparatur di Provinsi Bali, tentunya juga peka terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan, dalam wawancara dengan salah satu widyaiswara I Made Gde Partha Kesuma Setiawan, SSTP, M.Si menyatakan pernyataan yang sama bahwa masih belum optimalnya pengembangan kompetensi aparatur.

Melihat kondisi yang terjadi maka, pemerintah Provinsi Bali mengeluarkan kebijakan peraturan Gubernur No 7 tahun 2020 tentang “Pengembangan Kopetensi Satu Pintu”, untuk menjawab permasalahan dan kebijakan pemerintah Provinsi Bali, maka Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Bali memiliki strategi yakni mewujudkan pengembangan kompetensi berbasis digital berintegrasi pada tahun 2021. Pengembangan kopetensi berbasis digital tersebut tentunya juga mempengaruhi penggunaan perangkat pembelajar yang digunakan saat diklat. Widyaiswara BPSDM Provinsi Bali selaku pendidik, pengajar, dan pelatih peserta diklat dituntut untuk lebih inovatif dalam menggunakan perangkat pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner guna mengetahui kendala yang terjadi dalam pelatihan diklat tersebut, mendapatkan tanggapan bahwa penggunaan bahan ajar cetak saat pandemi covid-19 saat ini tidaklah efektif, sehingga terdapat 81,1% atau 9 dari 11 widyaiswara membutuhkan alternatif lain untuk menyimpan dan membagikan bahan ajar yang lebih fleksibel dan efektif dengan memanfaatkan teknologi. Kemudian bahan ajar yang digunakan dalam pelatihan masih menggunakan bahan ajar cetak dan power point yang sederhana hal ini disebabkan

karena keterbatasan penguasaan dan infrastruktur IT menjadi salah satu faktor besar kurang menyajikan pelatihan berbasis digital yang lebih optimal, dibuktikan 71,7% atau 8 dari 11 widyaiswara belum bisa membuat bahan ajar berbasis teknologi. Disamping itu, padatnya materi menyulitkan peserta dalam memahami pokok bahasan yang disampaikan oleh pemateri dalam waktu yang sangat terbatas. Dengan kata lain 100 % atau 30 dari 30 peserta diklat membutuhkan sumber belajar yang lebih ringkas sehingga mudah untuk dipahami secara mandiri.

Adanya kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan, jika tidak ditindaklanjuti dikhawatirkan akan berdampak terhadap rendahnya motivasi dan minat belajar peserta diklat itu sendiri, salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi peserta pelatihan dan mengoptimalkan pemanfaatan sarana teknologi yang tersedia, serta menyesuaikan keberlangsungan proses pelatihan dengan perkembangan IPTEK saat ini yaitu memfasilitasi proses pembelajaran dengan bahan ajar yang berbasis ICT. Melihat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang kesegala aspek, memungkinkan pengembangan bahan ajar dengan teknologi berbasis digital berupa bahan ajar *e- summary* atau rangkuman elektronik sebagai alternatif bahan ajar dalam pelatihan kepemimpinan pengawas pada materi berpikir kreatif. *Summary* atau rangkuman merupakan sebuah tulisan singkat yang memiliki tujuan agar pembaca dapat memahami gagasan sebuah karya tulis serta pikiran penulis secara sistematis, dengan menggunakan *summary* ini dapat berfungsi untuk memudahkan dalam membaca gagasan utama karya tulis, mudah pembaca dalam mengingat gagasan utama karya tulis, mudahkan pembaca dalam memahami gagasan utama karya tulis.

Dengan demikian uraian permasalahan tersebut dapat tertangani dengan adanya bahan pembelajaran yang lebih ringkas sehingga mudah dipahami secara mandiri oleh peserta diklat, kemudian bahan pembelajaran online tersebut dapat diakses dengan mudah dan flaksibel baik oleh peserta diklat maupun oleh widyaiswara, maka solusi yang peneliti tawarkan yakni “Pengembangan Bahan Ajar *E-summary* dengan Model *Hannafin & Peck* untuk Peserta Diklat Di BPSDM Provinsi. Bali Tahun 2021”. tentunya dalam pengembangan *e-summary* disajikan dalam bentuk yang lebih ringkas dari tulisan aslinya dengan berpedoman pada keutuhan topik dan gagasan yang ada di dalam tulisan aslinya yang panjang itu (Isdriani, 2009 : 152), sehingga melalui pembelajaran elektronik ini materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, disamping itu materi yang dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar, sebab kata kunci dari elektronik pembelajaran itu sendiri adalah fleksibilitas, kenyamanan, dan kemudahan untuk belajar dimanapun tanpa harus berada di tempat yang sama Untuk memudahkan peserta mengakses bahan ajar (Suartama. 2015) peneliti menggunakan aplikasi *autoresponder* milik *wahatsapp*, aplikasi *autoresponder* ini tentunya dapat memudahkan peserta mendapatkan informasi terkait bahan ajar diklat dengan lebih cepat, mudah dan fleksibel. Berdasarkan hasil survey 100% peserta diklat dan widyaiswara menggunakan *whatsapp* sebagai alat komunikasi, hal ini sangat memungkinkan adanya kemudahan berbagi informasi antara widyaiswara dengan peserta diklat melalui. Menurut Jumiatmoko, 2016 *whatsApp* sangat mudah di gunakan sehingga berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran.

