

Implementasi Digitalisasi dalam Proses Pembelajaran Kursus di Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) Widyagama Luwuk

Amal Nur¹, Hamdan Hamzah², Yusri³

Dosen Prodi Bisnis Digital Politeknik Banggai Industri Luwuk^{1,2}

Dosen Prodi Akuntansi STIE Pelita Buana Makassar³

Amalnur@gmail.com¹, hamdanhamzah@gmail.com², yusri.acho@gmail.com³

Abstrak: Era digitalisasi menjadi upaya dalam mengikuti perkembangan teknologi digital di Indonesia. Upaya ini telah dilakukan pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. LKP Widyagama Luwuk sebagai lembaga pendidikan nonformal menerapkan digitalisasi dengan menyediakan pembelajaran berbasis digital. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan digitalisasi pada komponen pembelajaran dan proses pembelajaran di LKP Widyagama Luwuk, serta apa faktor pendukung dan penghambatnya. Pendekatan penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada 6 subjek penelitian dan 3 informan. Keabsahan data diuji dengan triangulasi sumber dan metode. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi, penyajian, dan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen pembelajaran telah menerapkan digitalisasi dengan baik. Proses pembelajaran berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan penilaian. Perencanaan diwujudkan dalam RPP dan Silabus berdasarkan kebutuhan dan menyesuaikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pelaksanaan berlangsung dengan model *offline* dan *online*. Pengawasan dilakukan oleh pengelola dan penilaian dilakukan melalui beberapa tes dengan memanfaatkan teknologi berbasis digital. Faktor pendukung penerapan digitalisasi mencakup adanya SDM berkualitas, sarana prasarana lembaga mendukung, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang efektif dan efisien. Sedangkan faktor penghambat adalah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terlalu cepat, kemauan instruktur masih rendah dalam belajar, biaya pengadaan sarana dan prasarana yang tinggi, dan beberapa prasarana pembelajaran yang kurang mendukung.

Kata Kunci: Era Digitalisasi, Proses Pembelajaran Kursus, Lembaga Kursus dan Pelatihan

Abstract: The digitalization era is an effort to follow the development of digital technology in Indonesia. This effort has been carried out in various fields, including education. LKP Widyagama Luwuk as a non-formal educational institution implements digitalization by providing digital-based learning. The formulation of the research problem is how to apply digitalization to the learning components and learning process at LKP Widyagama Luwuk, and what are the supporting and inhibiting factors. The research approach uses qualitative descriptive. Data collection uses observation, interview, and documentation techniques. Interviews were conducted with 6 research subjects and 3 informants. The validity of the data was tested by triangulation of sources and methods. Data analysis was carried out by data collection, reduction, presentation, and conclusion. The results of the study indicate that the learning components have implemented digitalization well. The learning process is related to planning, implementation, supervision, and assessment. Planning is realized in the RPP and Syllabus based on needs and adjusting to the development of information and communication technology. Implementation takes place with offline and online models. Supervision is carried out by the manager and assessment is carried out through several tests using digital-based technology. Supporting factors for the implementation of digitalization include the existence of quality human resources, supporting institutional facilities and infrastructure, effective and efficient development of information and communication technology. While the inhibiting factors are the development of information and communication technology that is too fast, the instructor's willingness to learn is still low, the cost of procuring facilities and infrastructure is high, and some learning infrastructure is less supportive.

Keywords: Digitalization Era, Course Learning Process, Course and Training Institutions

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terasa berkembang belakangan ini. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seolah melahirkan era baru yang berbeda dengan era sebelumnya. Era ini biasa dikenal dengan sebutan Revolusi Industri 4.0. Lahirnya Revolusi Industri 4.0 dapat ditandai dengan adanya penemuan internet beberapa puluh tahun silam. Kini internet telah beralih fungsi dan banyak memberikan kemudahan bagi manusia. Internet bukan hanya sekedar mesin pencari, namun internet mampu menghubungkan semua hal (Pangondian dkk, 2019). Adanya internet membuat aktivitas beralih ke arah digital. Pemanfaatan dan penggunaan teknologi berbasis digital dalam kehidupan masyarakat dikenal dengan istilah digitalisasi. Digitalisasi adalah strategi yang digunakan untuk menjadikan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat dalam mendapatkan informasi dan data digital (Suciati, 2019).

Digitalisasi bisa dikatakan sebagai proses lebih lanjut dari adanya digitalisasi (Cahyarini, 2021). Jika digitalisasi diartikan sebagai proses konversi, maka digitalisasi adalah aktifitas pemakaian teknologi berbentuk digital hasil konversi analog. Era dimana berbagai hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia dapat dilakukan secara lebih mudah karena adanya kecanggihan teknologi berupa sistem digital disebut dengan era digital (Ma'rufah, 2022). Era digital merupakan pendorong kemajuan teknologi, termasuk teknologi pada dunia pendidikan (Cholily dkk, 2019). Penerapan teknologi tersebut dapat dilakukan pada pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pembelajar dan pengajar. Pada pembelajaran juga terdapat proses yang berhubungan dengan bahan ajar (Efendi, 2019). Istilah pembelajaran digital merupakan sebutan untuk proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital.

Pembelajaran digital dapat diterapkan dalam berbagai model, mulai pembelajaran luring, pembelajaran campuran, hingga pembelajaran daring. Pembelajaran daring dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah *e-learning*. Penggunaan digitalisasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional (Amarulloh dkk, 2019). Pembelajaran digital dengan model *e-learning* telah terbukti memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan maupun hasil pembelajaran (Fattileni, 2019). Isu adaptasi teknologi digital di dalam kelas, khususnya pada pembelajaran daring menjadi lebih mendesak karena adanya Covid-19 (Bui, 2022). Penggunaan teknologi digital dipandang sebagai solusi untuk mampu mengatasi permasalahan pendidikan pada masa pandemi ini (Wulandari dkk, 2021). Pembelajaran daring merupakan suatu bentuk inovasi pembelajaran dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Jusmaningsih, 2022).

Kebijakan mendadak akibat dari adanya wabah pandemi membuat berbagai pihak, seperti pemerintah, tenaga pendidik, masyarakat, maupun pembelajar itu sendiri tidak siap. Seharusnya kebijakan ini dapat dipersiapkan dengan lebih matang. Fokus persiapan tidak boleh hanya dilakukan terhadap sarana dan prasarana yang ada, tetapi juga dilakukan terhadap mental dan fisik pembelajar (Ichsan dkk, 2020). Banyak hal yang menyebabkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia kurang optimal, seperti kesiapan pemerintah, infrastruktur, perangkat hukum, sumber daya manusia terbatas, serta proses transformasi teknologi (Pujilestari, 2020). Hal inintentu saja perlu dievaluasi untuk kemudian diperbaiki. Mengingat sudah ada banyak negara yang menerapkan digitalisasi pada bidang pendidikan. Sedangkan, di Indonesia penggunaannya masih belum optimal (Gumelar & Dinnur, 2020). Uni Eropa memahami adanya transformasi dari sistem pendidikan dengan memberlakukan *Education 4.0* dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pendidikan Digital. Kebijakan tersebut akan dilaksanakan pada periode 2022-2028 di tingkat Eropa. Meskipun demikian, setiap negara anggota harus untuk menyesuaikan dengan kondisi nasional masing-masing (STROE, 2022). Bulgaria dan institusi pendidikannya telah memiliki infrastruktur internet yang bagus, termasuk ruang kelas (Stoyanova & Markova, 2022).

