

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Perkembangan globalisasi yang sangat pesat di era sekarang ini, menimbulkan adanya kompetisi-kompetisi yang menjadi tantangan bagi Sumber Daya Manusia, yang selanjutnya akan disebut SDM.<sup>1</sup> Oleh karena itu perkembangan tersebut menuntut bagi seluruh kalangan *Civitas Academica* dalam meng-*Upgrade* bidang ke ilmuannya. Dalam menangani hal tersebut perlu adanya peningkatan kualitas dan pengelolaan yang baik pada sumber daya manusia di dunia pendidikan. Setiap individu dituntut untuk memberikan inovasi-inovasi atau keterampilan guna menjadi bekal dalam menyiapkan pendidikan yang unggul serta berkualitas khususnya di era industri 4.0.

Dampak yang timbul sebab eksistensi industri 4.0 secara tidak langsung mendorong atau memaksa organisasi untuk mengutamakan pemberdayaan sumber daya manusia.<sup>2</sup> Kegiatan meningkatkan SDM melalui suatu proses pembelajaran yang unggul di sekolah merupakan salah satu tujuan dari pendidikan itu sendiri. SDM merupakan salah satu faktor vital di suatu Lembaga Pendidikan

---

<sup>1</sup> Nur Habibah. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik. *Skripsi*. Mojokerto: Institut Pesantren KH. Abdul Chalim 2020.

<sup>2</sup> Nopi Hidayat, dkk. Model Pengelolaan Sumber Daya Manusia Berbasis Kompetensi Era Industri 4.0. *Jurnal Aplikasi Manajemen dan Bisnis*. Bogor: IPB 2020. 12

sebab mereka inilah yang memegang peranan penting dalam mewujudkan lulusan yang baik dan unggul.

Seiring dengan maraknya penggunaan telepon pintar atau *smartphone* sebagai alat komunikasi, penggunaan telepon genggam tidak hanya sebatas sms dan berbicara melalui telepon tetapi juga fasilitas-fasilitas lainnya.<sup>3</sup> Di era industri 4.0 ini *smartphone* juga memiliki nilai jual yang sangat luarbiasa, bukan hanya sekedar alat komunikasi tapi bahkan bisa sedikit banyak membantu aktifitas kita sehari-hari dalam menghadapi era *society 5.0*.

Masyarakat 5.0 (*society 5.0*) adalah masa depan baru manusia dengan pemanfaatan teknologi dalam pelbagai aspek kehidupan.<sup>4</sup> Masyarakat 5.0 atau biasa disebut masyarakat cerdas merupakan kesiapan masyarakat dalam menyeimbangkan teknologi dalam kehidupan sehari-harinya. Teknologi dijadikan sebagai jembatan dalam penyelesaian segala problem-problem yang ada di masyarakat, seperti: masalah sosial, ekonomi, pendidikan, dan kesehatan.

Era industri 4.0 dan era *society 5.0* memberi tantangan besar bagi masyarakat global, termasuk masyarakat Indonesia.<sup>5</sup> Dunia Pendidikan sudah pasti dihadapkan dengan tantangan untuk mencetak generasi-generasi unggul yang

---

<sup>3</sup> Fadly usman. Efektivitas Penggunaan Media Online Sebagai Sarana Dakwah. *Jurnal Ekonomi dan Dakwah Islam (Al-Tsiqoh)*. Malang: Universitas Brawijaya Malang, 2016. 1-2

<sup>4</sup> Sarwiji Suwandi. Implementasi Pembelajaran abad ke-21 dan tantangannya untuk berperan dalam masyarakat 5.0. *Prosiding*. Palembang: Universitas PGRI Palembang, 2020.7

<sup>5</sup> Sarwiji Suwandi. 11

berdaya saing, yang mempunyai kecakapan dalam aspek literasi dan teknologi. Oleh karena itu *Civitas Academica* harus mampu melakukan adanya *upgrade* atau transformasi dalam dunia pendidikan dan pembelajaran.