Secara umum, karakteristik peserta diklat cukup baik sehingga sangat memungkinkan produk penelitian ini digunakan pada peserta diklat sebagai contoh, mereka sangat menyenangi bidang yang mereka pelajari saat ini sehingga mereka cukup bersemangat untuk mengikutinya (90% atau 27 dari 30 peserta diklat sangat setuju). Keinginan belajar peserta diklat juga cukup tinggi (86,7% atau 26 dari 30 peserta diklat sangat setuju) sehingga ini akan mempermudah dalam proses pembelajaran. Peserta diklat juga sangat menyenangi pembelajaran yang bervariasi (79,3% atau 23 dari 30 peserta diklat sangat setuju), dan juga sangat menyenangi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi (83,3% atau 25 dari 30 peserta diklat sangat setuju) Sikap, minat, dan motivasi peserta diklat secara umum dalam pelatihan diklat cukup baik, yang tentu saja ini akan sangat menunjang berhasilnya produk yang akan dikembangkan.

Melalui dikembangkannya bahan ajar *e-summary* diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang efektif dan mudah dipahami secara mandiri serta dapat menjadi alternatif yang mudah digunakan untuk membagikan bahan ajar atau informasi secara otomatis, serta dapat mendukung program BPSDM Provinsi Bali yakni pengembangan kompetensi berbasis digital terintegrasi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Pengembangan kompetensi peseta belum memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan

2. Keterbatasan penguasaan IT dan infrastruktur IT
3. Widyaiswara belum mendapatkan alternatif lain untuk membagikan bahan ajar yang lebih fleksibel dan efektif.
4. Peserta membutuhkan sumber belajar yang lebih ringkas sehingga dapat dipahami secara mandiri.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang telah ditemukan dan dipersempit agar lebih terarah dan tidak menyimpang dari sasaran pokok permasalahan. Batasan masalah pada penelitian ini adalah widyaiswara dan peserta diklat membutuhkan alternatif bahan pembelajaran yang lebih ringkas serta efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta diklat. Sehingga pada penelitian ini dikembangkan bahan ajar *e-summary* untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan unjuk kerja *e-summary* berbasis *autoresponder* sebagai bahan pembelajaran untuk peserta diklat di BPSDM Provinsi Bali tahun 2021.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar *e-summary* pada pelatihan diklat tahun 2021?

2. Bagaimanakah validitas hasil pengembangan bahan ajar *e-summary* pada pelatihan diklat tahun 2021 jika ditinjau dari ahli materi dan ahli bahasa?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat diketahui tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancangan bangun bahan ajar *bahan ajar e-summary* pada pelatihan diklat tahun akademik 2021.
2. Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan *bahan ajar e-summary* pada pelatihan diklat tahun akademik 2021.

### 1.6 Manfaat

1. Kepada peserta diklat dalam kegiatan pelatihan PKP pada materi pelatihan berpikir kreatif baik di tempat pelatihan maupun di rumah dapat memanfaatkan bahan ajar *e-summary* ini untuk membantu mempermudah dalam memahami materi pelatihan dengan baik.
2. Kepada Widyaiswara selaku pemateri Berpikir kreatif dalam Pelatihan Kepemimpinan Pengawas di BPSDM Provinsi Bali dapat memanfaatkan penggunaan bahan ajar *e-summary* ini sebagai salah satu alternatif bahan pembelajaran efektif dalam mengajar pelatihan diklat PKP pada materi berpikir kreatif.

3. Kepada Peneliti lain dapat memanfaatkan pengembangan ini untuk membantu melaksanakan penelitian pada uji efektifitas produk.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan dalam penelitian ini adalah *bahan ajar e-summary*. Isi konten dari hasil pengembangan ini berisikan pesan-pesan pembelajaran tentang materi diklat berpikir kreatif. Pesan yang terkandung dalam produk ini disajikan lengkap dengan teks dan contoh gambar yang dapat memudahkan peserta memahami materi diklat berpikir kreatif tersebut, kemudian *e-summary* ini dikemas dalam bentuk fitur *flip book*, dengan menggunakan fitur *flip book* ini tentunya dapat memberikan sensasi seperti membaca buku cetak, Setiap halaman yang ditampilkan dalam produk ini dilengkapi dengan beberapa tombol navigasi yang dapat digunakan untuk mengoperasikan atau mengontrol bahan ajar *e-summary* secara penuh, seperti tombol *home* untuk menuju ke halaman awal/utama bahan ajar *e-summary*, tombol *next* untuk menuju kehalaman berikutnya, tombol *back* untuk menuju kehalaman sebelumnya, dan tombol *exit* untuk menutup program dan dipastikan tampilan *e-summary* memiliki kualitas tinggi. Untuk memudahkan widyaiswara membagikan materi diklat, maka produk *e-summary* ini dikembangkan dengan menggunakan *aplikasi autoresponder*. Dalam pengembangan *e-summary* ini juga dibantu dengan beberapa aplikasi/*software* lainnya seperti *Adobe Photoshop*, *Power point*, *google drive* untuk mendesain gambar, menyusun materi diklat serta menyimpan materi

diklat yang sudah dikemas dalam bentuk tampilan *e-summary*. Pengembangan *e-summary* memiliki spesifikasi sebagai berikut.

