

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital telah membawa masyarakat ke berbagai hal yang praktis dan tanpa batas, semua transaksi dilakukan melalui gadget seperti transfer dana, investasi hingga pembiayaan. Hal ini dikenal dengan istilah *fintech* yang merupakan teknologi dan inovasi baru yang dikembangkan untuk memperluas dan mempermudah akses masyarakat terhadap layanan keuangan. Sumber daya manusia dan pola pikir menjadi tantangan terbesar bagi lembaga pemerintah dan swasta di Indonesia di era milenial untuk dapat berkolaborasi dalam menghadapi transformasi digital.

Eksistensi SDM merupakan hal yang signifikan dalam perubahan zaman digitalisasi. Era digitalisasi telah membawa perubahan dalam cara individu berpikir, hidup, dan terhubung satu sama lain. Perubahan besar dalam inovasi telah mendorong perubahan di berbagai bidang seperti masalah keuangan, masalah sosial dan legislatif. Secara tidak langsung, periode komputerisasi telah mengubah sesuatu yang awalnya khawatir menjadi ujian. Otoritas publik dan daerah harus cepat dan benar-benar mendorong kemampuan SDM untuk menyesuaikan dan meningkatkan kompetensinya.

Teknologi membentuk cara lain untuk menangani SDM, di mana SDM yang memiliki penguasaan yang luar biasa dan mendalam, memiliki pemahaman yang luas dan kapasitas untuk menangani masalah pada berbagai masalah, adalah salah satu keterampilan yang paling dibutuhkan saat ini. Peningkatan digitalisasi juga harus dimanfaatkan sebagai cara untuk membangun nilai baru bagi tempat kerja terkait dengan prosedur SDM dengan membantu menemukan, membuat dan mempertahankan SDM. (Pyoria 2005)

Menurut (Hamka and Vilmala 2019), berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, terlihat jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak 143,26 juta jiwa dengan jumlah penduduk 262 juta jiwa. Data ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh pengguna internet jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia dengan persentase 54,68% dan penggunaan jaringan internet juga disertai dengan meningkatnya penggunaan ponsel dan komputer/laptop, dengan usia yang bervariasi. pengguna, sesuai dengan kebutuhannya masing-masing seperti media. sosial media, game, browsing, transaksi jual beli, dan lain sebagainya. Data terbaru dari laporan We Are Social dari Hootsuite, sebuah institusi yang secara rutin menyajikan data dan tren yang dibutuhkan untuk memahami internet, media sosial, dan perilaku e-commerce setiap tahun di dunia,

menyebutkan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet di dunia. Di dunia, terdapat 204,7 juta pengguna internet di tanah air per Januari 2022. Jumlah penduduk Indonesia tercatat 277,7 juta orang pada Januari 2022. (Saputra 2019)

Kemajuan digital telah mendapat banyak dampak positif berupa berbagai perubahan besar, namun juga membawa banyak dampak buruk yang menjadi kesulitan baru bagi manusia di era komputerisasi ini. Pengujian tersebut bahkan telah memasuki berbagai bidang seperti masalah legislatif, masalah keuangan/bisnis, sosial-sosial, penjagaan, keamanan, dan inovasi data itu sendiri. (UNICEF 2021)

Menurut (Waluyo 2019), tinjauan yang diarahkan oleh *Center for Applied Special Tehnology (CAST)* menyatakan bahwa pemanfaatan web sebagai media pembelajaran menunjukkan hasil yang konstruktif pada hasil belajar siswa. Menciptakan pembelajaran online yang sukses memerlukan pemanfaatan pendekatan kerangka kerja dan standar rencana pembelajaran. Selain itu, menurut Putra (2019), pemanfaatan web sebagai media pembelajaran dapat dipandang sebagai sesuatu yang saat ini dimanfaatkan secara luas. Tantangan serta pintu yang terbuka di era komputerisasi, khususnya di bidang bisnis, antara lain seperti peningkatan inovasi yang cepat, perkembangan data yang cepat, pesaing yang semakin banyak, permintaan yang cepat, masyarakat yang terus berkembang, permintaan untuk pembelajaran yang konsisten, imajinatif dalam membuat item, memikirkan kasus, siap bersaing dengan cara yang solid, perubahan tingkat lanjut, kecepatan, SDM yang fleksibel, persaingan yang lebih tinggi, dan aksesibilitas web sebagai prasyarat penting dalam berpromosi.