Kebijakan pembelajaran daring berbasis digital tidak hanya diterapkan pada jalur pendidikan formal, tetapi juga pada pendidikan nonformal. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar sekolah yang memiliki fungsi untuk mengganti, melengkapi, dan menambah pendidikan formal. Dibandingkan pendidikan formal, jalur pendidikan nonformal bisa dibilang memiliki sifat yang lebih luwes dan fleksibel. Karena pendidikan nonformal dapat ditempuh oleh semua kalangan dan bahkan dikenal dengan pendidikan sepanjang hayat. Ini Kebutuhan dan minat peserta diwujudkan dengan waktu yang lebih singkat. Selain itu, sebagian besar pembelajaran terjadi di luar kelas maupun lembaga (Rahabav & Souisa, 2021). Pembelajaran yang terjadi di luar kelas tentu akan menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Maka dari itu, sudah sewajarnya apabila pendidikan nonformal sangat dibutuhkan dan bisa dianggap sejajar dengan jalur pendidikan lainnya.

Jalur pendidikan nonformal memiliki berbagai bentuk satuan. Salah satunya adalah Lembaga Kursus dan Pelatihan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 81 Tahun 2013 Tentang Pendirian Satuan Pendidikan Nonformal Bab 1 Ketentuan Umum Pasal 1 butir keempat, Lembaga Kursus dan Pelatihan adalah satuan pendidikan nonformal yang diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang

yang lebih tinggi. Data Kemendikbud menunjukkan bahwa jumlah LKP di Indonesia adalah 19.000, dimana yang telah terakreditasi baru 3.200 (jpnn.com). Satuan pendidikan yang sering disingkat sebagai LKP ini, hadir untuk memberikan berbagai program kursus maupun pelatihan kepada masyarakat. LKP dipandang sejak dahulu sebagai program unggulan dibandingkan satuan pendidikan nonformal lainnya, yang melibatkan peningkatan kualitas sumber daya manusia (Usup dkk, 2020).

Saat ini masih banyak LKP yang masih menggunakan pembelajaran konvensional. Para pendidik belum menunjukkan kesiapan digitalisasi, mereka belum memanfaatkan berbagai perangkat lunak untuk memaksimalkan pembelajaran (Astuti, 2022). Selain itu, ada berbagai faktor lainnya yang menghambat. Faktor tersebut bisa berasal dari internal lembaga maupun eksternal lembaga. Beberapa lembaga belum memiliki jaringan internet dengan baik. Masalahnya disebabkan oleh daerah yang terisolasi dan jaringan listrik yang sering padam, terutama di daerah terluar, tertinggal, terdepan (3T) (Rahabav, 2021).

Digitalisasi pada dasarnya bukan berarti menghilangkan proses pembelajaran luring atau tatap muka. Melainkan, menggunakan bahan ajar dan metode secara digital untuk menjadi opsi tambahan dalam praktik pembelajaran. *E-learning* yang merupakan salah satu penerapan digitalisasi pada bidang pendidikan tidak dapat menggantikan pembelajaran tatap muka, karena interaksi terbatas, sulit berkolaborasi, dan tidak cocok untuk topik pembelajaran yang kompleks. Dengan adanya digitalisasi maka proses pembelajaran luring akan berjalan lebih mudah. Karena jika dikaji lebih dalam, LKP memiliki berbagai program kursus maupun pelatihan yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Seperti: kursus Multimedia, desain grafis, digital *marketing*, mengemudi atau stir mobil, menjahit, bahasa asing, dan berbagai program kursus lainnya. Mengingat kondisi *riil* lembaga pendidikan nonformal, sebenarnya pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan secara luring dan daring. Oleh karena itu, pembelajaran dapat dilakukan secara klasikal maupun individu (Rahabav Dkk, 2021).

Penerapan digitalisasi dapat dilakukan pada setiap komponen pembelajaran. Komponen tersebut diantaranya adalah instruktur, peserta kursus, tujuan, bahan ajar, media, metode, evaluasi (Fathurrohman, 2018). Pada komponen evaluasi tidak akan dikaji secara mendalam, karena dianggap memiliki kesamaan dari salah satu tahapan pada proses pembelajaran yang akan dibahas selanjutnya. Digitalisasi harus dimaksimalkan pada setiap komponen tersebut. Supaya pembelajaran yang berbasis digital dapat berjalan lebih optimal. Sehingga pembelajaran tersebut bisa mempermudah peserta kursus dalam memahami materi, bukan malah semakin menyulitkan.

Pembelajaran yang menerapkan digitalisasi akan menjadi lebih menarik. Hal ini dapat terjadi karena digitalisasi membuat media pembelajaran lebih beragam. Video tutorial pembelajaran yang dapat diakses dari internet merupakan salah contohnya. Pembuatan website dan aplikasi juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan modul, bahan ajar, maupun media atau tutorial pembelajaran. Supaya tujuan pembelajaran dapat diterima dengan baik dan bisa bermanfaat, maka media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin (Tasmalina dkk, 2018).

Perkembangan film animasi di Indonesia juga sudah berkembang dengan cukup baik. Banyaknya film animasi lokal yang beredar di televisi nasional menjadi buktinya. Selain itu, semakin banyak *game* buatan anak Bangsa juga menyakinkan bahwa Indonesia dapat mengikuti era digital. Keadaan ini seharusnya bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran seperti: video tutorial atau simulasi kursus dengan visualisasi yang lebih menarik. Pengadaan *audio video* dan jaringan yang baik bukan hanya dilakukan untuk proses belajar yang interaktif, namun juga memberikan kepuasan pada peserta kursus dan mengoptimalkan hasil belajar (Ngatini, 2021).

Penerapan digitalisasi dalam pembelajaran kursus harus tetap mempertimbangkan standar yang telah ditetapkan. Di Indonesia sendiri standar ini biasa disebut dengan Standar Nasional Pendidikan. Semua lembaga pendidikan di Indonesia harus menerapkan standar tersebut, tak terkecuali bagi lembaga nonformal seperti LKP. Sesuai dengan kajian penelitian ini, maka penerapan digitalisasi harus sesuai dengan standar proses pembelajaran. Standar yang memiliki tujuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan melalui pelaksanaan dalam proses pembelajaran disebut standar proses pembelajaran (Sujanto, 2019). Standar tersebut menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran (Siregar, Dkk, 2022).