**A. Spesifikasi Teknis Pengembangan:**

1. *E-summary* disajikan dalam bentuk digital.
2. *E-summary* dikemas dalam bentuk *Fillip Book* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Flip Book Maker Pro*.
3. Ukuran tampilan *e-summary* memiliki resolusi tinggi.
4. Program bersifat *stand alone* (tidak memerlukan program lain untuk menjalankannya).
5. Peserta wajib memiliki *whatsapp* dan menyimpan nomor *whatsapp* pemateri diklat
6. Untuk mendapatkan *e-summary*, peserta dapat mengirimkan pesan yang bertuliskan "Materi diklat" pada kontak pesan *whatsapp* pemateri diklat.
7. Secara otomatis peserta diklat akan menerima pesan yang berisikan arahan *link* untuk mengakses *e-summary* tersebut.
8. Peserta diklat juga bisa masuk ke dalam drive milik widyaiswara yang berisikan *e-summary*.
9. Kemudian peserta diklat dapat mengunduh *e-summary* dan secara langsung dapat menggunakan *e-summary*.

**B. Spesifikasi Teknis Pemanfaatan:**

Adapun mekanisme umum penggunaan hasil dari pengembangan bahan ajar *e-summary*, sebagai berikut.

1. Produk *e-summary* ini bersifat fleksibel, karena dapat digunakan dimana saja, baik saat diklat berlangsung maupun di rumah.
2. Mampu menggabungkan antara teks dan gambar dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Dengan dilengkapi tombol navigasi didalamnya, maka pengguna dapat mengatur atau mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen *e-summary* akan ditampilkan.

Bahan ajar *e-summary* ini dapat berjalan pada komputer/laptop dan *handphone*, sebagai berikut.

1. Menggunakan sistem operasi atau operating sistem (OS) minimal Windows 7 sampai dengan yang terbaru.
2. Memiliki *browser web* seperti *google chrome* dan lainnya.
3. Memiliki kapasitas RAM yang cukup minimal 15 MB.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Bahan pembelajaran memiliki unsur penting dalam kegiatan pembelajaran. Bahan pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan mencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan yang disampaikan pengajar kepada peserta didik dapat tersampaikan secara efektif dan efisien. Bahan pembelajaran *e-summary* dengan model *Hannafin & Peck* untuk peserta diklat di BPSDM Provinsi Bali Tahun 2021 sangat baik

dikembangkan sebab dapat memberikan bahan pembelajaran sesuai kebutuhan peserta diklat yakni sumber belajar yang lebih ringkas sehingga dapat dipahami secara mandiri, dan adanya pengembangan bahan ajar *e-summary* ini dapat dijadikan alternatif yang lebih cepat, fleksibel dan efektif untuk membagikan materi diklat.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar *e-summary* ini didasarkan pada beberapa asumsi bahwa:

1. Materi yang disajikan dalam bahan pembelajaran *e-summary* ini dikemas dengan ringkas sehingga dapat dipahami secara mandiri oleh peserta diklat.
2. *E-summary* dengan tampilan *flip book* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta diklat.
3. Peserta didik sudah umum dengan penggunaan *smartphone* dan *whatsapp* sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran.
4. Dengan berbantuan *autoresponder* milik *whatsapp* dapat menjadi alternatif untuk membagikan bahan ajar yang lebih cepat, fleksibel dan efektif.
5. *E-summary* dapat disimpan pada perangkat sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung dimanapun itu.

Pengembangan bahan ajar *e-summary* tentunya memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

1. Setelah terunduh produk ini disimpan di *smartphone* atau perangkat lainnya sehingga membutuhkan ruang untuk pemakaiannya.

2. Untuk dapat mengakses produk ini bergantung jaringan internet.
3. Isi materi pada *e-summary* hanya menjelaskan point-point penting dalam materi serta sedikit penjelasan terkait point-point tersebut, hal ini memungkinkan beberapa penjelasan materi tidak tertera pada *e-Summary*.
4. Penggunaan *autoresponder* dalam berkomunikasi sudah di tentukan topiknya, sehingga peserta tidak bisa mendapatkan informasi diluar ketentuan topik tersebut.
5. Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap validitas hasil pengembangan bahan ajar *e-summary*, dikarenakan pandemi *covid-19* yang tidak memungkinkan untuk penulis melakukan penelitian pada uji efektifitas produk.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dari itu dipandang perlu untuk memberikan kejelasan istilah sebagai berikut.

1. *E-summary*, merupakan suatu ringkasan berbentuk digital, sehingga dalam implementasinya, *e-summary* memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana belajarnya.