

## Computer Courses And Training Office Applications Based On Learning Management System (LMS) In Supporting Human Resources In Skilled Early Childhood Education Teachers

Jamaluddin\*<sup>1</sup>, Ummu Khaltsun<sup>2</sup>, Fitriyanti Muchtar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Student of PPs Makassar State University, Study Program of Education, telp/fax -  
e-mail: \*<sup>1</sup>jak1976@yahoo.com

### Abstrak

*Lembaga Kursus dan Pelatihan adalah lembaga pelatihan yang termasuk ke dalam jenis pendidikan nonformal. Kursus merupakan suatu kegiatan belajar-mengajar seperti halnya sekolah. Kursus dan pelatihan banyak diselenggarakan oleh masyarakat dalam rangka melayani peserta didik yang tidak memiliki keterampilan, menganggur atau tidak bekerja. era disrupsi saat ini telah mendorong bahkan "memaksa" terjadinya digitalisasi sistem pendidikan. Dalam hal ini, lembaga pendidikan dituntut untuk segera melakukan inovasi dari model pembelajaran konvensional (tatap muka) menjadi model pembelajaran online. saat ini telah banyak layanan kursus dan pelatihan online yang dapat diakses melalui web/laman penyedia layanan. Penyedia layanan tersebut tidak berupa satuan pendidikan, Hal ini menjadi tantangan sekaligus ancaman bagi Lembaga Kursus dan Pelatihan yang tidak segera melakukan inovasi baik dalam layanan program maupun pola pembelajarannya. Hasil akhir dari pengembangan aplikasi ini, peserta didik dapat melakukan registrasi secara online melalui ponsel pintar untuk melihat profile LKP yang ini berisi alamat, nomor telpon, jarak rumah ke titik lokasi, jenis program yang ditawarkan beserta biaya tiap jenis kursus. LAO-Kursus merupakan salah satu inovasi sistem registrasi yang mengintegrasikan jasa layanan pendidikan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Hasil inovasi ini telah valid oleh tim validasi, praktis menurut instruktur, dan efektif digunakan oleh peserta didik. LAO-Kursus dapat diunduh pada google playstore.*

**Kata Kunci**—Layanan Aplikasi Online Kursus, Kursus, Pelatihan, TIK

### Abstract

*Course and Training Institute is a training institution that belongs to the type of non-formal education. The course is a teaching and learning activity just like a school. Many courses and training are held by the community in order to serve students who are unskilled, unemployed or out of work. The current era of disruption has encouraged and even "forced" the digitalization of the education system. In this case, educational institutions are required to immediately innovate from conventional learning models (face to face) to online learning models. Currently, there are many online course and training services that can be accessed via the service provider's web/page. This service provider is not an educational unit. This is a challenge as well as a threat for Course and Training Institutions that do not immediately innovate both in program services and learning patterns. The end result of developing this application, students can register online via smart phones to view the LKP profile which contains addresses, telephone numbers, distance from home to location points, types of programs offered along with the costs of each type of course. LAO-Kursus is one of the registration system innovations that integrates educational services with information and communication technology. The results of this innovation have been validated by the validation team, practical according to the instructor, and effectively used by students. LAO-Course can be downloaded on google playstore.*

**Keywords**—Course Online Application Services, Courses, Training, TIK

## 1. PENDAHULUAN

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) adalah lembaga pelatihan yang termasuk ke dalam jenis pendidikan non formal. Kursus merupakan suatu kegiatan belajar-mengajar seperti halnya sekolah. Perbedaannya adalah bahwa kursus biasanya diselenggarakan dalam waktu pendek dan hanya untuk mempelajari satu keterampilan tertentu, Peserta Kursus yang telah mengikuti kursus dengan baik dapat memperoleh sertifikat atau surat keterangan. Kursus dan pelatihan banyak diselenggarakan oleh masyarakat, lembaga, organisasi secara mandiri dalam rangka melayani masyarakat yang karena sesuatu hal kurang beruntung hidupnya sehingga tidak memiliki keterampilan, menganggur atau bekerja pada posisi yang tidak menguntungkan. Peran lembaga penyelenggara kursus tersebut di atas sangat menguntungkan pemerintah daerah karena memberikan bekal keterampilan, mengurangi pengangguran sekaligus memberdayakan potensi daerah menjadi pendukung bangkitnya ekonomi masyarakat melalui berbagai keterampilan usaha di daerah-daerah. [1] [2]