Standar proses mengacu pada perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan penilaian. Standar proses tersebut wajib diterapkan pada pembelajaran secara daring maupun luring (Andharweni, 2022). Dengan adanya digitalisasi pada proses pembelajaran, maka akan ada metode baru yang bisa menjadi penyegaran pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya perencanaan yang dibuat secara matang berkaitan pemanfaatan digitalisasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan yang terjadi pada proses pembelajaran di LKP harus bersifat menyenangkan, dapat membantu peserta kursus dalam memahami materi, dan selalu inovatif dalam penerapan metode pembelajaran. Sehingga dapat mendorong tingkat antusias peserta kursus dalam mengikuti proses pembelajaran. Tentu saja proses pembelajaran tersebut harus terus diawasi untuk menekan terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan.

Salah satu lembaga kursus yang telah melakukan penerapan digitalisasi pada proses pembelajaran adalah Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Widyagama Luwuk. Lembaga ini berlokasi di Jalan Tg. Branjangan No. 28, Karaton, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai. LKP Widyagama Luwuk telah berdiri pada tanggal 24 September 2003 dan telah meluluskan ribuan peserta kursus dan pelatihan. Pengalaman tersebut membuat LKP ini banyak dikenal oleh masyarakat Kabupaten Luwuk dan sekitarnya. Konsep yang diusung oleh LKP Widyagama Luwuk adalah mendidik dan menyiapkan peserta kursus menjadi tenaga ahli dalam bidang Komputer dan Administrasi Perkantoran.

Program kursus yang ada pada LKP Widyagama Luwuk tidak hanya mengacu pada bidang komputer dan administrasi perkantoran. Melainkan juga program kursus lainnya, seperti kursus stir mobil dan bahasa asing. Lebih lengkapnya, program kursus yang ada di LKP Widyagama Luwuk terdiri dari administrasi perkantoran, stir mobil, bahasa asing, *digital marketing*, Multimedia, dan desain komunikasi visual. Sasaran program-program tersebut adalah semua kalangan, terkhusus anak muda yang sedang mencari kerja dan para perintis usaha.

LKP Widyagama Luwuk telah dikenal sebagai lembaga kursus yang berkompeten. Ini dibuktikan dengan lembaga yang telah mendapatkan akreditasi A. LKP Widyagama Luwuk juga pernah meraih juara 1 pada ajang perlombaan pengelolaan LKP tingkat nasional, tepatnya pada tahun 2015 lalu. Ini menandakan bahwa LKP Widyagama Luwuk merupakan salah satu lembaga kursus unggulan dan terpercaya di Kabupaten Banggai. Bahkan, seringkali LKP Widyagama Luwuk mendapatkan peserta kursus dari luar kota bahkan provinsi. Hal ini sangat mungkin terjadi karena LKP Widyagama Luwuk telah menerapkan digitalisasi pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di LKP Widyagama Luwuk berlangsung secara *offline* dan *online*. Program seperti kursus stir mobil hanya dilakukan secara *offline*, karena diperlukan praktik langsung dalam pelaksanaannya. Sedangkan program lainnya dapat dilakukan secara *online* dan dapat diakses melalui *website* maupun *platform video conference*. Biasanya, LKP Widyagama Luwuk melakukan proses pembelajaran secara *online* menggunakan *platform Zoom*. Adapun penelitian yang dilakukan ini menekankan pada penerapan digitalisasi pada komponen pembelajaran, proses, faktor pendukung dan penghambat .

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Fokus dalam penelitian adalah penerapan digitalisasi pada komponen pembelajaran dan proses pembelajaran kursus di LKP

Widyagama Luwuk. Selain itu, penelitian juga difokuskan pada faktor pendukung dan penghambat penerapan digitalisasi tersebut. Penelitian dibatasi pada proses pembelajaran *offline* dan *online*. Dimana dalam pembelajaran *offline* akan dikaji pada kursus *reguler Office*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung pada lokasi penelitian. Wawancara dilakukan secara daring dan luring. Wawancara luring, peneliti memanfaatkan media *Zoom* dan *WhatsApp*. Dimana data didapatkan dari 3 informan dan 6 subjek penelitian. Sedangkan, studi dokumentasi dilakukan pada berbagai dokumen pendukung yang ada pada lembaga maupun di luar lembaga.

Keabsahaan data dilakukan menggunakan triangulasi metode dan sumber data. Apabila data yang dikumpulkan oleh peneliti menggunakan triangulasi, maka secara tidak langsung peneliti juga telah melakukan pengujian kredibilitas data (Anggito, Dkk, 2019). Teknik analisis data menggunakan teknik yang dicetuskan oleh Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi, penyajian, dan simpulan.

Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan Digitalisasi Pada Komponen Pembelajaran

a. Kursus Instruktur

Instruktur di LKP Widyagama Luwuk yang mengajar kursus *Office* dan kursus *online* merupakan instruktur tetap. Mereka merupakan alumni dari LKP Widyagama Luwuk. Instruktur tetap di LKP Widyagama Luwuk juga merangkap di berbagai jabatan. Hal ini tentu saja bisa menjadi beban tambahan bagi instruktur. Karena mereka menjadi tidak fokus dalam melaksanakan dan mengembangkan pembelajaran.

Instruktur harus memiliki kualifikasi untuk mengajar dan memiliki kepakaran dalam bidang yang diajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan sertifikat metodologi dan sertifikat kompetensi. Kepemilikan sertifikat tersebut ditujukan sebagai tanda bahwa instruktur layak untuk mengajar di LKP Widyagama Luwuk. Selain itu, instruktur juga harus bisa mengikuti era yang terus berkembang. Pada era digital, instruktur sebagai guru atau pendidik harus bisa mengembangkan sikap profesional sesuai dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan masyarakat (Lao dkk., 2019).

Instruktur di LKP Widyagama Luwuk juga diketahui dapat mengoperasikan teknologi digital dengan baik, terutama dalam kursus *online*. Pembuatan bahan ajar berbentuk digital juga dilakukan oleh instruktur. Tentu saja, kompetensi tersebut harus terus dikembangkan. Salah satu proses pengembangannya adalah dengan mengikuti pelatihan. Kegiatan pelatihan sering

diikuti oleh instruktur. Biaya yang dikeluarkan untuk mengikuti pelatihan tergolong cukup terjangkau dan ditanggung oleh keuangan lembaga. Lokasi pelatihan yang diikuti tidak hanya terpaku di Kabupaten Banggai, tetapi juga di luar kota. Waktu dan intensitas keikutsertaan dalam penelitian pun berbeda-beda. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan, kesiapan tim, dan kesiapan anggaran. Pelatihan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi tenaga pendidik, staf atau pegawai, dan perusahaan di tempat mereka bekerja atau magang (Sutarto dkk, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat diketahui instruktur kursus *Office* dan kursus *online* telah menjalankan perannya dengan baik. Karena instruktur mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Materi yang diberikan dapat diterangkan dengan jelas. Instruktur juga mampu menjawab berbagai pertanyaan. Sehingga peserta kursus menjadi lebih paham, bersemangat, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Tugas pendidikan adalah menciptakan situasi yang bisa memotivasi peserta kursus untuk bertindak. Singkatnya, instruktur yang juga tenaga pendidik harus bisa membuat sebuah lingkungan belajar khusus yang bisa membantu peserta kursus dalam menggunakan alat dan metodenya sendiri untuk bisa menyelesaikan tugas dengan benar dalam situasi yang berbeda-beda (Jobirovich, 2021).