Selanjutnya menurut (Sakka, Maknouzi, and Sadok 2022), kapasitas dan persiapan SDM yang sangat membantu dalam memanfaatkan peluang dan menghadapi kesulitan di era komputerisasi tentunya akan memberikan banyak keuntungan. Sebaliknya, jika SDM tidak memiliki kapasitas dan status yang memadai dalam menghadapi perkembangan dan kesulitan era komputerisasi, kerugian yang akan didapat, bahkan dapat menyebabkan banyak bentrokan sosial dengan SDM lain yang telah memiliki kapasitas dan persiapan.

Kemampuan SDM tak lepas dari peran pendidikan dalam masyarakat, peran pendidikan di Era Digital atau abad ke- 21 ini diantaranya harus memperkuat sains dan mengembangkan kreativitas, mengembangkan pendidikan digital, hubungan partisipatif dan pendidikan nilai. Pendidikan dalam masa ini harus menitikberatkan pada orientasi pembelajaran tentang

paradigma belajar yang lebih memberdayakan seluruh aspek kemampuan. (Eccles and Roeser 2015)

Menurut (Acedo and Hughes 2014), pandangan dunia pembelajaran jelas ditemukan dalam empat visi pendidikan versi UNESCO menuju abad ke-21, khususnya: 1) *learning to think* (belajar berpikir). Ini menyiratkan bahwa pelatihan terletak pada pengetahuan logis dan rasional sehingga siswa mencoba untuk menawarkan sudut pandang dan menjadi dasar dan memiliki jiwa pemahaman yang tinggi; 2) *learning to do* (belajar berbuat/ hidup) ini terkait dengan kemampuan siswa dalam mengurus masalah sehari-hari atau sekolah ditujukan untuk bagaimana mengatasi masalah tersebut; 3) *learning to live together* (belajar hidup bersama) ini terkait dengan perkembangan siswa yang tahu bahwa hidup adalah mendunia dengan banyak individu dari berbagai dialek dengan dasar etnis, agama dan sosial. Jadi ini terkait dengan sisi positif dari harmoni, menghormati kebebasan bersama, menjaga iklim, yang merupakan perspektif utama yang harus ada dalam diri siswa; 4) *learning to be* (belajar menjadi diri sendiri) adalah penting karena masyarakat modern dilanda krisis karakter. Oleh karena itu, bagaimana seorang siswa di masa depan dapat berkembang dan berkreasi sebagai individu yang bebas, memiliki kepercayaan diri dan tidak hanya memiliki posisi material dan politik.

Dari penjelasan diatas, pendidikan dalam masyarakat perlu berperan aktif hadir untuk mewujudkan visi belajar dalam meningkatkan kemampuan yang perlu dimiliki masyarakat pada era digital ini agar kekuatan SDM di Indonesia semakin memperkuat seluruh bidang dalam aspek masyarakat dan semakin kuat di mata dunia.

Sebagai negara dengan populasi muslim terbesar di dunia. Indonesia memiliki potensi luar biasa yang dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan tugas wakaf, penugasan wakaf di Indonesia masih belum mengarah kepada pemberdayaan ekonomi ummat dan cenderung hanya memiliki tujuan ke arah ibadah khusus, ini disebabkan karena masih kurangnya pemahaman ummat tentang wakaf baik mengenai barang maupun peruntukannya.

Wakaf sangat penting bagi kehidupan finansial, sosial dan agama. Salah satu jenis amalan untuk mendekatkan diri kepada Allah subhanahu wataala yang berhubungan dengan harta adalah wakaf. Dengan cara ini, Islam menempatkan wakaf sebagai ibadah yang sangat besar pahalanya. Dalam Islam, wakaf memiliki kedudukan yang vital sebagaimana halnya zakat dan sedekah. Wakaf dapat dijadikan sebagai lembaga ekonomi yang potensial, mengingat bahwa

organisasi wakaf merupakan salah satu sumber daya masyarakat dari perspektif sosial. (Hazami 2016)