Pada saat ini, dunia sedang dihadapkan pada fenomena disrupsi digital (*digital disruption*), yaitu situasi yang ditunjukkan oleh adanya pergerakan dunia industri atau persaingan kerja yang tidak lagi linier. Di bidang pendidikan, era disrupsi telah mendorong bahkan “memaksa” terjadinya digitalisasi sistem pendidikan. Dalam hal ini, lembaga pendidikan dituntut untuk segera melakukan inovasi dari model pembelajaran konvensional (tatap muka) menjadi model pembelajaran dalam jaringan (daring/online). Konsekuensinya, LKP harus siap di semua aspek kelembagaannya, seperti sarana dan prasarana, serta terutama sumberdaya manusia, contohnya instruktur. Perubahan pembelajaran tatap muka konvensional ke sistem daring menuntut instruktur menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam menjalankan perannya sebagai sumber belajar, mentor, fasilitator, motivator, bahkan inspirator bagi peserta didik dalam mengembangkan imajinasi, kreativitas, karakter, dan kemampuan bekerja dalam kelompok (team

work) yang dibutuhkan untuk masa depannya. [3], [4]

Era disrupsi yang sedang terjadi saat ini telah memunculkan layanan kursus dan pelatihan daring yang dapat diakses melalui web/laman penyedia layanan. Penyedia layanan tersebut tidak berupa satuan pendidikan. Hal ini menjadi tantangan sekaligus ancaman bagi LKP yang tidak segera melakukan inovasi baik dalam layanan program maupun pola pembelajarannya. Dampak yang mungkin terjadi adalah penurunan jumlah peserta didik di sebagian LKP. Fenomena ini tentu saja disebabkan oleh banyak faktor, salah satu di antaranya adalah karena LKP umumnya kurang berinovasi untuk memberikan layanan kursus sesuai kebutuhan masyarakat. di era disrupsi ini juga penggunaan teknologi informasi seperti telepon pintar (smart phone) dan internet sudah menjadi bagian dari seluruh aktivitas kehidupan masyarakat. Karena kemudahannya, berbagai transaksi bisnis yang dilakukan secara daring sudah menjadi trend (kecenderungan) kehidupan masyarakat Indonesia. [5]

Sekaitan dengan hal tersebut diatas, dikembangkan sebuah aplikasi layanan kursus dan pelatihan berbasis *android*. melalui aplikasi ini peserta didik dapat memesan layanan kursus dan pelatihan kepada lembaga kursus dan pelatihan atau individu/mitra kerja LAO-Kursus yang memiliki keahlian/keterampilan. Proses pembelajaran kursus dan pelatihan yang dilakukan dapat menggunakan sistem konvensional (tatap muka) atau menggunakan sistem pembelajaran dalam jaringan berbasis *Learning Management System* yang disesuaikan dengan kebutuhan di Lembaga Kursus dan Pelatihan.

## 2. METODE

### 2.1 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana Desain Pengembangan Layanan Aplikasi Online (LAO-Kursus) ?
- b. Apakah Layanan Aplikasi Online (LAO-Kursus) Valid dan Praktis ?

**2.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan dan Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan pengembangan menggunakan prosedur ADDIE [6] [7] yang terdiri atas lima langkah yaitu (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*.

**2.3 Tahapan Pengembangan**

Tahapan pengembangan menggunakan ADDIE ini untuk merancang Layanan Aplikasi *Online* (LAO-Kursus), diuraikan sebagai berikut :