b. Peserta Kursus

Peserta kursus di LKP Widyagama Luwuk merupakan masyarakat umum. Tidak ada batasan usia untuk bisa mengikuti kursus *Office* maupun kursus *online*. Hanya saja terkadang dibutuhkan syarat berupa minimal keterampilan dalam mengoperasikan komputer. Syarat tersebut digunakan untuk penentuan kelompok belajar. Ini hanya berlaku pada kursus *Office*, sedangkan kursus *online* lebih fleksibel. Peserta harus dilibatkan dalam mendiagnosa kebutuhan mereka dalam mengikuti kursus (Sutarto dkk., 2022). Alasan setiap peserta kursus sangat beragam. Kebanyakan beralasan mengikuti kursus untuk kebutuhan pengembangan keterampilan, terutama dalam dunia kerja.

Proses rekrutmen peserta kursus di LKP Widyagama Luwuk berlangsung secara *offline* dan *online*. Rekrutmen peserta kursus secara *offline* dilakukan dengan menyebarkan brosur. Sedangkan perekrutan *online* dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital, termasuk penggunaan media sosial. Biasanya, promosi menggunakan media sosial dilakukan dengan iklan. Tujuannya untuk meningkatkan jangkauan dan dipandang lebih efektif. Pada titik akhir, calon peserta kursus harus mengisi *Google Form* terlebih dahulu. Pengisian dilakukan berkaitan dengan identitas diri peserta kursus. Hasil pengisian tersebut yang kemudian menjadi *database* lembaga.

Peserta dalam kursus *online* merupakan peserta yang berasal dari berbagai daerah. Pada lembaga kursus ini, interaksi antara instruktur dan peserta lebih minim. Oleh karena itu, peserta kursus harus lebih aktif. Pembelajaran *online* merupakan suatu pembelajaran yang difokuskan pada peserta, dimana peserta dituntut untuk menjadi mandiri dan bertanggungjawab (Fakhruddin dkk, 2022). Hubungan komunikasi yang terjadi antara instruktur dengan peserta kursus *online* di LKP Widyagama Luwuk terpantau berjalan lancar. Mengingat, LKP Widyagama Luwuk telah memiliki grup *WhatsApp* sebagai sarana komunikasi.

c. Tujuan

Tujuan program kursus yang ada di LKP Widyagama Luwuk umumnya lebih bersifat aplikatif. Artinya, peserta kursus diharapkan dapat menerapkan ilmu yang didapatkan dari kursus dalam dunia nyata. Jadi peserta kursus tidak hanya paham teori, tetapi juga dapat praktek secara langsung. Latihan implementasi atau penerapan dalam dunia nyata dilakukan oleh peserta kursus melalui adanya studi kasus yang diberikan oleh instruktur ketika proses pembelajaran. Pentingnya memiliki tujuan membuat LKP Widyagama Luwuk harus melakukan penetapan dengan bijak. Tujuan yang ingin dicapai diusahakan sama dengan kebutuhan peserta kursus melalui hasil analisa pelaksanaan sebelumnya (Sutarto dkk, 2022). Selain itu, perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja menjadi dasar penetapan lainnya. Jadi tujuan pembelajaran di LKP Widyagama Luwuk tidak tetap dan kaku. Melainkan fleksibel dan terus mengikuti perkembangan.

Program kursus yang dikaji dalam penelitian berkaitan dengan teknologi digital, maka tujuan lembaga kursus pun berkaitan dengan bidang tersebut. Indikator ketercapaian tujuan dapat diketahui melalui pengumpulan tugas peserta kursus. Pengumpulan tugas juga dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan media sosial maupun *Google Form*. Format *full online* tidak menurunkan persepsi terhadap tercapainya tujuan pembelajaran atau peringkat kepuasan pengguna lulusan LKP Widyagama Luwuk, bahkan berkontribusi bagi peningkatan pencapaian kepuasan dan tujuan pembelajaran (Maness dkk, 2023).

d. Bahan Ajar

Pengenalan pembelajaran berbasis multimedia berguna dalam segala hal. Untuk menarik perhatian peserta kursus dalam proses pembelajaran, berikut adalah alat-alat utamanya: teks, grafik, animasi, suara, video (Jobirovich, 2021). Penggunaan bahan ajar di LKP Widyagama Luwuk berbentuk teks dan video. Teks dimanfaatkan dalam pembuatan modul. Sedangkan, video yang digunakan berupa video pembelajaran. Kedua bentuk tersebut berisi tentang materi-materi yang akan dipelajari peserta ketika mengikuti kursus. Bahan ajar yang digunakan biasanya berbentuk modul, baik itu modul cetak maupun digital. Penggunaan

modul dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena modul dapat digunakan dalam pembelajaran individu, kelompok kecil, dan kelompok besar. Kelebihan lainnya, modul dapat digunakan kapan saja dan bisa untuk mengevaluasi hasil belajar peserta secara mandiri (Yuliono dkk, 2018). Modul yang berbasis digital dibuat dalam bentuk file PDF dan dikenal dengan *ebook*. Penggunaan *ebook* diterapkan pada semua program kursus yang ada di LKP Widyagama Luwuk. Berdasarkan pengakuan beberapa peserta kursus *Office*, bahan ajar berbentuk digital tidak diberikan. Karena bahan ajar digital tersebut akan dibagikan apabila peserta kursus meminta. Padahal bahan ajar digital dapat memberikan banyak manfaat kepada peserta kursus.

Video pembelajaran yang digunakan di LKP Widyagama Luwuk berisi tentang video instruktur yang menjelaskan materi. Terkadang, *video* juga berisi instruktur yang sedang mempraktekkan suatu kegiatan. Selain itu, ada video yang merupakan hasil rekaman ketika mengikuti kursus secara *online*. *Video* ini berguna bagi peserta kursus, jika tidak bisa mengikuti kursus secara langsung dikarenakan suatu hal. Maka dari itu, penggunaan video pembelajaran dikatakan sangat bermanfaat bagi peserta kursus. *File video* digunakan untuk memastikan informasi yang diberikan dalam proses pembelajaran dapat memudahkan dalam memahami konsep. Selain itu, sangat efektif untuk mendemonstrasikannya melalui *video*, sehingga mereka bisa lebih memahami materi yang diberikan daripada berbentuk teks (Jobirovich, 2021).