Salah satu bentuk kesiapan seorang pendidik dan peserta didik dalam menyiapkan era *society 5.0* yang peneliti temukan di salah satu sekolah yang terletak di kabupaten Mojokerto. Sekolah yang dimaksud ialah SMA Unggulan Berbasis Pesantren Amanatul Ummah atau disebut SMAU BP AU. Mereka mampu memodifikasi kurikulum atau yang biasa disebut kurikulum merdeka dengan kegiatan-kegiatan tambahan. Kegiatan tersebut biasa dinamakan kelas olimpiade.

Kelas olimpiade merupakan kelas intrakurikuler yang berisi tentang beberapa mata pelajaran yang siap untuk diikuti ajang kompetisi di luar sekolah. Kelas olimpiade yang saya pilih untuk dijadikan pembahasan kali ini adalah program kelas olimpiade literasi karya tulis ilmiah (KTI). Kelas KTI ini merupakan kelas literasi yang nanti akan menghasilkan sebuah produk digital yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, seperti contoh temuan siswa-siswi SMAU BP AU yang mampu mengubah kotoran kambing menjadi energi listrik, dan membuat aplikasi "*CallUstad*" untuk berkomunikasi terhadap ustad-ustad yang ramah dan berkompeten.

Dari beberapa informasi yang peneliti dapat diantaranya; dari *civitas academica* SMAU BP AU dan postingan instagram @officialsmaubp, kelas ini selain mengajarkan urgensi penggunaan digital, mereka juga diajak berperan aktif membangun digital. Hal tersebut dibuktikan dari inovasi siwa-siswi yang mampu menciptakan beragam aplikasi dan bahkan menjuarainya. Baik pada level provinsi bahkan tingkat nasional.

Mungkin bisa dikatakan bahwa di luar sana sekolah-sekolah lain mampu berperan aktif membangun digital. Tapi uniknya, subjek yang akan diteliti merupakan siswa-siswi yang tinggal di lingkungan pesantren. Di lingkungan pesantren mereka mulai beraktivitas dari fajar sampai larut malam. Dimulai dari jam 03.00-06.00, kurun waktu 3 jam mereka melaksanakan sholat malam, jamaah subuh, dan pengajian subuh. Dilanjut jam 07.00-12.00, 5 jam menempuh pendidikan formal. Jam 13.00-16.00, 3 jam dilanjut pengajian muaddalah (hafalan al-qur'an). 17.30-20.00, 2.5 jam wajib jamaah sholat magrib-isyah dan pengajian malam. 20.00-22.00 (jam malam belajar/ekstrakurikuler), terakhir 2 jam digunakan untuk kelas olimpiade.<sup>6</sup>

Hal tersebut tentunya tidak diperbolehkan siswa-siswa dalam lingkungan pesantren untuk menggunakan alat digital secara bebas seperti sekolah-sekolah pada umumnya. Pesantren biasanya memiliki *qonun* (undang-undang) atau

---

<sup>6</sup> Observasi peneliti

aturannya sendiri sesuai dengan yang dirumuskan di pesantren masing-masing.<sup>7</sup> Seperti siswa-siwi SMAU BP AU yang beraktivitas di lingkungan pesantren,, mereka tentu juga harus mematuhi segala kebijakan yang ada di pesantren tersebut, dengan tidak menggunakan alat digital dengan bebas. Karena dampak buruk terhadap alat digital seperti *handphone* (hp) memiliki *madhorot* yang lebih besar dari pada kebermanfaatannya apabila digunakan terus menerus, bahkan kadang ada beberapa santri yang tidak mengikuti sholat jama'ah dikarenakan bermain hp tersebut.

Untuk menghindari gaptik (gagap teknologi) dari siswa-siswi SMAU BP AU, lembaga mereka memperbolehkan penggunaan alat digital seminggu sekali untuk keperluan pribadi maupun kelompok, tapi tetap dalam pengawasan wali kamar (ustadzah). Sedangkan untuk siswa-siswi yang mengikuti kelas olimpiade ini difasilitasi penggunaan alat digital setiap adanya kelas olimpiade untuk mengakses segala keperluannya, dan tentu juga dengan pengawasan ketat oleh pembimbing kelasnya, sehingga mereka mampu mencetak generasi yang mampu berperan aktif membangun teknologi.