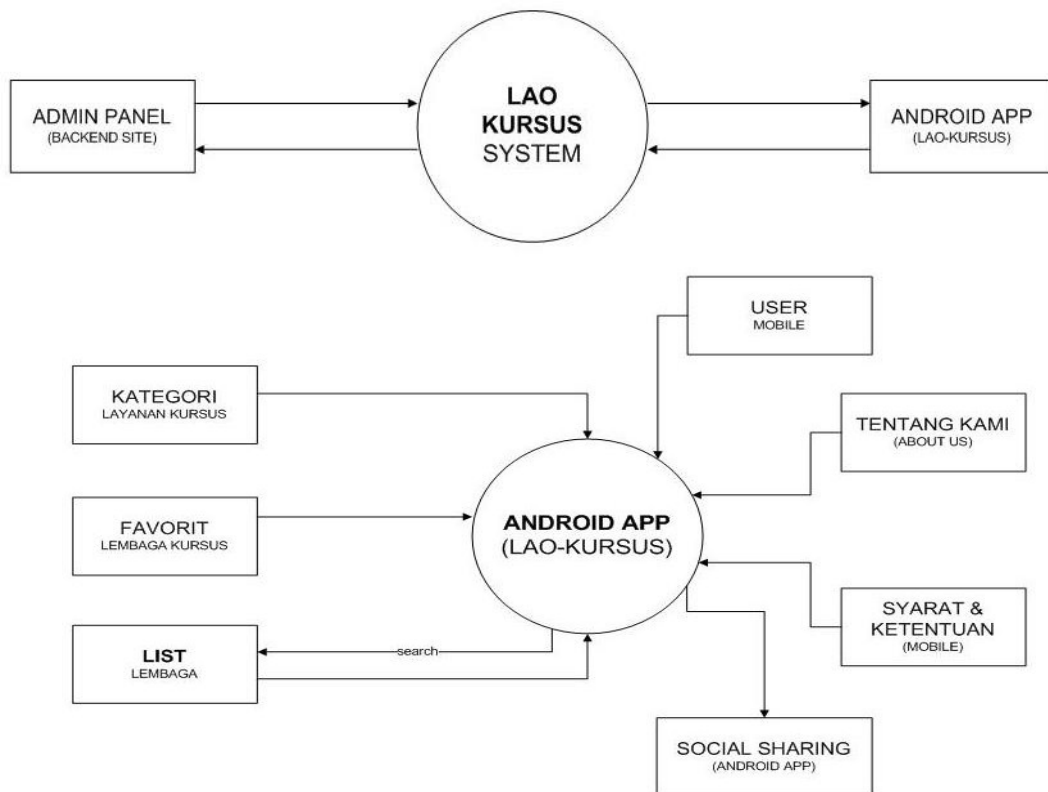
**1. Analisis (Analyze)**

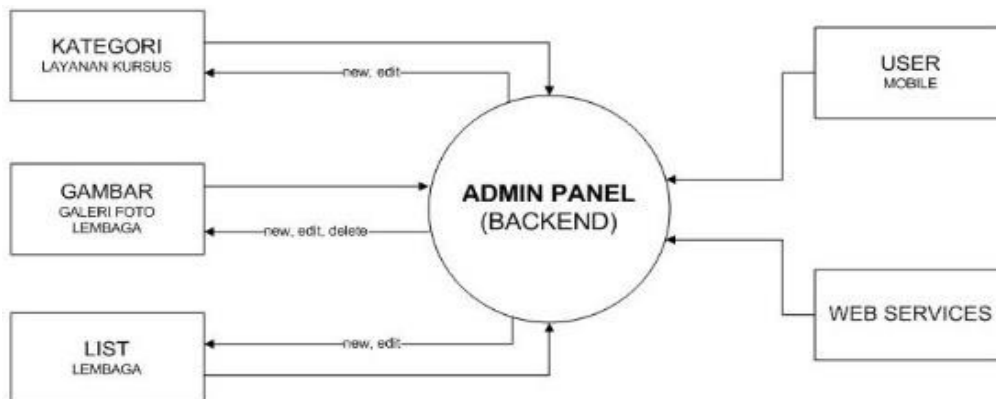
Tahap awal dalam kegiatan pengembangan ini adalah dilaksanakan studi pendahuluan pada beberapa Lembaga Kursus dan Pelatihan yang tersebar di beberapa kabupaten/kota di Provinsi Sulawesi Selatan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran kursus dan pelatihan yang dilaksanakan secara konvensional serta pembelajaran kursus dan pelatihan yang dilaksanakan secara *online* dengan membandingkan dengan standar pembelajaran

yang ditetapkan oleh pemerintah melalui standar nasional pendidikan. Metode pelaksanaan studi pendahuluan adalah observasi, pengisian angket dan wawancara tidak terstruktur terkait identifikasi sumber daya manusia, potensi yang mendukung dan menghambat yang ada di lembaga kursus dan pelatihan serta rencana pengembangan program kursus dan pelatihan. Responden dalam studi pendahuluan ini adalah peserta didik, instruktur kursus dan pelatihan, pengelola Lembaga Kursus dan Pelatihan sebagai penyelenggara, dan Dinas pendidikan sebagai pembina dari Lembaga Kursus dan Pelatihan. Hasil studi pendahuluan ini kemudian dilakukan analisis data. Hasil analisis data inilah kemudian menjadi dasar dalam penyusunan disain Layanan Aplikasi *Online* (LAO-Kursus).

