

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dewasa ini memiliki peran yang andil cukup besar dalam menciptakan perubahan sosial, nilai moral, gaya hidup dan berbagai problematika kehidupan manusia ke dalam situasi yang semakin kompleks. Berdasarkan regenerasi dan perkembangan yang berdampak dari teknologi maka peran pendidikan pun semakin significant. Konvergensi pendidikan pada saat ini abad 4.0 masyarakat lebih mendisrupsi bisnis dan pekerjaan yang ada, mengubah fisik menjadi *virtual*, memperluas otomatisasi, dan masyarakat lebih mengubah intermediasi menjadi disintermediasi. Hal ini menjadi sebuah tolak ukur masyarakat untuk dapat beradaptasi dan menselaraskan terhadap perkembangan teknologi, terutama dalam bidang pendidikan jika di lihat dari relevansi kebutuhan maka pada era ini wajar dalam praatanya menuntut sumber daya manusia mandiri, terampil, dan siap pakai. Dalam menghadapi situasi dan tuntutan demikian itulah, peran pendidikan menjadi sangat penting.

Pendidikan Kesetaraan memberi layanan Pendidikan berperan sebagai pengganti Pendidikan formal. Sebagaimana ditegaskan pada UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 26 ayat 1 bahwa Pendidikan non formal termasuk Pendidikan kesetaraan berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan atau pelengkap Pendidikan formal dalam rangka *life long education*. Lulusan Pendidikan Non Formal diakui setara dengan Pendidikan formal (Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan). Konsekuensinya adalah terdapat relevansi peningkatan mutu yang setara dengan fungsi Pendidikan formal dalam memenuhi kebutuhan di masyarakat.

Walaupun tuntutan standar kompetensi lulusan Pendidikan jalur formal dan non formal sama, namun pengelolaan Pendidikan lebih memberikan konsep-konsep terapan tematik, induktif, kontekstual, dan melatih kecakapan hidup serta berorientasi pada kerja atau usaha mandiri. Salah satu upaya pemerintah untuk

meningkatkan mutu Pendidikan dan relevansi Pendidikan kesetaraan yang sekaligus sebagai upaya memberdayakan potensi dan keahlian sumber daya manusia di era global ini adalah melalui Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skills*).

Konsep Kecakapan Hidup (*life skills*) telah lama menjadi perhatian para ahli dalam pengembangan kurikulum, Tyler (1947) dan Taba (1962) mengemukakan bahwa kecakapan hidup merupakan salah satu fokus analisis dalam pengembangan kurikulum pendidikan yang menekankan pada kecakapan hidup dan bekerja. Pengembangan kecakapan hidup itu mengedepankan aspek-aspek berikut: (1) kemampuan yang relevan untuk dikuasai peserta didik, (2) materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, (3) kegiatan pembelajaran dan kegiatan peserta didik untuk mencapai kompetensi, (4) fasilitas, alat dan sumber belajar yang memadai, dan (5) kemampuan-kemampuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan peserta didik. Untuk itu pengembangan pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) perlu proses pendidikan dan latihan yang pada dasarnya bertujuan untuk memperoleh kemampuan dasar. Karena tanpa bekal, kemampuan dasar seseorang akan sulit untuk mengembangkan kecakapan hidupnya (Satori, D. 2002). pengenalan pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) pada dasarnya merupakan upaya untuk memperkecil perbedaan (*gap*) antara pendidikan dengan nilai-nilai kehidupan sehari-hari.

Pada Hakekatnya tujuan pendidikan harus berupaya menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat memberikan arah dan tujuan kepada peserta didik. Penerapan belajar yang menyenangkan sehingga efisiensi selama proses pembelajaran dapat dijadikan suatu dorongan atau motivasi dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik terutama semangat belajar yang mengacu pada minat dan bakat peserta didik sesuai dengan kemampuan, keahlian. Pada hal ini tingkat motivasi pada peserta didik akan berpengaruh jangka Panjang terhadap pekerjaan yang ada sesuai dengan peluang-peluang di zaman modern ini yang lebih mengacu terhadap penggunaan teknologi. Pendidikan tidak hanya mengejar pengetahuan semata akan tetapi harus ada proses pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai tertentu yang dapat direfleksikan dalam kehidupan peserta didik yang akan datang. Pengembangan pengetahuan agar

menciptakan sumber daya manusia yang unggul guna mencerdaskan kehidupan bangsa maka pada hakekatnya peserta didik menerapkan keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* yang dimiliki melalui upaya pendidikan dan latihan di berbagai aspek baik itu sosial, budaya, ekonomi, agama, dan lain sebagainya. Hal ini dapat dikembangkan melalui Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skills*).