Pada perkembangannya, wakaf kini telah tumbuh subur dalam keberadaan kelompok masyarakat Islam, dan telah berubah menjadi bantuan mendasar dalam kehidupan individu. Hal ini cenderung terlihat bahwa hampir semua tempat ibadah, sekolah Islam dan organisasi Islam didasarkan pada tanah wakaf. Juga salah satu kemajuan yang sangat penting bagi umat Islam, ketika diterbitkannya peraturan waqaf, khususnya Peraturan No. 41 Tahun 2004. Setelah lahirnya PP No. 41 Tahun 2004, maka pada saat itu dilanjutkan dengan berdirinya Badan Wakaf Indonesia (BWI) sebagai organisasi independen yang secara tegas mengawasi mengelola dana wakaf dan bekerja secara nasional. Tugas organisasi ini adalah untuk memajukan dan membina wakaf masyarakat di Indonesia. BWI berkedudukan di ibu kota negara dan dapat membentuk delegasi di daerah atau daerah atau kota berdasarkan kebutuhan. (Hermawan 2014)

Pendidikan masyarakat memiliki peran yang tinggi dan strategis dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia. Bahkan lebih jauh lagi telah mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi, baik bagi individu, masyarakat maupun pemerintah. Hal ini berdasar pada pertimbangan bahwa pendidikan sebagai suatu institusi yang menyediakan tenaga kerja yang sesuai keahliannya dan/atau bahkan mempersiapkan masyarakat dengan keterampilan-keterampilan yang diperoleh sehingga mampu membuka dan memperluas lapangan kerja itu sendiri. Pembangunan pendidikan berarti pembangunan SDM dari yang belum terdidik menjadi manusia terdidik. Manusia yang sudah memperoleh pendidikan ditingkatkan kualitasnya dari yang mempunyai pendidikan umum diarahkan pada pendidikan keahlian atau keterampilan tertentu. Investasi dalam pendidikan berarti investasi sumber daya manusia yang secara ekonomi tingkat pengembalian keuntungannya tidak secepat pengembalian ekonomi. Tetapi terasa dengan tingginya kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan pendidikan akan menambah pertumbuhan ekonomi. (Susanti 2014)

Sumber daya manusia mempunyai peran penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu organisasi dalam rangka mencapai tujuannya. Sumber daya manusia dan kualitasnya merupakan isu yang sangat strategis karena kualitas manusia akan mendukung keberhasilan dalam melaksanakan pekerjaan. Oleh karena itu peningkatan kemampuan sumber daya manusia baik dari aspek pengetahuan maupun aspek ketrampilan

perlu dilakukan secara terus menerus. Peningkatan pengetahuan dapat dilakukan melalui pendidikan sedangkan peningkatan keterampilan melalui pelatihan-pelatihan.(Suratma and Eriyanti 2020)

Pelatihan atau training merujuk kepada cara untuk memperoleh pengetahuan dan keahlian-keahlian sebagai sebuah hasil dari pembelajaran mengenai kejuruan atau keahlian-keahlian praktis dan pengetahuan yang berhubungan kepada kompetensi-kompetensi spesifik yang berguna. Pelatihan (*training*) adalah sebuah konsep manajemen sumber daya manusia yang melibatkan aktivitas-aktivitas pemberian instruksi-instruksi khusus yang direncanakan (*seperti misalnya pelatihan terhadap prosedur-prosedur operasi pelatihan yang spesifik*) atau pelatihan keahlian (*seperti misalnya pelatihan yang berhubungan dengan tugas, program-program pengenalan pekerjaan*). (Ahmad 2014)

Tujuan utama pelatihan adalah untuk membangun atau meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, kinerja dan kebutuhan organisasi lainnya. (Buckley and Capley 2007) menyebutkan bahwa pelatihan sebagai “*a planned and systematic effort to modify or develop knowledge/skill/attitude through learning experience, to achieve effective performance in an activity or range of activities*”. Pelatihan merupakan usaha yang terencana dan sistematis untuk memodifikasi atau membangun pengetahuan/keterampilan/sikap melalui pembelajaran pengalaman untuk mencapai kinerja yang efektif dalam sebuah aktivitas atau serangkaian aktivitas. (Nassazi 2013) menyatakan bahwa “*training is learning that is provided in order to improve performance on the present job*”. Pelatihan adalah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja dalam sebuah pekerjaan. Sementara itu, menurut (Sutisna 2009) pelatihan adalah upaya pembelajaran, yang diselenggarakan oleh organisasi untuk memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai tujuan organisasi.