**2. Desain (Design)**

Tahap selanjutnya peneliti menyusun disain rancangan Layanan Aplikasi *Online* (LAO-Kursus). Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan adalah membuat dan merancang aplikasi





#### Keterangan :

1. Admin panel adalah tim pengembang yang melaksanakan administrasi lembaga kursus dan pelatihan (LKP) yang akan mendaftarkan lembaganya untuk dimasukkan ke LAO-KURSUS
  - Kategori Layanan kursus
  - Favorit lembaga kursus
  - List lembaga
2. LAO-Kursus Sistem adalah sistem aplikasi yang telah dikembangkan dalam layanan kursus dan pelatihan melalui aplikasi LAO-KURSUS berbasis android.
3. Android App adalah aplikasi yang telah dikembangkan dan siap untuk diinstall di setiap HP berbasis android (versi 1.0) untuk melakukan pemesanan layanan kursus dan pelatihan ke Lembaga kursus dan pelatihan (LKP).
  - User (mobile)
  - Tentang kami (about us)
  - Syarat dan ketentuan (mobile)
  - Sosial Sharing (android app)

### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap tahap ini dilakukan pengembangan beberapa produk model. Pengembangan produk ini disusun berdasarkan disain yang telah dibuat sebelumnya. Produk pertama yang dikembangkan adalah Layanan Aplikasi *Online* (LAO-Kursus)

berbasis android. Produk kedua yang akan dikembangkan adalah panduan bagi admin Lembaga Kursus dan Pelatihan dalam menggunakan Layanan Aplikasi *Online* (LAO-Kursus) ini. Setelah pengembangan desain model ini selesai, kemudian akan dilakukan validasi oleh ahli media. Validasi ini merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan disain produk model yang telah disusun valid atau tidak secara teori dan akademik menurut pandangan ahli yang berasal dari praktisi dan ahli media. Dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan validasi model ini dilakukan oleh tim akademisi dan tim ahli media yang sudah berpengalaman. Validasi dilakukan pada 4 aspek yaitu pada aspek komponen kelayakan aplikasi, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, aspek penggunaan aplikasi. Selanjutnya masukan atau saran perbaikan dari para validator/ahli direvisi kembali sebelum diujicobakan secara terbatas.[8], [9]

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilaksanakan ujicoba secara terbatas pada satu kelompok dengan mengambil responden peserta didik yang berasal dari berbagai unsur masyarakat yang telah menginstall/mengunduh Layanan Aplikasi *Online* (LAO-Kursus) yang tersebar pada beberapa kabupaten/kota di Provinsi Sulawesi Selatan. pelaksanaan ujicoba penggunaan Layanan Aplikasi *Online* (LAO-Kursus) ini dilaksanakan

secara langsung di lembaga kursus dan pelatihan. [10]

### 5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap penggunaan Layanan Aplikasi *Online* (LAO-Kursus) oleh peserta didik kursus secara terbatas. Pada tahap ini kekurangan/kelemahan yang diperoleh selama penerapan/implementasi produk diperbaiki. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk yang sesuai dengan kriteria model yang efektif dan praktis. Pada tahap ini juga dilakukan kegiatan revisi produk yang dikembangkan berdasarkan komentar dan saran saat uji lapangan. Revisi ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dan menyempurnakan produk yang dikembangkan. Hasil dari revisi produk ini merupakan produk akhir yang dapat diakses melalui *google playstore* pada *Smartphone* tiap peserta didik.

Evaluasi dalam ujicoba ini menggunakan dua jenis instrumen pengambilan data untuk melakukan evaluasi. Yang pertama adalah instrumen dalam bentuk angket/kuesioner yang diberikan kepada instruktur dan peserta didik sebagai pengguna untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan Layanan Aplikasi *Online* (LAO-Kursus). [11]

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Uji Kevalidan

Hasil validasi uji kevalidan adalah sebelum dilakukan tahap implementasi. Hasil validasi isi dari Model Kursus dan Pelatihan berbasis Layanan Aplikasi *Online* (LAO-Kursus) dan *Learning Management System* (LMS) kemudian dianalisis. Adapun kategorisasi validitas yang dikutip dari Sugiyono [12], [13] sebagai berikut :

**Tabel 1.** Kategorisasi Validitas

Sangat Tidak Valid (STV) jika skor :	$0 \leq \bar{x} \leq 1$
Tidak Valid (TV) jika skor:	$1 \leq \bar{x} \leq 2$
Cukup Valid (CV) jika skor:	$2 \leq \bar{x} \leq 3$
Valid (V) jika skor:	$3 \leq \bar{x} \leq 4$
Sangat Valid (SV) jika skor:	$4 \leq \bar{x} \leq 5$