Berdasarkan berbagai referensi data lapangan yang sudah dipaparkan dan keunikan-keunikan yang disajikan di Lembaga SMAU BP AU, peneliti tertarik untuk memfokuskan kajian penelitian terhadap siswa-siswi yang berprestasi di

---

<sup>7</sup> Maskur dan Moh. Yuafi. Perspektif Sosiologi-Komunikasi Penerapan Qonun-qonun Larangan Membawa Handphone pada Santri Pesantren Mamba'ul Huda. *Kelola: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*. 2022. Vol.2. No.1. 5-7

program olimpiade SMAU BP AU. Dengan harapan nantinya hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat memberikan bentuk eksistensi dalam kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya dalam lingkungan pesantren. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menyusun penelitian dengan judul **“Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Berbasis Luaran Produk Digital (Studi Kasus Program Kelas Olimpiade di SMAU BP Amanatul Ummah Mojokerto)”**.

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka dapat ditarik ke dalam fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana siswa-siswi program olimpiade mampu menciptakan produk berbasis digital?
2. Bagaimana langkah pendidik memberdayakan siswa dalam berkreasi menciptakan produk digital?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang dipaparkan di atas, peneliti rumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis bagaimana siswa-siswi program olimpiade mampu menciptakan produk berbasis digital
2. Untuk mengetahui langkah pendidik memberdayakan siswa dalam berkreasi menciptakan produk digital

#### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mampu memberikan manfaat bagi semua akademisi:

##### 1. Manfaat Teoritis

Yaitu dapat dijadikan sebagai pengembangan khazanah keilmuan serta dapat dijadikan kajian bagi para pembaca, khususnya dalam pemberdayaan SDM yang mampu menciptakan produk-produk era industri 4.0 dalam era *society 5.0*.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Lembaga, diharapkan dapat menjadi salah satu haluan data dalam meningkatkan pemberdayaan SDM pada sekolah berbasis pesantrennya.
- b. Peneliti, yang dapat menambah wawasan dan pengalaman untuk menganalisis terhadap program olimpiade pada SMAU BP AU.
- c. Menjadi masukan bagi seluruh *civitas academica* agar mampu meningkatkan kualitas pendidikan guna penyesuaian di era industri 4.0 dan era *society 5.0*.

#### E. Penelitian Terdahulu

Berikut daftar penelitian terdahulu dibawah ini yang peneliti jadikan sebagai rujukan, apakah judul yang peneliti teliti sudah pernah diteliti atau belum. Jika sudah pernah ada yang meneliti, maka kita dapat mengetahui letak persamaan atau perbedaannya. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai legitimasi dalam penelitian ini:

Pertama Jurnal dengan judul “Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pemberdayaan Sumber Daya Manusia di SD Djama’atul Ichwan Surakarta” 2019. Disusun oleh Luthfiyah Kurniawati, Institut Ilmu Sosial dan Budaya Samawa Rea. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan pemberdayaan sumber daya manusia selama ini, mendeskripsikan gaya kepemimpinan kepala sekolah dalam pemberdayaan sumber daya manusia selama ini dan mendeskripsikan kepemimpinan kepala sekolah yang diinginkan anggota sekolah dalam pemberdayaan sumber daya manusia di Sekolah Dasar Djama’atul Ichwan Surakarta. Jenis penelitian kualitatif dengan desain etnografi. Tempat penelitian di Sekolah Dasar Djama’atul Ichwan Surakarta. Subjek penelitian Kepala Sekolah, Guru, Komite Sekolah dan Siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian (1) Pemberdayaan sumber daya manusia dengan cara mengikut sertakan Guru dalam penataran atau workshop dan juga membatasi Guru minimal berpendidikan S1 (2) Gaya kepemimpinan kepala sekolah yang demokratis (3) Kepemimpinan kepala sekolah yang memberikan kesejahteraan, masukan dan hukuman kepada anggota yang melakukan kesalahan.