Penggunaan *video* pembelajaran dinilai telah memiliki banyak manfaat. Tetapi, sayangnya penggunaan bahan ajar ini hanya berlaku di kursus *online*. Pada kursus *Office*, peserta kursus tidak mendapatkan bahan ajar tersebut. Padahal, *video* pembelajaran bisa memudahkan peserta kursus untuk belajar *Office* secara mandiri di rumah. Sehingga dapat mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Apalagi jika ditinjau dari hasil wawancara dengan salah satu instruktur, bahwa ada beberapa peserta kursus yang tidak bisa mempelajari keterampilan secara tepat waktu. Proses pembuatan bahan ajar dilakukan oleh instruktur secara langsung. Bahan ajar dibuat berdasarkan analisa kebutuhan materi. Prosesnya dilakukan dengan analisis materi yang masih relevan dan mencari referensi pada bahan ajar lainnya. Setelah materi ditetapkan selanjutnya akan dirancang menjadi sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Lalu, bahan ajar dibuat dan disesuaikan berdasarkan beberapa bentuk. Apakah materi lebih sesuai dibuat dalam bentuk modul, *video*, atau bahkan bentuk lainnya.

e. Media

Media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan kreativitas instruktur. Penggunaannya juga harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan karakter peserta kursus (Kisworo dkk, 2022). Pelaksanaan kursus *Office* berbasis *offline* menggunakan media pembelajaran yang relatif terbatas. Penggunaannya hanya memanfaatkan komputer maupun laptop yang telah berisi *software* pendukung. *Software* tersebut diantaranya: *Word*, *Excel*, dan *Power Point*. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran kursus *online*. Mengingat, dalam pembelajaran ini instruktur dan peserta kursus tidak bisa bertemu. Jadi memerlukan suatu hal yang menghubungkan dua komponen pembelajaran tersebut. Media sangat diperlukan untuk proses komunikasi maupun proses pembelajaran. Komunikasi dilakukan menggunakan media sosial seperti: *Facebook*, *WhatsApp*, dan *Instagram*. Tidak hanya menggunakan media sosial, LKP Widyagama Luwuk juga menggunakan media konferensi video. Konferensi video merupakan komunikasi *audio Visual* dan *video real-time* antara orang-orang yang berbeda lokasi dan dapat bertukar data, file, maupun aplikasi.

Aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran sudah berkembang. Apalagi setelah terjadinya bencana pandemi covid-19. Pengembang aplikasi semakin berlomba-lomba untuk meningkatkan fitur dan kualitasnya. Salah satu aplikasi yang sempat menjadi *trend* dan masih bisa bertahan sampai sekarang adalah *Zoom meeting*. LKP Widyagama Luwuk sering kali menggunakan aplikasi ini untuk melakukan pembelajaran kursus *online* (Wei, Dkk, 2022). Penerapan ini dapat dikategorikan sebagai media *virtual learning*. Teknologi *Zoom meeting* telah menyediakan sebuah cara untuk melakukan interaksi yang baik antara peserta kursus dan instruktur (Herwina, 2021). Proses pembelajaran kursus *online* juga memanfaatkan layanan lain seperti: *Google Drive* dan *Google Form*. *Google Drive* merupakan salah satu contoh dari aplikasi *cloud computing*. Pemanfaatan *Google Drive* di LKP Widyagama Luwuk dilakukan sebagai penyimpanan berbagai data. Jika dihubungkan dengan proses pembelajaran, maka *Google Drive* digunakan sebagai dan pembagian bahan ajar. Selain itu, untuk *video* pembelajaran hasil rekaman kursus juga beberapa kali di *upload* melalui layanan *Youtube* dan Tik-Tok. Sedangkan, *Google Form* lebih dimaksimalkan untuk digunakan sebagai media evaluasi dan penilaian hasil pembelajaran.

f. Metode Pembelajaran

Metode merupakan suatu cara yang dilakukan oleh instruktur ketika melakukan pembelajaran. Metode yang digunakan di LKP Widyagama Luwuk sangat beragam. Umumnya ketika awal pembelajaran dilakukan metode ceramah untuk membuka pembelajaran. Setelah itu, pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Metode juga disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan. Metode yang sering digunakan selain ceramah adalah

demonstrasi dan praktik. Pembelajaran *offline* di LKP Widyagama Luwuk menggunakan metode *active learning*. Dalam metode ini, peserta kursus dituntut untuk selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan peserta kursus dalam pembelajaran menjadi faktor penting dalam metode ini. Peserta kursus dituntut untuk terus bertanya apabila kurang memahami materi. Pertanyaan dapat diajukan ketika instruktur sedang atau selesai mendemonstrasikan materi. Kelas *online* memiliki durasi pelaksanaan yang lebih singkat dibandingkan kursus *offline*. Pertemuannya hanya berlangsung selama tiga (3) sampai empat (4) kali, dimana setiap pertemuan berdurasi satu (1) sampai dua (2) jam.

Pembelajaran secara *online* dapat dilakukan dengan menyiapkan *e-modul*, lembar kerja, dan penyampaian materi. Interaksi dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya, mengemukakan pendapat, atau refleksi (Arbarini dkk, 2022). Pelaksanaan pembelajaran *online* di LKP Widyagama Luwuk juga serupa, pembelajaran diawali dengan proses memasukkan peserta dalam grup. Nantinya sebelum kelas dimulai akan disampaikan terlebih dahulu hal-hal yang perlu dipersiapkan, seperti aplikasi, materi, bahkan prosedur pelaksanaannya. Apabila kelas dimulai instruktur akan menyampaikan materi, praktek, dan dilengkapi dengan diskusi. Metode yang digunakan dalam pembelajaran kursus *online* juga dapat dikenal dengan sebutan webinar. Webinar membawa kelas konvensional menuju portal *online* dengan menggunakan sistem konferensi video. Istilah 'webinar' relatif baru dalam bidang pendidikan. Ini adalah kombinasi dari web dan seminar. Ide dasarnya adalah untuk melakukan seminar secara *online*. Namun, makna webinar dalam arti luas tidak dibatasi pada seminar *online* saja. Melainkan juga, *meeting*, konferensi, demonstrasi, pelatihan, pembelajaran, atau kegiatan yang dirancang untuk memberikan informasi, baik secara satu arah maupun secara interaktif (Gupta, 2021). Webinar yang diterapkan pada kursus *online* di LKP Widyagama Luwuk menggunakan beberapa bentuk. Webinar tidak hanya dilakukan dengan metode ceramah saja. Tetapi, juga menggunakan metode demonstrasi dan praktik. Karena model dilakukan secara *online*, maka pembelajaran ini banyak memanfaatkan fitur *share screen* yang ada pada layanan konferensi video. Dengan adanya fitur tersebut instruktur dapat mencontohkan tahapan demi tahapan dalam mendemonstrasikan materi. Sedangkan, peserta kursus dapat menggunakan fitur *share screen* apabila ingin bertanya atau diminta menunjukkan hasil praktik yang dilakukan.