Terkait dengan pelatihan, sejak tahun berdirinya AQL (Arrahman Qur’anic learning) Islamic center dibawah naungan Yayasan Pusat Peradaban Islam yang berpusat di Jakarta tidak pernah berhenti melakukan berbagai aktivitas pendidikan, ekonomi dan sosial dalam rangka mengembangkan kualitas sumber daya manusia salah satunya melalui program pelatihan relawan wakaf. AQL Islamic center melihat begitu besarnya potensi wakaf yang ada di Indonesia dengan jumlah penduduk indonesia yang sebagian besar adalah umat muslim.

AQL bertempat di beberapa wilayah yang tersebar di seluruh propinsi di Indonesia, memiliki kantor pusat di wilayah Tebet Jakarta Selatan. Sasaran atau warga belajar yang ada

di lembaga ini mencakup seluruh usia mulai balita hingga lansia. Kegiatan AQL Islamic Center tidak hanya berfokus pada pendidikan keislaman namun juga aktif pada kegiatan ekonomi keislaman, salah satunya adalah kegiatan wakaf produktif. Sehingga dibentuklah satu lembaga khusus untuk menangani wakaf produktif dan pemasaran yaitu Berkah berjamaah yang bertujuan untuk mengajak sebanyak-banyaknya ummat atau masyarakat pada umumnya agar harta yang dimiliki dan diserahkan memiliki manfaat yang luas. Lembaga ini menjadi tempat pengelolaan pendidikan tersendiri bagi seluruh anggota relawan yang bergabung dalam lembaga ini karena menumbuhkan jiwa kewirausahaan sosial dan berefek besar terhadap perilaku dan peran sosial di masyarakat. Dari hasil kegiatan pelatihan sangat banyak peningkatan kompetensi pada diri relawan di lingkup AQL Islamic Center, pengelola sangat memperhatikan metode yang tepat bagi para pegawai dan relawan agar semakin memahami dan memiliki inovasi pemasaran terhadap wakaf produktif agar semakin tersosialisasi dengan maksimal dan luas di masyarakat.

Pelatihan yang dilaksanakan di AQL Islamic Center memiliki konten materi digitalisasi pemasaran wakaf yang diikuti oleh para relawan yang bergabung pada lembaga ini, peserta terdiri dari orang dewasa yang memiliki minat terhadap layanan sosial untuk pemasaran wakaf pada platform digital berkah berjamaah AQL Islamic Center. Pelatihan ini mengundang pemateri yang memiliki latar belakang pengalaman dalam bidang informasi dan teknologi (IT), memakai aplikasi *Whatsapp Blaster* untuk materi pemasaran wakaf agar lebih banyak menjangkau masyarakat khususnya di Indonesia.

Pelatihan yang dilaksanakan di AQL Islamic Center menitikberatkan kepada proses praktek/ simulasi kepada para relawan wakaf yang terdiri dari orang dewasa dari berbagai latar belakang pendidikan dan minat, menurut (Wahyuni and Baroroh 2012) metode simulasi dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu: (a) simulasi bermain peran, (b) simulasi berbasis komputer, dan (c) simulasi fisik. Disamping itu, (Nasution and Siregar 2019) mengemukakan bahwa pelatihan berbasis simulasi dapat dilakukan dengan berbagai teknik, termasuk di dalamnya simulasi berbasis komputer. Simulasi bermain peran (*role-playing simulations*) merupakan simulasi yang paling sederhana, tidak menggunakan program komputer atau teknologi akan tetapi membutuhkan partisipan untuk berperan dalam situasi bisnis. Simulasi fisik, (*physically based simulations*) membutuhkan partisipan untuk berinteraksi dengan benda fisik tertentu. Sementara itu, simulasi berbasis komputer (*computer-based simulation*) melibatkan penggunaan program atau teknologi komputer. Dengan demikian, jika mengacu pada pendapat