Paradigma yang berbeda jika dilihat dari aspek fisiologis dan teoritis terhadap pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) menyebabkan perbedaan tataran implementasi khususnya pada pendidikan non formal. Melalui pendidikan *non formal* sumber daya manusia dapat diberdayakan sehingga menciptakan masyarakat yang kompetitif, mandiri, unggul, kreatif, dan produktif akan peluang-peluang profesi yang ada di lingkungannya.

Pendidikan *Non formal* adalah jalur pendidikan yang terorganisasi tersendiri di luar pendidikan persekolahan dengan maksud memberikan layanan khusus kepada warga belajar atau masyarakat. Hamijoyo dalam Kamil (2009:14) mengemukakan bahwa: Pendidikan Nonformal adalah usaha yang terorganisir sistematis dan kontinyu di luar sistem persekolahan, melalui hubungan sosial untuk membimbing individu, kelompok, dan masyarakat agar memiliki sikap dan cita-cita sosial (yang efektif) guna meningkatkan taraf hidup di bidang materil, sosial dan mental dalam rangka usaha mewujudkan kesejahteraan sosial. Bahan belajar yang disediakan pada pendidikan non formal mencakup keseluruhan pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan aspek kehidupan. Hal ini ditujukan untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan belajar yang timbul dalam kehidupan masyarakat yang tidak bisa dijawab atau dipenuhi oleh pendidikan formal.

Pendidikan *Non formal* dalam implementasi program-program memiliki model dan pengelolaan kelembagaan yang sangat bervariasi. Hal tersebut bergantung kepada kebutuhan program, sasaran didik dan kepentingan pengembangan program. Beberapa model pengelolaan pendidikan non formal sebagaimana dikemukakan dalam penjelasan pasal 26 ayat (3) UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, di antaranya adalah pesantren, kelompok belajar, majelis ta'lim, lembaga kursus, lembaga pelatihan dan pusat kegiatan belajar masyarakat atau PKBM.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan sebuah lembaga pendidikan yang lahir dari pemikiran tentang kesadaran pentingnya kedudukan masyarakat dalam proses pembangunan pendidikan *non formal*. Oleh karena itu, PKBM di tengah-tengah masyarakat diharapkan mampu menjadi tulang punggung bagi pembangunan melalui pemberdayaan potensi-potensi yang ada di masyarakat. Program-program yang berada di PKBM sangatlah beragam, tentunya jika dilihat dari segmen program *life skills* sangat banyak sekali pola pengembangan ilmu yang dapat membuat masyarakat menjadi berdaya yang nantinya akan membawa dampak atau pengaruh besar bagi masyarakat sekitar secara berkelanjutan.

