

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Globalisasi dan Revolusi Industri 4.0 telah mengubah secara mendasar standar ketenagakerjaan, menjadikan kualitas sumber daya manusia (SDM) sebagai faktor kunci dalam mendorong daya saing bangsa (World Bank, 2020). Namun demikian, Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam hal kesiapan tenaga kerja. Berdasarkan data Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas, 2022), sekitar 57% tenaga kerja Indonesia belum memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri modern. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara sistem pelatihan yang tersedia dengan tuntutan dunia kerja saat ini.

Lebih lanjut, data Badan Pusat Statistik (BPS, 2022) mencatat bahwa hanya 12% penduduk Indonesia yang memiliki pendidikan tinggi, sementara tingkat pengangguran terbuka tertinggi justru terjadi pada lulusan SMK, yakni sebesar 9,42%. Fakta ini mengindikasikan adanya ketidaksesuaian antara output pendidikan atau pelatihan dengan kebutuhan industri. Sistem pelatihan tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan teori. Diperlukan perancangan program yang mampu menghasilkan kompetensi praktis yang relevan dengan kebutuhan kerja.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa banyak lembaga pelatihan masih menggunakan pendekatan konvensional satu arah dengan satu modalitas, seperti ceramah berbasis teks atau presentasi visual saja. Menurut laporan pelatihan kerja dari Direktorat Jenderal Pembinaan Pelatihan Vokasi dan Produktivitas (Ditjen Binalavotas, 2023), sekitar 64% lembaga pelatihan di Indonesia masih dominan menggunakan metode ceramah satu arah tanpa variasi pendekatan, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan dan retensi materi peserta. Peserta cenderung pasif dan kurang termotivasi, terutama mereka yang memiliki gaya belajar berbeda dari pendekatan yang digunakan.

Setiap peserta memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, kinestetik, maupun digital. Ketidaksesuaian antara pendekatan pelatihan dan gaya belajar peserta dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar menjadi kebutuhan mendesak dalam sistem pelatihan berbasis kompetensi.

Salah satu pendekatan inovatif yang relevan untuk menjawab tantangan ini adalah *multimodal learning*. Pendekatan ini memadukan berbagai modalitas pembelajaran teks, audio, video, praktik langsung, dan digital dalam satu kesatuan proses belajar (Mayer, 2009). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan retensi materi, tetapi juga selaras dengan prinsip pembelajaran aktif dan kolaboratif. Bonwell dan Eison (1991) menekankan bahwa keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar, misalnya melalui diskusi, praktik, dan pemecahan masalah, dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. Selain itu, pembelajaran kolaboratif mendukung pengembangan soft skills seperti komunikasi, kerja tim, dan kepemimpinan kompetensi yang sangat dibutuhkan di dunia kerja (Laal & Ghodsi, 2012).

Di Indonesia, kerangka hukum telah mendukung pelatihan berbasis kompetensi. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 mengamanatkan pentingnya pendidikan vokasi berbasis kompetensi. Namun, di tingkat pelaksana, masih terdapat hambatan signifikan dalam penerapan model pembelajaran yang variatif dan relevan, terutama keterbatasan sumber daya instruktur, infrastruktur digital, dan kesiapan kurikulum.

Dalam perspektif pendidikan masyarakat, Elih Sudiapermana (2021) menyebutkan bahwa pendidikan masyarakat berperan penting sebagai jembatan antara dunia pendidikan dan kebutuhan riil masyarakat. Melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan fleksibel, pendidikan masyarakat dapat memberikan ruang bagi pengembangan kompetensi yang relevan dengan tantangan sosial ekonomi saat ini.

Eduneural hadir sebagai lembaga pelatihan yang mengembangkan model pembelajaran campuran dengan menggabungkan pembelajaran daring, modul *online*, kuis evaluatif, dan portofolio dengan pembelajaran luring berupa praktik langsung dan simulasi. Metode ini pada dasarnya telah mengadopsi pendekatan *multimodal learning*. Namun demikian, masih ditemukan kesenjangan hasil belajar antar peserta. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan salah satu instruktur, sekitar 70% peserta menyelesaikan tugas pelatihan dengan baik, sementara 30% lainnya mengalami kendala, baik dalam memahami materi, mengakses *platform* digital, maupun menyesuaikan diri dengan gaya pembelajaran *multimodal*. Kesenjangan ini disebabkan oleh faktor teknis atau motivasi, tetapi juga latar belakang pendidikan peserta yang beragam.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan *multimodal learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Mayer (2001) menyebutkan bahwa kombinasi modalitas seperti teks, audio, dan visual dapat meningkatkan pemahaman peserta hingga 40% dibandingkan metode satu arah. Liu dan Hsieh (2018) juga menemukan bahwa pembelajaran *multimodal* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta. Namun mayoritas studi tersebut dilakukan dalam konteks pendidikan formal atau sekolah, bukan dalam pelatihan vokasi nonformal seperti yang dijalankan oleh Eduneural. Hal ini menunjukkan adanya celah pada penelitian sebelumnya, yaitu keterbatasan kajian empiris mengenai penerapan metode *multimodal learning* dalam pelatihan vokasi berbasis kompetensi di lembaga nonformal dengan latar belakang peserta yang beragam. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada pendidikan formal, sedangkan konteks pelatihan nonformal yang membutuhkan pendekatan adaptif dan inklusif masih jarang diteliti.