diatas maka pelatihan ini menerapkan metode simulasi berbasis pembelajaran orang dewasa (andragogi) yang diharapkan dapat meningkatkan kompetensi digital marketing bagi para relawan wakaf di AQL Islamic Center. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik meneliti mengenai penerapan metode simulasi berbasis andragogi dalam meningkatkan kompetensi digital marketing bagi relawan wakaf.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. AQL Islamic Center memiliki lembaga tersendiri dalam pengelolaan pelatihan digital marketing bagi relawan wakaf
2. Pembelajaran dalam pelatihan digital marketing oleh instruktur dengan metode simulasi sangat memperhatikan keterlibatan peserta.
3. Peserta pelatihan merupakan para relawan yang berasal dari berbagai bidang keilmuan sehingga instruktur melakukan pendekatan pembelajaran bagi orang dewasa
4. Para peserta yang terdiri dari relawan wakaf sangat antusias dan memperlihatkan peningkatan kompetensi dibidang digital marketing
5. Para peserta berhasil menjangkau secara luas penyebaran informasi wakaf kepada masyarakat indonesia.

Mengacu pada poin-poin tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk menjawab dan mendeskripsikan serta menganalisa berbagai tahapan dan aspek dalam pelatihan digital fundrising untuk relawan wakaf di AQL Islamic Center. Dengan demikian penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan, yaitu:

1. Bagaimana penerapan metode simulasi pada pelatihan digital marketing untuk relawan wakaf di AQL Islamic Center?
2. Bagaimana pendekatan pembelajaran andragogi pada pelatihan digital marketing untuk relawan wakaf di AQL Islamic Center?
3. Bagaimana peningkatan kompetensi digital marketing relawan wakaf di AQL Islamic Center?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penerapan metode simulasi pada pelatihan digital fundrising untuk relawan wakaf di AQL Islamic Center.

2. Mendeskripsikan pendekatan pembelajaran andragogi pada pelatihan digital fundraising untuk relawan wakaf di AQL Islamic Center.
3. Menganalisis peningkatan kompetensi digital marketing relawan wakaf di AQL Islamic Center.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua sisi, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan ilmu pengetahuan tentang penerapan metode simulasi berbasis andragogi dalam meningkatkan kompetensi digital marketing bagi relawan wakaf.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah dan memperluas informasi secara teoritis bagi disiplin ilmu Pendidikan Masyarakat.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini merupakan bentuk penerapan keilmuan yang diperoleh selama menjalani proses pembelajaran di departemen Pendidikan Masyarakat, serta sebagai karya nyata untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan tugas akhir guna memperoleh gelar Magister Pendidikan.
 - b. Manfaat bagi penyelenggara program pelatihan

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran, pengembangan model dan pendekatan pembelajaran program pelatihan dan pengembangan sumberdaya manusia sesuai dengan tuntutan era revolusi digital saat ini.
 - c. Manfaat bagi Universitas Pendidikan Indonesia

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian sejenis, dan menjadi acuan dalam meningkatkan wawasan, serta dapat menambah koleksi bacaan.
 - d. Manfaat bagi pemangku kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran yang mempengaruhi pengambilan kebijakan strategis agar program pendidikan pelatihan dan pengembangan sumberdaya manusia dapat berhasil dengan optimal.
 - e. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar untuk pengembangan pelatihan metode simulasi berbasis andragogi dalam peningkatan kompetensi digital marketing dan dalam program-program pendidikan masyarakat.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka penulis menyusun sistematika penulisan penelitian. Penulis membagi pokok-pokok pembahasan yang terdiri dari:

BAB I Pendahuluan berisikan uraian tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis

BAB II Kajian Pustaka merupakan gambaran umum mengenai dasar penelitian atau teori yang melandasi permasalahan dalam penelitian yaitu terdiri dari konsep pelatihan metode simulasi, andragogi, kompetensi digital marketing dan dampak motivasi diri relawan.

BAB III Metode Penelitian merupakan bagian yang bersifat prosedural yang meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan merupakan pemaparan hasil temuan dan kondisi empirik yang didapat oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung. Pada pemaparan pembahasan, peneliti akan menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab I

BAB V Simpulan dan Rekomendasi merupakan simpulan hasil temuan dan pembahasan yang akan dikorelasikan dengan kajian pustaka yang relevan sehingga adanya kesinambungan antara kajian empirik dengan kajian teori. Selain itu juga peneliti memaparkan rekomendasi atau saran baik kepada lembaga terkait maupun peneliti selanjutnya terhadap hasil penelitian.