

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di Indonesia terbagi dalam tiga sub sistem yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan non formal. Pendidikan formal merupakan suatu kegiatan yang sistematis, terstruktur, berkelas dan berjenjang, di mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi dan yang sederajat dengannya, termasuk di dalamnya kegiatan yang berorientasi akademis, umum, kejuruan, profesi, vokasi, keagamaan dan khusus yang dilaksanakan dalam waktu yang terus menerus. Pendidikan informal merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat bagi setiap manusia untuk mendapatkan suatu nilai, sikap, pengetahuan dan kemampuan di mana semua itu dapatkan dari pengalaman hidup sehari-hari dan juga pengaruh lingkungan di sekitarnya termasuk di dalamnya pengaruh kehidupan dalam keluarga, hubungan dengan tetangga, lingkungan pekerjaan, lingkungan permainan, dan lingkungan media masa. Sedangkan pendidikan nonformal adalah kegiatan yang dilaksanakan secara terorganisir, sistematis, dan terstruktur, di luar sistem pendidikan formal, yang sengaja dilakukan untuk melayani peserta didik tertentu di dalam mencapai tujuan belajarnya.

Pendidikan formal merupakan salah satu pendidikan yang sering diikuti oleh kebanyakan masyarakat. Pendidikan formal ini merupakan pendidikan yang sudah sistematis dan terstruktur, sehingga apa yang dipelajari disesuaikan dengan kurikulum yang sudah disusun, dengan begitu kompetensi yang akan didapatkan peserta didik dalam pendidikan formal sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Alhasil banyak masyarakat yang kesulitan dalam mengikuti perkembangan zaman, karena kompetensi yang dimilikinya semasa sekolah tidak sama dengan perkembangan teknologi saat ini yang semakin kompleks.

Masyarakat saat ini harus bisa bergerak cepat dan bisa beradaptasi mengikuti perkembangan teknologi yang semakin cepat tanpa memandang generasi. Bahkan ketika masyarakat sudah mulai beradaptasi dengan sebuah teknologi, di sisi lain muncul lagi teknologi terbaru lainnya. Sadar atau tidak, perkembangan teknologi yang terjadi telah mengubah berbagai aspek dalam

kehidupan masyarakat. Salah satu teknologi yang saat ini dapat membantu masyarakat dalam berbagai aspek adalah *smartphone*. Masyarakat di tuntut untuk bisa menggunakan teknologi digital ini, karena setiap saat dunia akan mengalami perubahan dan jika tidak bisa menguasai teknologi yang sedang berkembang akan membuat masyarakat jauh tertinggal.

Adanya Pandemi covid-19 menuntut semua masyarakat untuk meleak teknologi. Pandemi ini membuat banyak hal berubah salah satunya adalah teknologi *e-commerce* yang semakin populer. Masyarakat yang bergelut di bidang UMKM maupun penjualan di pasar tradisional dipaksa untuk lebih meleak teknologi agar bisnis yang digelutinya bisa tetap berjalan meskipun di masa pandemi.

Pertumbuhan pasar *online* di Indonesia terus menerus meningkat setiap tahunnya, terutama tahun adanya pandemi covid-19. Berdasarkan data iPrice, pembelian melalui *e-commerce* meningkat sebesar 18,1% sampai 98,3 juta dengan total transaksi senilai \$1,4 juta dollar. Dapat diperkirakan bahwa terdapat 12 juta pengguna *e-commerce* baru saat pandemi ini berdasarkan riset oleh Redseer.

Dalam keadaan normal seperti biasanya pertumbuhan pesat mengenai ini bisa membutuhkan 1,5 tahun sampai 2 tahun. Sebelum adanya pandemi covid-19, pertumbuhan pasar *online* Indonesia berada pada angka 54%, namun dengan adanya pandemi covid-19 pertumbuhan pasar dapat diperkirakan berada pada angka 91%.

Dengan banyaknya persaingan dalam era digital ini maka masyarakat perlu menambah atau melengkapi kompetensi atau kemampuannya agar dapat bersaing meskipun di masa pandemi. Salah satu cara untuk menambah kemampuan ini dengan mengikuti pendidikan non formal. Pendidikan nonformal ini diatur dalam pasal 26 ayat (1) UU No. 20 2003 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa: Pendidikan nonformal diberikan kepada warga negara yang membutuhkan layanan pendidikan untuk menggantikan, menambah, dan/atau melengkapi pendidikan formal dengan dukungan pendidikan sepanjang hayat.