Program *life skills* dapat di implementasikan melalui kemampuan *hard skills* dan *soft skills* nya sesuai dengan minat, bakat, motivasi, dan tujuan warga belajar itu sendiri. Berdasarkan uraian tersebut, lembaga pendidikan *non formal* yang menyelenggarakan kegiatan pendidikan salah satunya yaitu kursus. Kursus adalah suatu kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan sengaja, terorganisir, dan sistematis untuk memberikan satu mata pelajaran atau rangkaian pelajaran tertentu kepada orang dewasa atau remaja tertentu dalam waktu yang relative singkat, agar mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat di manfaatkannya untuk mengembangkan dirinya dan masyarakatnya. Lembaga PKBM sebagai salah satu satuan dari Pendidikan *non formal* merupakan salah satu bentuk upaya untuk membina masyarakat agar hidup mandiri, unggul, dan memiliki status yang setara seperti siswa-siswa yang menjalani Pendidikan formal seperti SMP dan SMA, namun untuk menciptakan peserta didik yang unggul, kompetitif, mandiri, aktif, dan kreatif tidak cukup dengan proses pembelajaran kejar paket saja baik itu paket A, B, atau C melainkan peserta didik dapat mengikuti sebuah program-program yang diselenggarakan di PKBM tersebut. Jika dilihat saat ini sesuai dengan realita kehidupan, bahwasanya seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi dan informasi sangat bersifat *significant*, hal ini sangat mempengaruhi ke dalam pola kehidupan di masyarakat baik itu di bidang ekonomi, sosial, budaya, politik, agama, dan termasuk bidang Pendidikan. Kemajuan teknologi yang sudah mendunia dijadikan relevansi kebutuhan di seluruh bidang, terutama profesi. Teknologi yang canggih berpengaruh besar terhadap jalannya

suatu pekerjaan, pekerjaan yang semula dilakukan secara virtual namun saat ini bisa lebih cepat selesai dan sistematis karena dibantu dengan teknologi yang bersifat digital. Pada hal ini di Lembaga Pendidikan formal ataupun non formal, peserta didik sebagian besar di tuntut untuk menguasai teknologi sesuai dengan arus perkembangan zaman agar suatu saat nanti dalam jangka Panjang siap beradaptasi dengan lingkungan baru dan siap untuk menghadapi problematika kehidupan disertai solusi yang sebelumnya pernah diterapkan saat menempuh Pendidikan.

Lembaga Pendidikan non formal mengacu pada program-program Pendidikan kecakapan hidup (*Life Skills*), berdasarkan hal tersebut program yang unggul di PKBM Al-Istiqamah yaitu Jenis Program Kecakapan Vokasional. Jenis *Life Skills* ini merupakan keterampilan yang dikaitkan dengan berbagai bidang pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat. Kecakapan vokasional mencakup kecakapan dasar (*basic vocational skill*) dan kecakapan vokasional khusus (*occupational skill*). Salah satu dari jenis kecakapan vokasional yaitu program kursus. Sebuah program kursus yang laku pasar jika lulusannya dipandang memiliki kompetensi sesuai standar yang ditetapkan. Kompetensi merupakan fungsi dari banyak variabel antara lain kemampuan peserta didik, kemampuan pendidik, fasilitas, manajemen, dan perkembangan pengetahuan ilmiah dan teknologi serta seni. Ruang lingkup pendidikan sangat luas, mulai dari masukan (*input*), proses sampai hasilnya (*output*), dan *feed back* atau keuntungan (*outcome*). Untuk mengetahui bahwasanya proses yang dilakukan agar sesuai dengan tujuan maka harus dilakukan penerapan terlebih dahulu karena sebelum dilaksanakan proses alangkah baiknya melaksanakan pemahaman terhadap ilmu berupa materi ataupun praktik yang nantinya bisa menjadi bekal dalam keberlangsungan program tersebut, khususnya program pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) dalam upaya untuk menuai keterampilan, kemampuan sebagai *survival* sehingga kompetensi yang sudah menjadi bahan tolak ukur dapat melihat indeks keberhasilan suatu program *life skills* pada kursus komputer sebagai penentu pencapaian motivasi warga belajar.

Situasi dan kondisi yang menggambarkan perkembangan zaman, pada saat ini sumber daya manusia lebih mendisrupsi pada era digital yang sistematis dan otomatis dalam upaya memudahkan kelangsungan pekerjaan.