Kedua Jurnal dengan judul “Budaya Sekolah dan Etika Profesi: Pengukuran Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Sekolah dengan

Pendekatan Soft System Methodology” 2019. Disusun oleh Desi Eri Kusumaningrum, Raden Bambang Sumarsono, dan Imam Gunawan, Universitas Negeri Malang. Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan variabel budaya sekolah (X) terhadap etika profesi (Y). Untuk menguji hipotesis tersebut, maka penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuantitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian adalah angket tertutup. Responden penelitian ini berjumlah 31 orang, terdiri dari: 1 orang kepala sekolah; 20 orang guru; dan 10 orang tenaga administrasi sekolah. Penelitian dilaksanakan di SMP An Nur Bululawang Malang Jawa Timur. Analisis data menggunakan regresi sederhana. Berdasarkan hasil analisis data disimpulkan ada pengaruh budaya sekolah (X) terhadap etika profesi (Y), dengan koefisien regresi 0,537. Persamaan regresi yang terbentuk adalah  $\hat{Y} = 28,923 + 0,43X$ .

Ketiga Jurnal dengan judul “Urgensitas perencanaan strategis dan pengelolaan sumber daya manusia madrasah era revolusi industri 4.0” 2019. Disusun oleh Moch. Charis Hidayat dan Aldo Redho Syam, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Paper ini merupakan hasil kajian kepustakaan dengan data diperoleh dari kegiatan studi dokumen, baik dari buku referensi maupun jurnal internasional dan nasional. Kajian ini mengajukan temuan bahwa urgensitas perencanaan strategis dan pengelolaan sumber daya manusia era revolusi industri 4.0 di madrasah saat ini pada hakekatnya untuk menghindari bencana atau kejatuhan madrasah, pengelola madrasah

diharapkan mampu mengelola madrasahny sesuai dengan kebutuhan dasar dan sistem manajemen yang dituntut masing-masing tahap siklus kehidupannya.

Keempat Jurnal dengan judul “Model Pengelolaan Sumber daya Manusia berbasis Kompetensi era Industri 4.0” 2020. Disusun oleh Nopi Hidayat, Musa Hubeis, Anggraini Sukmawati, dan Eriyatno. Institut Padjajaran Bandung. Penelitian ini dilakukan untuk membangun rancangan model pengelolaan sumber daya manusia berbasis kompetensi lintas generasi era industri 4.0 dengan menggunakan *soft sytem method*. Pada pengelolaan sumberdaya manusia berbasis kompetensi yang ada saat ini ditemukan beberapa kesenjangan. Model Pengelolaan sumberdaya manusia berbasis kompetensi lintas generasi era 4.0 memberikan langkah-langkah strategik yang dilakukan dalam mengelola sumberdaya manusia.

Kelima Jurnal dengan judul “Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset”, 2018. Disusun oleh Hoedi Prasetyo dan Wahyudi Sutopo, Universitas Diponegoro Semarang. Guna mewujudkan Industri 4.0, diperlukan keterlibatan akademisi dalam bentuk riset. Artikel ini bertujuan untuk menelaah aspek dan arah perkembangan riset terkait Industri 4.0. Pendekatan yang digunakan adalah studi terhadap beragam definisi dan model kerangka Industri 4.0 serta pemetaan dan analisis terhadap sejumlah publikasi. Beberapa publikasi bertema Industri 4.0 dipilah menurut metode penelitian, aspek kajian dan bidang industri. Hasil studi menunjukkan Industri 4.0

memiliki empat belas aspek. Ditinjau dari metode penelitian, sebagian besar riset dilakukan melalui metode deskriptif dan konseptual. Ditinjau dari aspeknya, aspek bisnis dan teknologi menjadi fokus riset para peneliti. Ditinjau dari bidang industri penerapannya, sebagian besar riset dilakukan di bidang manufaktur. Ditinjau dari jumlahnya, riset terkait Industri 4.0 mengalami tren kenaikan yang signifikan.

**Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu Dan Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Tahun dan Sumber	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Luthfiyah Kurniawati, 2019, Jurnal Pendidikan IPS. Vol. 9, No. 2	Pada jurnal ini dan tulisan peneliti, memiliki kesamaan dalam membahas tentang pengelolaan Sumber Daya Manusia	a. Objek Penelitian di SD Djama'atul Ichwan Surakarta b. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain etnografi	a. Objek penelitian di SMAU BP Amanatul Ummah b. Menggunakan jenis penelitian Kualitatif dan pendekatan Studi Kasus

2	Desi Eri Kusumaningrum, Raden Bambang Sumarsono, Imam Gunawan, 2019, Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan. Vol. 2, No. 3	Membahas tentang tolak ukur Sumber Daya Manusia (SDM)	a. Objek Penelitian di SMP An Nur Bululawang Malang b. Pendekatan penelitian jurnal menggunakan kuantitatif, dan variabel pembahasan	Penelitian ini membahas tentang Luara Produk 4.0 atas hasil Pemberdayaan SDM yang tepat
3	Moch. Charis Hidayat dan Aldo Redho Syam, 2019, Journal Basic Of Education, Vol.4, No.1	Membahas tentang pengelolaan SDM di era industri 4.0	a. Penelitian ini menggunakan penilitian berbasis kajian pustaka	Penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi
4	Nopi Hidayat, Musa Hubeis, Angraini Sukmawati, dan Eriyatno, 2020, Jurnal Aplikasi Manajemen dan Bisnis, Vol. 6 No. 3 (Terakreditasi Peringkat 2)	Meneliti tentang Pemberdayaan Sumber Daya Manusia dan Era Industri 4.0	b. Objek penelitian di BPJS Kesehatan	Penelitian ini menulis temuan lapangan, tentang kelas olimpiade yang mampu mempersiapkan diri di era society 5.0
5	Hoedi Prasetyo dan Wahyudi Sutopo, 2018, Jurnal Teknik Industri, Vol. 13, No. 1,	Industri 4.0	Obejek penelitiannya merupakan masyarakat umum	Objek penelitian tentang keunikan santri yang mampe menjadi produser produk-produk indutri 4.0

Kesimpulan dari penelitian yang penulis paparkan merupakan penelitian yang menyesuaikan tantangan *era society 5.0* yang berpusat pada pendidikan, terutama di lingkungan pesantren. Dalam tulisan ini pembaca akan disuguhkan

keunikan siswa-siswi di SMAU BP AU dalam menjadi produser produk digital di kalangan pesantren serta beberapa kebermanfaatannya.

## F. Definisi Istilah

### 1. Pengelolaan Sumber Daya Manusia

Pengelolaan Sumber Daya Manusia atau disebut SDM adalah upaya seseorang dalam mengakomodir suatu kelompok untuk mampu mengoptimalkan sesuai dengan kemampuan dan kapasitasnya. Pengelolaan SDM ini wajib dilakukan disetiap organisasi, termasuk lembaga pendidikan, karena haluan kemajuan suatu organisasi berawal dari kualitas SDM nya.

### 2. Produk Industri 4.0

Produk industri 4.0 adalah produk-produk digital yang memiliki daya guna di era *society 5.0*. Luaran produk digital yang kami maksud adalah teknologi dan literasi, mengingat urgensitas dua hal tersebut dalam masyarakat saat ini.

### 3. Kelas Olimpiade

Kelas olimpiade merupakan program kelas intrakulikuler yang membahas tentang kemampuan literasi dan teknologi, yang didampingi oleh pendidik yang profesional. Kelas ini merupakan proses adanya pembuatan prodek digital yang berisi siswa-siswi unggulan di SMAU BP AU.