2. Penerapan Digitalisasi pada Proses Pembelajaran

a. Kursus Perencanaan

Perencanaan pembelajaran merupakan proses yang dilakukan pada awal kegiatan pembelajaran. Perencanaan meliputi berbagai persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan

pembelajaran dan harus mengacu pada kurikulum, seperti sumber belajar digital, bahan ajar, tindakan pra pembelajaran *online*, hingga merancang media pembelajaran khusus pembelajaran *online* (Arbarini dkk, 2022). Perencanaan pembelajaran dilakukan dalam waktu jangka pendek (*short term planning*). Artinya, jangka waktu perencanaan hanya sekitar satu tahun atau kurang dan bisa disebut perencanaan operasional tahunan (Rosyid dkk, 2019). Perencanaan pembelajaran di LKP Widyagama Luwuk dilakukan untuk menentukan pembukaan program baru. Pada program reguler biasanya dilakukan analisa kebutuhan terlebih dahulu. Bentuk analisis berlangsung dengan membagikan kuesioner maupun membuka kelas percobaan melalui media sosial. Apabila respon calon peserta kursus baik, maka akan dilakukan persiapan untuk pembukaan kelas. Perencanaan dalam perekrutan peserta secara *offline* dapat dilakukan dengan menyebarkan brosur. Setiap awal minggu nantinya akan dibuka kelas baru. Pelaksanaanya dilakukan dengan minimal adanya dua peserta kursus. Dalam rentan waktu satu bulan LKP Widyagama Luwuk membuka dua (2) kali kelas. Perancang dan instruktur harus bekerjasama untuk mengembangkan kursus *online* dalam menghadirkan pembelajaran yang berkualitas. (Barthakur dkk, 2022). Instruktur di LKP Widyagama Luwuk dilibatkan dalam perencanaan pembelajaran dengan rapat yang dilakukan untuk membahas tentang hasil pembelajaran sebelumnya. Rapat dapat dilakukan setiap akhir tahun. Inti kegiatannya membahas tentang pengembangan materi, metode, bahkan penyesuaian model pembelajaran. Penentuan kebijakan proses pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan hasil rapat yang disepakati bersama. LKP Widyagama Luwuk memiliki silabus. Silabus tersebut dibuat berdasarkan kurikulum. Kemudian dari adanya silabus akan dikembangkan menjadi RPP. Dimana pembuatannya disesuaikan dengan kebutuhan. Karena teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat, maka ada keterkaitan teknologi digital dalam perumusannya. Penerapan silabus dan RPP sedikit mengalami modifikasi pada kursus *Office* dan *online*. Mengingat, kedua kursus tersebut memiliki durasi pelaksanaan yang lebih singkat. Kursus *Office* reguler hanya dilakukan selama 12 kali pertemuan. Sedangkan, kursus *online* hanya berlangsung selama 3 sampai 4 kali pertemuan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah tindakan atau implementasi dari adanya sebuah perencanaan yang telah dibuat dengan matang dan terperinci (Suryadi, Dkk, 2020). Pelaksanaan pembelajaran di LKP Widyagama Luwuk sudah berjalan dengan baik. Hal ini tidak terlepas dari adanya perencanaan dan sistem *controlling* yang baik pula. Selain itu, kualitas sarana dan prasarana juga menunjang keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran *online* harus mempertimbangkan tiga (3) hal penting, yaitu: kegiatan pembelajaran yang

memanfaatkan jaringan internet, tersedianya layanan penunjang belajar bagi peserta kursus, dan dukungan instruktur atau tutor dalam membantu peserta kursus (Fakhruddin dkk, 2022). Pelaksanaan kursus *Office* dengan model *offline* juga dapat dilaksanakan dengan pertimbangan tiga aspek tersebut. LKP Widyagama Luwuk telah memiliki jaringan internet yang baik. Jaringan internet tersebut diwujudkan dengan pengadaan WiFi berkecepatan tinggi. Oleh karena itu, lembaga ini sangat layak dalam melakukan pembelajaran. Baik pembelajaran kursus *Office* dan kursus *online*. Mengingat, keduanya merupakan kursus yang diselenggarakan dengan teknologi digital.

Sarana dan prasarana di LKP Widyagama Luwuk juga dapat dikatakan baik. Rasio antara sarana dan prasarana dengan peserta kursus sudah terpenuhi. Sehingga sarana dan prasarana tersebut dapat menunjang pelaksanaan kursus yang lebih baik pula. Peserta kursus *office* dapat menggunakan fasilitas yang disediakan, salah satunya adalah komputer dan laptop. Pada pembelajaran *online*, LKP Widyagama Luwuk telah memiliki berbagai prasarana dalam mendukung kelas virtual. Layanan penunjang juga diberikan kepada peserta kursus dengan mendapatkan bahan ajar yang baik dan pendampingan dalam grup *Whatsapp* dan *Instagram*. Sehingga proses komunikasi juga dapat terus terjaga.

Instruktur memiliki peran besar dalam pembelajaran kursus. Rasio instruktur di LKP Widyagama Luwuk sesuai dengan jumlah peserta kursus. Karena kursus *Office* bersifat privat, maka tidak perlu memerlukan banyak instruktur. Begitu juga dengan kursus *online*. Proses interaksi yang terjadi juga berjalan lancar. Dalam pembelajaran *online* strategi harus banyak difokuskan pada pasca kursus. Lembaga harus memikirkan cara supaya peserta kursus tetap bertahan di grup untuk kebutuhan kursus kedepannya.

c. Pengawasan

Proses pengawasan dilakukan secara berkelanjutan. Setiap pembelajaran dilakukan pengawasan atau *controlling*. Kegiatan pengawasan sebenarnya memerlukan panduan. Tetapi, dalam pengawasan internal LKP Widyagama Luwuk tidak memilikinya. Proses pengawasan dilakukan secara langsung oleh pengelola lembaga. LKP Widyagama Luwuk juga menerima keluhan dari peserta kursus terhadap instruktur dan pembelajaran secara menyeluruh. Sedangkan dari eksternal, biasanya ada pengawasan setiap enam (6) bulan sekali dari dinas. Pengawasan tersebut berkaitan dengan perkembangan peserta kursus, tingkat kelulusan, dan berbagai hal lain. Pemantauan keaktifan peserta kursus dapat dilihat dari daftar hadir. LKP Widyagama Luwuk memiliki daftar hadir berbentuk cetak. Sedangkan, dalam kursus *online* daftar hadir berbentuk data digital dari *Google Form*. Selain itu, ada juga *personal report* dari setiap instruktur. *Personal report* juga berbentuk *Google Form* dan dapat diakses oleh pengelola

lembaga untuk dilakukan pengawasan. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal peserta kursus (bakat, intelektual, dan kesiapan) maupun eksternal (instruktur, lingkungan, fasilitas, materi, dan pengkondisian belajar). (Fakhruddin dkk, 2022)