Program kursus komputer berbasis kompetensi yang diselenggarakan di PKBM Al-Istiqamah mengacu pada teknologi yang canggih, peserta didik yang mengikuti program ini dapat mencetak lulusan yang kompetitif, unggul, mandiri, kreatif, sehingga siap untuk bersaing dan siap untuk menghadapi problematika kehidupan. Pada Program Kursus ini peserta didik telah menerapkan proses pembelajarannya di kehidupan sehari-hari, sebagian peserta didik ada yang sudah unggul di bidang desain grafis. peserta didik berhasil menciptakan peluang kerja dan menciptakan SDM yang produktif. namun hasil dari program ini masih bersifat fleksibilitas karena secara kontekstual pada proses pembelajarannya kuantitas dan kualitas peserta didik belum seperti yang diharapkan di PKBM Al-Istiqamah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi, maka penulis mencoba mengidentifikasi masalah “Implementasi Program Kursus Komputer Berbasis Kompetensi Pada Warga Belajar Kelas *Reguler* dan *Non Reguler* terhadap Motivasi Belajar” sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar karena sebagian besar peserta didik mengandalkan sertifikat keahlian.
2. Fluktuasi kehadiran pada keinginan antara siswa dan tutor tidak terkoordinasi.
3. Jadwal Pembelajaran program kursus komputer tidak berjalan intensif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi program kursus komputer berbasis kompetensi pada warga belajar kelas *reguler* dan *non reguler* terhadap motivasi belajar?
2. Bagaimana pembelajaran program kursus komputer di PKBM Al-Istiqamah sehingga warga belajar memiliki kompetensi yang memadai?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. untuk mengetahui implementasi program kursus komputer berbasis kompetensi pada warga belajar kelas *reguler* dan *non reguler* terhadap motivasi belajar.
- b. untuk mengetahui warga belajar melalui program kursus komputer berbasis kompetensi sehingga kompetensi yang dimiliki memadai.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian, maka peneliti mendefinsikan beberapa istilah penting sebagai berikut :

1. Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu, dan juga sebagai pemberi arah dalam tingkah lakunya, salah satunya dorongan seseorang untuk belajar. Selain itu motivasi merupakan suatu perubahan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Winkel motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat-saat melakukan percobaan, sedangkan motif sudah ada dalam diri seseorang jauh sebelum orang itu melakukan suatu perbuatan.

Menurut Nasution (2000:73) motivasi adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berdasarkan hal diatas motivasi adalah faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya semangat dan juga mampu mengubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju pada hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri.

2. Program Kursus Komputer Berbasis Kompetensi

Kursus adalah pelayanan warga belajar yang berupa pengetahuan, keterampilan, sikap mental, keahlian, dan kemahiran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan potensi *soft skill* maupun *hard skill* agar hidup mandiri dan siap menghadapi problematika kehidupan sesuai perkembangan teknologi untuk bertahan hidup dan mendapat peluang-peluang yang diharapkan masyarakat.

Sedangkan menurut, Napitulu (1992: 37), Kursus adalah satuan Pendidikan yang terdiri atas sekumpulan warga masyarakat yang memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental tertentu bagi warga belajar.

Berdasarkan pengertian kursus diatas, Program Kursus Komputer merupakan Jenis Program Kursus yang diselenggarakan oleh Pengelola Lembaga Pendidikan luar sekolah salah satunya Lembaga tersebut diantaranya seperti PKBM, LKP, dan SKB. Lembaga tersebut memiliki kewenangan atas penyelenggaraan dan pengelolaan nya, program kursus komputer yang berkaitan besar dengan program Pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) untuk membina warga belajar menjadi mandiri, kompetitif, aktif, inovatif, dan kreatif sesuai dengan perkembangan informasi dan teknologi, dalam hal ini warga belajar berarti siap untuk menghadapi problematika kehidupan. Jika ditinjau dari jenis-jenis satuan Pendidikan luar sekolah, maka Program Kursus Komputer ini termasuk kedalam jenis satuan Lembaga kursus yang bersifat vokasional.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di bidang ilmu pengetahuan serta dapat digunakan sebagai pengamalan ilmu pendidikan masyarakat dalam mengimplementasikan pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) pada program kursus komputer berbasis kompetensi terhadap motivasi warga belajar.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Lembaga PKBM Al-Istiqamah