Kriteria yang digunakan untuk menyatakan model pembelajaran memiliki derajat validitas yang memadai adalah nilai rata-rata validitas untuk keseluruhan aspek, minimal berada pada kategori valid. Jika tidak memenuhi

kriteria tersebut, maka perlu dilakukan revisi berdasarkan saran dari para validator atau dengan melihat kembali aspek-aspek yang nilainya kurang.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Kelayakan Aplikasi

No	Aspek Penilaian	Tim Validator		
		V1	V2	$\bar{x}$
1	<b>Komponen Kelayakan Aplikasi</b>			
	a. Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)	3	4	3,5
	b. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	4	4	4,0
	c. Unggul (memiliki kelebihan dibanding pembelajaran online lain ataupun dengan cara konvensional)	3	4	3,5
	Rata-rata Tiap Aspek (Ai)	3,3	4,0	3,7

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No	Aspek Penilaian	Tim Validator		
		V1	V2	$\bar{x}$
2	<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>			
	a. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan sebagai media pembelajaran <i>online</i>	3	4	3,5
	b. Reliabilitas (kehandalan)	4	4	4,0
	c. Maintainable (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah)	4	4	4,0
	d. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)	4	4	4,0
	e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi untuk pengembangan	4	4	4,0
	f. Kompatibilitas (dapat diinstalasi dan dijalankan diberbagai pada <i>smartphone</i> yang ada)	4	4	4,0
	g. Pemaketan program aplikasi secara terpadu dan mudah dalam eksekusi,	4	4	4,0
	h. Dokumentasi pada aplikasi pembelajaran yang lengkap meliputi : petunjuk instalasi (jelas, singkat, dan lengkap), penggunaan, troubleshooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif),	4	3	3,5
	i. Reusabilitas (sebagian atau seluruh aplikasi google classroom dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain).	4	4	4,0
	Rata-rata Tiap Aspek ( $A_i$ )	3,9	3,9	3,9

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Komunikasi Visual

No	Aspek Penilaian	Tim Validator		
		V1	V2	$\bar{x}$
3	<b>Aspek Komunikasi Visual</b>			
	a. Komunikatif: unsur visual dan audio mendukung, agar mudah dicerna oleh siswa	4	4	4,0
	b. Kreatif : Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian	4	3	3,5
	c. Sederhana : visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat	4	4	4,0
	d. Unity : menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)	4	4	4,0
	e. Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik	4	4	4,0

f. Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih	4	4	4,0
g. Tipografi (font dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya	4	4	4,0
h. Tata letak (layout): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut	4	4	4,0
i. Unsur visual bergerak (animasi dan/ atau movie), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan movie untuk mengilustrasikan materi secara nyata	4	3	3,5
j. Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya	4	4	4,0
k. Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan sound/ special effect) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi	4	4	4,0
Rata-rata Tiap Aspek (Ai)	4,0	3,8	3,9

**Tabel 5.** Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Penggunaan Aplikasi

No	Aspek Penilaian	Tim Validator		
		V1	V2	$\bar{x}$
<b>4</b>	<b>Aspek Penggunaan Aplikasi</b>			
	a. Petunjuk yang digunakan dalam Aplikasi sudah sesuai	4	4	4,0
	b. Tombol/ikon pada Aplikasi sudah jelas dan sesuai	4	4	4,0
	c. Aplikasi mudah dimengerti	4	4	4,0
	d. Aplikasi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	4,0
	e. Aplikasi dapat digunakan dengan mudah	4	4	4,0
	f. Aplikasi yang digunakan mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik kursus dalam pembelajaran	4	4	4,0
	g. Aplikasi yang dirancang bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik kursus	4	4	4,0
	h. Aplikasi mudah dan dapat langsung digunakan	4	4	4,0
	i. Tampilan media yang disajikan pada Aplikasi menarik	4	3	3,5
	j. Tampilan gambar dan warna pada Aplikasi menarik	4	3	3,5

k. Perintah dalam media pada Aplikasi mudah dioperasikan	4	4	4,0
l. Menu yang disampaikan pada Aplikasi mudah dipahami	4	4	4,0
Rata-rata Tiap Aspek (Ai)	4,0	3,8	3,9