LKP Widyagama Luwuk melakukan penilaian hasil pembelajaran dengan bentuk tanya jawab, kuis, hingga ujian. Tanya jawab dilakukan pada kursus *Office* dan *online*. Penilaian berbentuk kuis dilakukan pada kursus *online*. Sedangkan, ujian hanya diterapkan pada kursus *Office*. Penilaian kursus *Office* dan kursus *online* di LKP Widyagama Luwuk dilakukan setiap pertemuan. Penilaian dilakukan sesuai dengan tema yang dikaji pada pertemuan tersebut. Kedua kursus dilakukan penilaian sebelum dan setelah pertemuan selesai. Artinya, evaluasi tersebut menggunakan penilain formatif dan sumatif. Penilaian formatif membantu peserta dalam mengevaluasi kemajuan dan mengidentifikasi kesenjangan, sedangkan penilaian sumatif memberikan verifikasi formal pencapaian tujuan pembelajaran kursus (Barthakur dkk, 2022)

Pendekatan lain untuk mengevaluasi kursus adalah dengan melakukan penilaian berdasarkan persepsi peserta kursus dan instruktur terhadap pengalaman kursus yang diikuti, biasanya dilakukan melalui survei (Barthakur dkk, 2022). Kegiatan evaluasi dilakukan dengan menggunakan media digital, salah satunya adalah *Google Form*. Dalam *platform* tersebut terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta kursus. Hasil jawaban kemudian dinilai dan digunakan untuk mengukur pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dinilai dari proses evaluasi ini.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Digitalisasi pada Proses Pembelajaran Kursus

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung merupakan faktor yang menjadi alasan dan semakin meyakinkan bahwa digitalisasi dalam proses pembelajaran kursus harus dilakukan. Faktor pendukung diantaranya adalah SDM yang sudah terpenuhi. Instruktur sudah memiliki kompetensi yang baik dalam mengajar dan memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Saat ini sarana dan prasarana juga sudah mendukung. Banyak prasarana berbasis digital yang telah dimiliki. Selain itu, ada juga faktor pandemi yang mendorong penerapan digitalisasi ini. Krisis Covid-19 dan permintaan untuk melakukan *social distancing* mulai mengubah kehidupan sosial di masyarakat, metode *online* dalam bersosial dan bekerja jarak jauh diterapkan. Disamping itu, praktik pembelajaran dalam pendidikan sebagian besar menjadi virtual dan *online* (Sadjadi, 2023).

Penerapan digitalisasi dalam proses pembelajaran juga dilakukan untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Segala bidang dengan perlahan sudah

menerapkan digitalisasi dan sedang menuju pada dunia digital. Oleh karena itu, LKP sebagai lembaga bidang pendidikan juga harus melakukannya. Karena minat dan kebutuhan masyarakat pun sekarang juga sudah mulai bergeser. Banyak dari mereka yang ingin belajar tentang teknologi digital dan melakukan pembelajarannya juga secara digital. Teknologi digital merupakan suatu bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran saat ini (Dečman, 2022).

Bagi peserta kursus yang tidak memiliki banyak waktu, maka pembelajaran digital berbasis *online* dapat menjadi solusinya. Peserta kursus bisa mengikuti kursus *online* dari mana saja tanpa harus membuang waktu untuk perjalanan menuju lokasi kursus. Model pembelajaran *online* ini tidak boleh berakhir setelah pandemi, tetapi akan berkelanjutan di masa depan sebagai model pendidikan baru di Indonesia (Suhandiah dkk, 2022).

b. Faktor Penghambat

Ada beberapa faktor yang menghambat penerapan digitalisasi pada proses pembelajaran kursus. Faktor ini yang menyebabkan penerapan digitalisasi menjadi tidak lancar. Salah satu faktor penghambat nya adalah kemauan SDM untuk belajar. Instruktur tidak boleh puas hanya dengan kemampuannya saat ini. Oleh karena itu, mereka harus terus belajar. Tetapi, justru hal ini yang kemudian menjadi kendala. Dimana mereka tidak setiap saat memiliki kemauan untuk belajar. Apalagi ditambah kesibukan mereka dalam mengajar dan memikirkan aspek pembelajaran lainnya. Kedua, apabila belum memiliki sarana dan prasarana, maka dibutuhkan anggaran yang besar untuk membelinya. Mengingat, sarana dan prasarana tersebut tidak hanya berbentuk fisik, melainkan juga prasarana berbasis digital. Faktor penghambat lainnya adalah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terlalu cepat. Hal ini menjadi kendala dalam mengikuti perkembangan dan tren yang ada. Kebijakan yang baik dan cocok untuk proses pembelajaran saat ini, belum tentu cocok untuk beberapa bulan kedepan. Perubahannya sangat cepat dan tidak bisa ditebak. Lembaga harus adaptif dalam mengikuti perkembangan ini. Percepatan adaptasi teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor hambatan untuk menyelenggarakan pelayanan pendidikan pada masyarakat saat ini (Herwina Dkk, 2021).

Faktor penghambat juga muncul dari eksternal lembaga. Terutama faktor penghambat yang datang dari peserta kursus. Pada kursus *online*, jaringan internet yang kurang baik merupakan salah satu bentuk contohnya. Perbedaan lokasi dan keadaan setiap peserta kursus sangat mempengaruhi kualitas jaringan internet. Tidak semua daerah memiliki akses internet yang baik (Sanoto, 2021). Bukan hanya pada daerah pedesaan, daerah perkotaan pun terkadang mengalami gangguan jaringan. Apalagi ketika hujan deras sedang terjadi. Selain itu,

fasilitas yang dimiliki peserta kursus juga terkadang menghambat. Karena tidak semua peserta kursus memiliki laptop yang baik untuk menunjang proses pembelajaran secara *online*.

Kesimpulan

Setiap komponen pembelajaran di LKP Widyagama Luwuk telah menerapkan digitalisasi dengan baik mencakup kompetensi instruktur, sistem perekrutan peserta kursus, bahan ajar, media komunikasi, dan metode pembelajaran. Demikian juga pada proses pembelajarannya telah menerapkan digitalisasi. Adapun faktor pendukungnya adalah instruktur yang telah memiliki kompetensi digitalisasi yang mumpuni, dan pada waktu pandemi sangat mendukung adanya proses belajar secara daring. Faktor penghambat mencakup biaya pengadaan sarana prasarana yang tergolong tinggi, spesifikasi perangkat pembelajaran yang masih rendah, dan perkembangan teknologi yang terlalu cepat menuntut semua pihak mampu berinovatif. Lembaga harus bisa konsisten untuk menjaga kualitas, bahkan diperlukan adanya pengembangan. Pemanfaatan digitalisasi yang lebih baik pada kursus *offline*, terutama *Office*. Program kursus *online* dapat dijadwalkan dengan lebih teratur dan berjenjang, supaya masyarakat yang akan menjadi calon peserta kursus semakin tertarik dengan program yang ditawarkan.