Salah satu jenis pendidikan nonformal adalah pelatihan. Pada dasarnya pelatihan adalah tentang memberikan kemahiran kepada seseorang untuk menumbuhkan pengetahuan, keterampilan maupun tingkah laku untuk memperoleh sesuatu yang dikehendaki (Robinson, 1981:2). Pelatihan memiliki peran yang

penting dalam mengembangkan kemampuan seseorang. Sudjana (2007:8) berpendapat bahwa pelatihan merupakan wahana yang memiliki peranan penting dalam mencerdaskan bangsa, membangun masyarakat, dan memajukan kemakmuran masyarakat.

Dewasa ini Banyak pihak yang secara bebas dapat menyelenggarakan pelatihan berkenaan dengan digitalisasi, baik itu instansi pemerintah, instansi swasta, LSM, komunitas, kelompok, maupun individual. Salah satunya yaitu instansi swasta PT Duta Transformasi Insani yang menyelenggarakan pelatihan tentang digitalisasi khususnya tentang pemasaran *online*. PT Duta Transformasi Insani sendiri merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa *training* dan *event organizer*. Jasa *training* ini berfokus pada pengembangan sumber daya manusia dengan konsep karakter baik dan kuat (BAKU), dan menyebarkan seluas-luasnya prinsip pelatihan yang akan membuka khazanah pemikiran yang lebih rasional dengan pendekatan manajemen *qolbu* (MQ).

Di masa pandemi ini PT. Duta Transformasi Insani bekerja sama dengan DT Peduli sebagai untuk menyelenggarakan program pelatihan MQ *Training Digital Marketing* (MQ TDM). MQ *Training Digital Marketing* yaitu program pelatihan untuk meningkatkan ekonomi masyarakat penerima manfaat DT Peduli dengan cara berjualan di *marketplace*. Pelatihan MQ TDM ini merupakan pelatihan baru yang diselenggarakan semenjak adanya pandemi covid-19.

Untuk meninjau kualitas dari penyelenggaraan sebuah pelatihan dibutuhkan sebuah evaluasi. Evaluasi ini merupakan suatu kegiatan menghimpun data-data juga keterangan yang dibutuhkan dalam pelatihan. Evaluasi ini menitikberatkan pada pengkajian prosedur pelatihan dan hasil dari pelatihan sampai pada dampak yang terjadi terhadap peserta pelatihan setelah pelatihan berakhir.

Mengevaluasi pelatihan hendaknya tidak dilaksanakan di akhir proses, tetapi dilaksanakan secara komprehensif dimulai dari sumber daya pelatihan, sarana prasarana, sumber daya manusianya dan sampai kepada akhir pelatihan yaitu hasil dari pelatihan. Evaluasi ini merupakan suatu hal yang penting hal ini karena untuk memperbaiki sebuah program diperlukan informasi, di mana informasi itu didapat dari evaluasi. Hasil dari evaluasi ini berupa informasi-informasi yang nantinya akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan program. Selain dari pada itu,

informasi ini juga digunakan untuk pengambilan keputusan pemegang kebijakan mengenai apakah program ini perlu dilanjutkan atau dihentikan.

Mengenai program pelatihan MQ *Training Digital Marketing* peneliti mencoba untuk studi pendahuluan dengan cara observasi lapangan. Observasi dilaksanakan pada tanggal 27-28 Februari 2021. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, peneliti melihat bahwa pelatihan MQ *Training Digital Marketing* sudah beberapa kali dilaksanakan, namun peneliti belum melihat adanya evaluasi program pelatihan, yang ada hanya evaluasi *event*. Selain itu juga terlihat adanya kelemahan-kelemahan. Oleh sebab itu perlu adanya sebuah evaluasi program untuk meninjau kelemahan-kelemahan apa saja yang ada sehingga ke depannya kualitas program MQ *Training Digital Marketing* bisa lebih baik lagi.