- 1) Dapat dijadikan masukan dalam cara penerapan belajar pada program kursus komputer berbasis kompetensi terhadap motivasi warga belajar; dan
- 2) Membantu lembaga dalam melihat hasil belajar yang di tinjau dari motivasi warga belajar;

b. Bagi Tutor

- 1) Dapat membantu tutor dalam mengevaluasi proses pendidikan kecakapan hidup pada program kursus komputer berbasis kompetensi;
- 2) Memudahkan indeks pencapaian prestasi dan motivasi pada program kursus komputer berbasis kompetensi pada warga belajar;

c. Bagi Warga Belajar

- 1) Dapat mengetahui penerapan proses pembelajaran pada program kursus komputer berbasis kompetensi;
- 2) Dapat mengetahui hasil selama proses pembelajaran yang di tinjau dari motivasi;
- 3) Dapat mengetahui strategi pembelajaran yang tepat untuk di implemantasikan kepada warga belajar; dan
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik dalam kenyamanan belajar;

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai sumber belajar, penambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai implementasi pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) pada program kursus komputer berbasis kompetensi terhadap motivasi belajar peserta didik dan warga belajar paket C.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas, terlebih dahulu diuraikan sistematika penulisan laporan penelitian yang mengacu pada Pedoman Penulisan Skripsi Universitas Siliwangi (2019:8-9) mengemukakan sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut:

- BAB. I.** Pendahuluan, berisi uraian tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Definisi Operasional, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.
- BAB. II.** Landasan Teoritis, Pada bab ini penulis menguraikan teori-teori yang mendukung terhadap penelitian, berisikan tentang Implementasi Program Kursus Komputer berbasis Kompetensi

terdiri dari: Pengertian Motivasi, Jenis Motivasi, Nilai Motivasi, Fungsi Motivasi, Faktor Indikator yang mempengaruhi Motivasi, Cara Mengukur Motivasi Belajar, Indikator Motivasi Belajar, Pengertian Program Kursus, Jenis-jenis Kursus, Penyelenggaraan Kursus, Pengelolaan Program Kursus, Konsep Pengelolaan Program Kursus, Evaluasi Program, Keterkaitan Evaluasi dengan Penelitian, Pengertian Kursus Komputer, Pengertian Kompetensi, Konsep Dasar Program Kursus Komputer dengan Pendidikan Masyarakat, Korelasi Program Kursus dengan Pendidikan Masyarakat.

BAB. III. Prosedur Penelitian berisi penjabaran yang rinci mengenai: Metode dan Pendekatan Penelitian, Fokus Penelitian, Partisipan Penelitian. Langkah-langkah Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisa Data, Keabsahan Data, Waktu dan Tempat Penelitian.

BAB. IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan membahas tentang Deskripsi Lembaga Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Al-Istiqamah, berisikan: Profil Lembaga, memuat: Sejarah PKBM Al-Istiqamah, Visi dan Misi PKBM Al-Istiqamah, Legalitas Lembaga, dan Struktur Organisasi. Program PKBM Al-Istiqamah beserta Sarana dan Prasarana. Deskripsi Program Kursus Komputer, terdiri dari: Warga Belajar, Tutor, Pengelola, Sarana Prasarana, dan Pendanaan Program Kursus Komputer. **Hasil Penelitian:** tentang 1. Implementasi Program Kursus Komputer Berbasis Kompetensi pada warga belajar kelas *reguler* dan *non reguler* terhadap Motivasi Belajar di PKBM Al-Istiqamah Kabupaten Tasikmalaya. **Pembahasan** mengenai: 1. Bagaimana Implementasi Program Kursus Komputer Berbasis Kompetensi pada warga belajar kelas *reguler* dan *non reguler* terhadap Motivasi Belajar. 2. Bagaimana pembelajaran program kursus komputer di PKBM Al-Istiqamah sehingga warga belajar memiliki kompetensi yang memadai.

.BAB. V. Simpulan dan Saran. Pada hal ini penulis menguraikan tentang simpulan yang merupakan Analisa antara data dengan pertanyaan penelitian yang berhubungan dengan teori-teori pendukung. Sedangkan Saran adalah cara atau kegiatan untuk mengatasi persoalan yang terdapat dalam kesimpulan berdasarkan potensi yang terdapat dalam penelitian