**Tabel 6.** Rata-rata Hasil Validasi Ahli Media pada Aplikasi LAO-Kursus

No	Aspek Penilaian	(Ai)	$\bar{x}$	Ket
1	Komponen Kelayakan Aplikasi	3,7	3,85	V
2	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	3,9	3,85	V
3	Aspek Komunikasi Visual	3,9	3,85	V
4	Aspek Penggunaan Aplikasi	3,9	3,85	V
Jumlah Nilai		15,4		
Rata-rata		3,85		V

Secara total nilai rata-rata total kevalidan pada 4 aspek penilaian yaitu aspek komponen kelayakan aplikasi, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, aspek penggunaan aplikasi Aplikasi LAO-Kursus menurut validator ahli media diperoleh nilai rata-rata  $\bar{x} = 3,85$ ,

berdasarkan kriteria kevalidan yang disebutkan diatas, nilai ini termasuk dalam kategori Valid (V) yaitu berada pada  $3 \leq \leq 4$ . Jika ditinjau dari seluruh aspek format ini, maka Aplikasi LAO-Kursus dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan.

### b. Hasil Uji Kepraktisan

**Tabel 7.** Rata-rata Hasil Uji Kepraktisan Aplikasi LAO-Kursus

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
5 Sangat Setuju	40%	36,70%	40%	10%	26,70%	10%	10%	30%	6,70%	50%
4 Setuju	56,70%	53,30%	53,30%	60%	63,30%	50%	53,30%	70%	76,70%	50%
3 Kurang Setuju	3,30%	10%	6,70%	30%	10%	40%	36,70%	-	16,70%	-
2 Tidak Setuju	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1 Sangat Tidak Setuju	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

**Tabel 8.** Indikator Uji Kepraktisan Aplikasi LAO-Kursus

P1	Kemudahan Mendapatkan Program LAO-Kursus Melalui Google Playstore Atau Share Program
P2	Kemudahan Menginstall Di Smartphone Masing-Masing Peserta Didik
P3	Kemudahan Menggunakan Program LAO-Kursus Di Smartphone/Handphone Oleh Peserta Didik
P4	Kemudahan Layanan Pemesanan Kursus Dan Pelatihan Menggunakan Program LAO-Kursus Di Smartphone/Handphone Oleh Peserta Didik

P5	Kemudahan Mengetahui Jarak Rumah Dalam Mengikuti Pembelajaran Dengan Lembaga Kursus Dan Pelatihan Menggunakan Program LAO-Kursus Di Smartphone/Handphone Oleh Peserta Didik
P6	Kemudahan Untuk Berkomunikasi Dengan Lembaga Kursus Dan Pelatihan Untuk Menanyakan/Konsultasi Paket-Paket Kursus Yang Ditawarkan Dengan Menggunakan Program LAO-Kursus Di Smartphone/Handphone Oleh Peserta Didik
P7	Kemudahan Untuk Berbagi Informasi Kepada Masyarakat Terkait Profile Lembaga Kursus Dan Pelatihan Dan Paket-Paket Kursus Yang Ditawarkan Dengan Menggunakan Program LAO-Kursus Di Smartphone/Handphone Oleh Peserta Didik
P8	Kemudahan Untuk Memberikan Review Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) Dengan Menggunakan Program LAO-Kursus Di Smartphone/Handphone Oleh Peserta Didik
P9	Kemudahan Untuk Berbagi Informasi (Sosial Sharing) Terkait Pelaksanaan Kursus Dan Pelatihan Kepada Masyarakat Dengan Menggunakan Program LAO-Kursus Di Smartphone/Handphone Oleh Peserta Didik
P10	Program LAO-Kursus Bagi Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) Adalah Program Efektif Dan Invoatif

Berdasarkan hasil pengisian angket respon peserta didik untuk pertanyaan angket secara keseluruhan diperoleh hasil rata-rata (26,1%) peserta didik mengatakan sangat setuju, (58,6%) peserta didik mengatakan setuju, dan (15,34 %) peserta didik mengatakan kurang setuju dari butir pertanyaan yang ditanyakan.

### **c. Pembahasan**

Pengembangan Layanan Aplikasi Online (LAO-Kursus) adalah model inovatif yang dapat diterapkan oleh berbagai kalangan utamanya penyelenggara dalam menyelenggarakan kursus dan pelatihan bagi peserta didik di era revolusi industri 4.0. hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Mendikbudristek, Nadiem Anwar Makarim [14] yang mengungkapkan peranan penting teknologi dalam mendukung sektor pendidikan nasional, khususnya di masa pandemi, bagaimana teknologi membantu dan memastikan peserta didik tetap mendapatkan pendidikan ketika pembelajaran tatap muka tidak mungkin dilakukan. Pemanfaatan teknologi ini mampu mengakselerasi transformasi pendidikan dan mendorong lompatan kemajuan. Salah satu

pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah mengembangkan platform pendidikan yang dapat dimanfaatkan oleh instruktur (pendidik) dan peserta didik di seluruh Indonesia yang dapat digunakan untuk saling berinteraksi, belajar, dan berbagi.