Berangkat dari persoalan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis secara mendalam penerapan metode *multimodal learning* dalam pelatihan berbasis kompetensi di Eduneural, dengan fokus pada penerapan metode terhadap kualitas pembelajaran, faktor penghambat, dan strategi

peningkatan capaian peserta. Hasil penelitian diharapkan memberi kontribusi teoritis dalam pengembangan model pembelajaran vokasi berbasis multimodal, serta kontribusi praktis bagi lembaga pelatihan dalam merancang program yang inklusif, adaptif, dan sesuai kebutuhan industri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Multimodal Learning* dalam pelaksanaan pelatihan berbasis kompetensi di Eduneural?
2. Bagaimana hasil dari penerapan metode *Multimodal Learning* pada pelatihan berbasis kompetensi di Eduneural?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, diantaranya:

1. Untuk mendeskripsikan data mengenai penerapan metode *multimodal learning* pada pelatihan berbasis kompetensi di Eduneural.
2. Untuk mendeskripsikan data mengenai hasil penerapan metode *multimodal learning* pada pelatihan berbasis kompetensi di Eduneural.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teoritis di bidang pembelajaran pelatihan berbasis kompetensi, khususnya dalam konteks penerapan metode multimodal learning. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang efektivitas metode pembelajaran multimodal dalam meningkatkan ketercapaian kompetensi peserta pelatihan, serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan dalam konteks pendidikan nonformal.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Eduneural, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar evaluasi dan pengembangan program pelatihan agar lebih efektif dan

sesuai dengan kebutuhan peserta. Penerapan metode *multimodal learning* yang tepat dapat meningkatkan kualitas penyampaian materi, keterlibatan peserta, dan hasil akhir pelatihan.

- b. Bagi penyelenggara pelatihan lainnya, temuan dan rekomendasi dari penelitian ini dapat menjadi referensi dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pelatihan yang lebih adaptif dan berorientasi pada hasil belajar peserta, terutama dalam konteks pelatihan berbasis kompetensi.
- c. Bagi dunia pendidikan dan industri, penelitian ini memberikan wawasan tentang urgensi penggunaan pendekatan pembelajaran inovatif dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten. Penerapan metode *multimodal learning* dapat menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan kualitas pelatihan di berbagai sektor, baik di lingkungan pendidikan formal, nonformal, maupun di dunia kerja.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penerapan metode pembelajaran *multimodal* dan hasil dari penerapannya dalam pelatihan berbasis kompetensi yang diselenggarakan oleh Eduneural. Aspek utama yang dikaji adalah bagaimana metode pembelajaran *multimodal* diterapkan oleh instruktur dan bagaimana peserta merespons pendekatan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di Eduneural yang berlokasi di Laboratorium Program Studi Pendidikan Masyarakat, Universitas Pendidikan Indonesia, selama bulan Juni hingga Juli tahun 2025. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan studi dokumentasi terhadap materi dan hasil pelatihan.

Untuk menghindari perbedaan pemahaman dan agar penelitian terfokus, berikut ini dijelaskan definisi operasional dari istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Pembelajaran *Multimodal*: Merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai modalitas penyampaian informasi seperti visual (gambar, diagram), auditori (ceramah, diskusi), membaca/menulis

(teks, ringkasan), dan kinestetik (praktik langsung). Dalam konteks ini, pembelajaran multimodal mengacu pada metode yang digunakan Eduneural dalam menyampaikan materi pelatihan secara daring dan luring.

2. Model VARK: Merupakan kerangka kerja untuk mengelompokkan gaya belajar peserta menjadi empat tipe, yaitu *Visual* (V), *Auditory* (A), *Reading/Writing* (R), dan *Kinesthetic* (K). Model ini digunakan untuk menganalisis kesesuaian metode pembelajaran dengan karakteristik peserta pelatihan.
3. Pelatihan Berbasis Kompetensi (PBK): Merujuk pada pendekatan pelatihan yang menitikberatkan pada pencapaian kompetensi tertentu yang dapat diukur secara jelas, relevan dengan dunia kerja, dan bersifat aplikatif. Dalam konteks ini, PBK mengacu pada pelatihan yang bertujuan membekali peserta dengan keterampilan praktis sesuai dengan standar industri.
4. Hasil Penerapan: Dalam penelitian ini, hasil penerapan diartikan sebagai tingkat ketercapaian kompetensi peserta setelah mengikuti pelatihan berbasis pendekatan *multimodal*. Indikator ketercapaian diukur melalui observasi praktik, hasil *post-test*, serta portofolio tugas peserta.

Dengan ruang lingkup yang telah ditetapkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai implementasi metode multimodal di Eduneural serta hasil pelatihan berbasis kompetensi dari berbagai perspektif.