Dalam melakukan evaluasi, terdapat beberapa model yang bisa digunakan. Namun ada salah satu model evaluasi yang banyak digunakan oleh *evaluator*, yaitu model CIPP. Keunggulannya model CIPP adalah model yang terorganisir yang paling produktif dan lengkap karena evaluasi tidak berfokus pada hasil saja tetapi juga mencakup konteks (*context*), masukan (*input*), proses (*process*) dan hasil (*product*).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “EVALUASI PROGRAM PELATIHAN MQ TRAINING DIGITAL MARKETING DI PT DUTA TRANSFORMASI INSANI”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah khusus dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kesesuaian konteks (*context*) pada program pelatihan MQ *Training Digital Marketing* di PT Duta Transformasi Insani?
2. Bagaimana kesesuaian masukan (*input*) pada program pelatihan MQ *Training Digital Marketing* di PT Duta Transformasi Insani?
3. Bagaimana kesesuaian proses (*process*) pada program pelatihan MQ *Training Digital Marketing* di PT Duta Transformasi Insani?
4. Bagaimana kesesuaian hasil (*product*) pada program pelatihan MQ *Training Digital Marketing* di PT Duta Transformasi Insani?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjabarkan:

1. Konteks (*context*) pada program pelatihan MQ *Training Digital Marketing* di PT Duta Transformasi Insani?
2. Masukan (*input*) pada program pelatihan MQ *Training Digital Marketing* di PT Duta Transformasi Insani?
3. Proses (*process*) pada program pelatihan MQ *Training Digital Marketing* di PT Duta Transformasi Insani?
4. Hasil (*product*) pada program pelatihan MQ *Training Digital Marketing* di PT Duta Transformasi Insani?

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian tentang evaluasi program pelatihan MQ *Training Digital Marketing* di PT Duta Transformasi Insani peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan, baik bermanfaat dari segi teori maupun praktik, di antaranya:

1. Manfaat dari segi teori

Penelitian mengenai topik ini diharapkan bisa menambah pemahaman dan informasi tentang evaluasi program pelatihan MQ *Training digital Marketing*, selain itu juga dapat memberikan wawasan dan keilmuan yang bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan teknologi pendidikan.

2. Manfaat dari segi praktik

- a. Bagi penulis dapat menambah pemahaman, pengalaman dan informasi khususnya terkait evaluasi program MQ *Training Digital Marketing* .
- b. Bagi pihak PT Duta Transformasi Insani cenderung dapat dijadikan sebagai data dan pemikiran untuk pelaksanaan evaluasi dalam program pelatihan.
- c. Bagi pengelola program pelatihan MQ *Training Digital Marketing* cenderung dapat dimanfaatkan sebagai bentuk kontribusi dan juga bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pengelolaan program.
- d. Bagi peneliti lainnya, sangat baik digunakan sebagai bahan referensi untuk mendorong eksplorasi komparatif di bidang evaluasi program.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi yang akan peneliti gunakan yaitu sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan ini isinya tentang latar belakang penelitian (menjelaskan tentang konteks penelitian yang akan diteliti), rumusan masalah penelitian (mengidentifikasi secara khusus mengenai permasalahan yang nantinya akan diteliti), tujuan penelitian, manfaat/*signifikansi* penelitian (gambaran tentang nilai lebih atau bisa dikatakan juga kontribusi yang diberikan oleh hasil penelitian yang telah dilakukan), struktur organisasi skripsi (menggambarkan sistematika penulisan skripsi).

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bagian kajian pustaka ini berisi tentang konsep, teori, model, juga penelitian terdahulu yang sesuai dengan bidang yang sedang diteliti. Pemaparan kajian pustaka pada skripsi lebih bersifat deskriptif dan kajian berfokus pada topik yang sedang diteliti sehingga lebih mengedepankan sumber rujukan yang relevan dan terkini.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian ini sifatnya prosedural, di mana bagian menjelaskan tentang alur penelitian mulai dari pendekatan yang diterapkan, instrumen penelitian yang akan digunakan, tahapan yang digunakan dalam pengumpulan data, hingga analisis data yang digunakan.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bagian temuan dan pembahasan menjelaskan tentang temuan penelitian berdasarkan hasil dari pengolahan data dan analisis data dan pembahasan atas temuan penelitian yang sudah ada.

5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bagian ini menjelaskan tentang penafsiran dan juga pemaknaan peneliti terhadap hasil temuan, serta mengajukan hal penting yang bisa di manfaatkan dari hasil penelitian tersebut.