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) saat ini dituntut untuk bisa beradaptasi dengan era digital dan dapat menggunakan teknologi yang terus berkembang pesat saat ini. Tantangan revolusi 4.0 harus bisa diikuti oleh Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dengan berpikir bagaimana memiliki sikap produktif dan bersaing di era teknologi yang canggih. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi Kemendikbudristek, Wikan Sakarinto [15] pada sebuah seminar nasional bertajuk “Transformasi Digital” bahwa Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) diharapkan dapat terus beradaptasi dengan perkembangan zaman dan mampu memanfaatkan teknologi, sehingga dapat mencapai standar industri. Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) perlu beradaptasi dengan teknologi sehingga tidak ketinggalan zaman, karena industri yang akan

dimasuki lulusan Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) terus melaju bersama perkembangan teknologi. Untuk bisa menghasilkan lulusan yang cerdas digital, lembaga tempat dia belajar harus melek digital dahulu.

#### 4. SIMPULAN

Sebagai kesimpulan dalam penelitian ini adalah Pendidikan nonformal yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang dimana hasil pendidikan nonformal dapat dihargai setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh Pemerintah atau Pemerintah Daerah. Dengan meningkatnya kebutuhan SDM, maka pendidikan nonformal seperti program kursus dan pelatihan mempunyai peranan yang sangat kuat, yaitu mengejar, seiring dan mendahului. Mengejar dimaksudkan bahwa pendidikan nonformal, khususnya program kursus dan pelatihan dapat berperan untuk mengejar ketertinggalan yang ada di masyarakat, artinya lembaga kursus dan pelatihan dapat melaksanakan kursus dan pelatihan untuk mengejar ketertinggalan/kesenjangan keterampilan yang ada di masyarakat yang tidak diperoleh oleh peserta didik pada pendidikan formal. Kemudian peran berikutnya adalah seiring yaitu dengan mengimbangi apa yg terjadi di masyarakat, artinya lembaga kursus dan pelatihan dapat melaksanakan kursus dan pelatihan untuk seiring keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan saat ini di tengah-tengah masyarakat dan dibutuhkan oleh dunia

kerja dan dunia industri. sedangkan yang terakhir adalah peran mendahului, artinya lembaga kursus dan pelatihan dapat melaksanakan kursus dan pelatihan untuk mengantisipasi jenis kebutuhan keterampilan apa yang dibutuhkan pada masa-masa yang akan datang. Dimana kita tahu saat ini fenomena disrupsi digital sudah terjadi dimana-mana, hal ini dapat ditunjukkan oleh adanya pergerakan dunia industri atau persaingan kerja yang tidak lagi linier. Perubahan terjadi sangat cepat dan fundamental. Pola tatanan lama yang selama ini sudah mapan menjadi berantakan dalam waktu singkat dan tercipta pola tatanan baru. Cakupan perubahannya sangat luas mulai dari dunia bisnis, perbankan, transportasi, sosial masyarakat, hingga bidang pendidikan. Disrupsi ini telah menginisiasi lahirnya model bisnis baru yang menuntut pelakunya untuk merancang strategi yang lebih inovatif dan kreatif. Era ini menuntut para pelaku bisnis di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan untuk segera melakukan perubahan jika tidak mau tergerus fenomena disrupsi. Sekaitan dengan hasil penelitian ini Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) sebagai satuan pendidikan nonformal dituntut untuk mengembangkan layanan administrasi dan layanan pembelajaran yang dapat mengikuti perubahan zaman yang sangat erat dengan teknologi. Seperti dikemukakan oleh Direktur Kursus dan Pelatihan KemendikbudRistek, Wartanto [16], agar Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dapat beradaptasi dengan teknologi dan memanfaatkannya demi meningkatkan kualitas layanan kepada masyarakat karena sekarang ini dimulai dari ujung barat hingga ujung timur Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) harus memanfaatkan teknologi informasi untuk mengembangkan program-programnya. [17]

#### DAFTAR RUJUKAN

- [1] “Direktorat Kursus dan Pelatihan | Direktorat Jenderal Vokasi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.” <https://kursus.kemdikbud.go.id/v3/> (diakses Sep 02, 2021).
- [2] “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.”
- [3] “3 Tantangan Pendidikan Era Disrupsi Teknologi, Apa Saja?” <https://edukasi.kompas.com/read/2019/09/03>



- /15390441/3-tantangan-pendidikan-era-disrupsi-teknologi-apa-saja (diakses Sep 02, 2021).
- [4] R. T. Musti, "Disrupsi Pendidikan di Tengah Pandemi," *IBTimes.ID*, Mar 30, 2020. <https://ibtimes.id/disrupsi-pendidikan-di-tengah-pandemik/> (diakses Agu 23, 2021).
- [5] "Dampak Era Disrupsi pada Sistem Pendidikan selama Pandemi Covid-19." <https://www.prestasiglobal.id/dampak-era-disrupsi-pada-sistem-pendidikan-selama-pandemi-covid-19/> (diakses Sep 02, 2021).
- [6] zulrahmattogala, "Buku: Instructional Design: The ADDIE Approach, Robert Maribe Branch," *REFLECTION & REVISE MODEL*, Jun 15, 2013. <https://zultogalotp.wordpress.com/2013/06/15/buku-instructional-design-the-addie-approach-robert-maribe-branch/> (diakses Feb 05, 2020).
- [7] zulrahmattogala, "Buku: THE SYSTEMATIC DESIGN OF INSTRUCTION, by Walter Dick, Lou Carey, James O'Carey," *REFLECTION & REVISE MODEL*, Jun 15, 2013. <https://zultogalotp.wordpress.com/2013/06/15/model-dick-and-carey/> (diakses Feb 05, 2020).
- [8] "Benjamin S. Bloom - Taxonomy of Educational Objectives, Handbook 1\_ Cognitive Domain-Addison Wesley Publishing Company (1956).pdf."
- [9] "Meredith D. Gall, Walter R. Borg, Joyce P. Gall - Educational Research\_ An Introduction (7th Edition)-Allyn & Bacon (2003)(1).pdf."
- [10] I. Abdulhak dan U. Suprayogi, *Penelitian Tindakan Dalam Pendidikan Nonformal*. PT. Radjagrafindo Persada, Jakarta, 2012. [Daring]. Tersedia pada: [www.radjagrafindo.co.id](http://www.radjagrafindo.co.id)
- [11] B. Joyce, M. Weil, dan E. Calhoun, "Model Of Teaching (Model-model Pengajaran)," (Nine Edition)., Pustaka Pelajar, 2015, hlm. 757.
- [12] "Meredith D. Gall, Walter R. Borg, Joyce P. Gall - Educational Research\_ An Introduction (7th Edition)-Allyn & Bacon (2003).pdf."
- [13] Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," CV. ALFABETA, Bandung, 2013, hlm. 458. [Daring]. Tersedia pada: [cv.alfabeta.com](http://cv.alfabeta.com)
- [14] "Kemendikbudristek Bersama UNICEF Gelar Simposium Pembelajaran Digital yang Berkualitas Bagi Semua," *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, Agu 31, 2021. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/08/kemendikbudristek-bersama-unicef-gelar-simposium-pembelajaran-digital-yang-berkualitas-bagi-semua> (diakses Agu 31, 2021).
- [15] "Dorong LKP Berstandar Industri, Ditjen Vokasi Gelar Seminar Nasional Transformasi Digital," *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, Jun 05, 2021. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/06/dorong-lkp-berstandar-industri-ditjen-vokasi-gelar-seminar-nasional-transformasi-digital> (diakses Agu 23, 2021).
- [16] "Dukung SMK Siapkan SDM Digital, Industri TIK Terus Aktif Berikan Pelatihan," *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, Agu 10, 2021. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/08/dukung-smk-siapkan-sdm-digital-industri-tik-terus-aktif-berikan-pelatihan> (diakses Agu 23, 2021).
- [17] "Kemendikbudristek Dorong Tumbuh Wirausaha Baru melalui Pendidikan Kecakapan Wirausaha," *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, Agu 01, 2021. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/08/kemendikbudristek-dorong-tumbuh-wirausaha-baru-melalui-pendidikan-kecakapan-wirausaha>



- kecakapan-wirausaha (diakses Agu 23, 2021).
- [18] “Cara Kemendikbudristek Ciptakan Indonesia Tangguh dengan SDM Unggul,” *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, Agu 24, 2021.

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/08/cara-kemendikbudristek-ciptakan-indonesia-tangguh-dengan-sdm-unggul> (diakses Agu 24, 2021).