Referensi

- Amarulloh, A., Surahman, E., & Vita, M. (2019). Digitalisasi dalam Proses Pembelajaran dan Dampak Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 1– 10. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v11i1.2815>.
- Andharweni, T. A. (2022). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Daring Ditinjau dari Standar Proses Pembelajaran (Studi Kasus di SMA Negeri 1 Getasan, Kab. Semarang). *Satya Widya*, 38(1), 68–79. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2022.v38.i2>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (ed.); Pertama). CV Jejak.
- Anita, & Astuti, S. I. (2022). Digitalisasi Dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus Terhadap Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2509>
- Arbarini, M., Rahmat, A., Ismaniar, Isa, A. H., & Siswanto, Y. (2022). Equivalency Education: Distance Learning and Its Impact in Indonesia. *Journal of Nonformal Education*, 8(1), 12–22. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15294/jne.v8i1.33932>
- Barthakur, A., Joksimovic, S., Kovanovic, V., Richey, M., & Pardo, A. (2022). *Aligning objectives with assessment in online courses: Integrating learning analytics and Measurement theory. Computers and Education*, 190, 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104603>.
- Bui, T. H. (2022). *English teachers' integration of digital technologies in the classroom. International Journal of Educational Research Open*, 3(August), 100204. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2022.100204>.

- Cahyarini, F. D. (2021). Implementasi Digital *Leadership* dalam Pengembangan Kompetensi Digital pada Pelayanan Publik. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 25(1), 47–60. <https://doi.org/10.31445/jskm.2021.3780>.
- Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgiarohmah, P. A. (2019). Pembelajaran di Era Revolusi Industri 5.0. Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M) 2019 UMT, 1–6. <http://jurnal.umat.ac.id/index.php/cpu/article/view/1674/1068>.
- Cin, A., Özkale, U., & Akay, C. (2022). *University Students' Opinions about Mobile Learning: A Qualitative Meta-Synthesis by ENTREQ Statement (2000-2020)*. *Croatian Journal of Education*, 24(1), 297–342. <https://doi.org/10.15516/cje.v24i1.4193>
- Dečman, N., & Rep, A. (2022). *Digitalization in Teaching Economic Disciplines: Past, Current and Future Perspectives*. *Business Systems Research*, 13(2), 1–7. <https://doi.org/10.2478/bsrj-2022-0012>.
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173–182. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Fakhrudin, F., Shofwan, I., Mulyono, S. E., Kisworo, B., & Kriswanto, H. D. (2022). *Student Satisfaction Perspective: Online Learning And The Effectiveness Of Online Learning Media*. *Webology*, 19(2), 905–916. <http://www.webology.org>
- Fathurrohman, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran. Garudhawaca.
- Fattileni, L. (2018). Pelaksanaan Sistem Belajar *E-Learning* di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) *Palcomtech* Palembang. Universitas Islam Negeri Rade Fatah Palembang.
- Gumelar, D. R., & Dinnur, S. S. (2020). Digitalisasi Pendidikan Hukum Dan Prospeknya Pasca Pandemi Covid-19. *Al-Ahwal Al-Syakhsyiah: Jurnal Hukum Keluarga dan Peradilan Islam*, 1(2), 111–122. <https://doi.org/10.15575/as.v1i2.9909>
- Gupta, S. K., & Sengupta, N. (2021). *Webinar as the Future Educational Tool in Higher Education of India: A Survey-Based Study*. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 1111–1130. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09493-7>.
- Herwina, W., & Miradj, S. (2021). *Analyzing the Impacts of Course and Training Institution Management on Education Services for Communities during the Covid-19 Pandemic*. *Journal of Nonformal Education*, 7(2), 127–134. <https://doi.org/10.15294/jne.v7i2.30918>.
- Ichsan, I. Z., Rahmayanti, H., Purwanto, A., Sigit, D. V., Kurniawan, E., Dewi, A. K., Wirdianti, N., Hermawati, F. M., & Marhento, G. (2020). Covid-19 Dan *E-Learning*: Perubahan Strategi Pembelajaran Sains Dan Lingkungan Di Smp. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 50. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i1.11791>.
- Ili, L., & Jusmaningsih, D. (2022). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika melalui pembelajaran daring menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. 10(1), 112–118. <https://doi.org/10.29210/169100>.
- Jobirovich, Y. M. (2021). *Advantages of the introduction of digital technologies into the educational process*. *Journal of Culture, Literature, and ELT*, 7, 17–20. <https://literature.academicjournal.io/index.php/literature/article/view/60#additionalNotes>.
- Jobirovich, Y. M. (2021b). *The Role of Digital Technologies in Education System*. *The American Journal of Social Science and Education Innovations*, 03(04), 461–465. <https://doi.org/10.37547/tajssei/Volume03Issue04-73>.
- Kisworo, B., Yusuf, A., Desmawati, L., Shofwan, I., Kusumawati, Zulaikhah Rita, Sakti, Amalia Balqis Oktiva, & Setiawati, Rana Indah. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Platform Animaker.com* bagi Pendidik PAUD Nonformal di Kota Semarang 5. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(1), 15–23. <https://doi.org/10.15294/abdimas.v26i1.33745>.
- Lao, H. A. E., Ekosiswoyo, R., Sutarto, J., & Pramono, S. E. (2018). *The Performance of Teachers in the Digital Era in Improving Learning Quality*. *Proceedings of the International Conference on Science and Education and Technology 2018*, 247(Iset), 219–223. <https://doi.org/10.2991/iset-18.2018.46>

- Ma'rufah, A. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Digitalisasi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 17–29. <https://jurnaledukasi.org/index.php/edukasia/article/view/62>
- Maness, H. T. D., Hakimjavadi, H., & Chamala, S. (2023). *Maintaining Informatics Training Learning Outcomes With a Covid-19 Era Shift to a Fully Online Flipped Course*. *Journal of Pathology Informatics*, 14, 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jpi.2022.100162>
- Miftahul, H. Y. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Pelatihan Komputer di LKP Widyagama Luwuk Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Mohamad, M. (2019). Kemendikbud: Lembaga Kursus dan Pelatihan Mayoritas Belum Terakreditasi. *jppnn.com*. <https://m.jppnn.com/news/kemendikbud-lembaga-kursus-dan-pelatihan-mayoritas-belum-terakreditasi>
- Ngatini, S. (2021). Upaya Inovatif Pengelolaan Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) di Wilayah Mlati, Ngemplak, Ngaglik dan Kalasan pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Pendidikan*, 2(1), 1285–1298. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasmp/article/view/10827>
- Pangondian, A. R., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Sainteks*, 56–60. <https://seminar-id.com/semnas-sainteks2019.html>
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran *Online* Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. 'Adalah: *Buletin Hukum & Keadilan*, 4(1), 49–56. <https://doi.org/10.15408/adalah.v4i1.15394>
- Putri, M. K. (2022). Implementasi Program *Life Skills* Berbasis Kewirausahaan di Lembaga Kursus dan Pelatihan *Vision College Jatingaleh*. Universitas Negeri Semarang.
- Rahabav, P., & Souisa, T. R. (2021). *Evaluation of Non-formal Education Management in Maluku Province, Indonesia*. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(4), 1395–1408. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i4.21116>
- Rosyid, M. K., Faizin, M. S., Nuha, N. U., & Arifa, Z. (2019). Manajemen Perencanaan Pembelajaran Aktif di Lembaga Kursus Bahasa Arab Al-Azhar Pare Kediri. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 3(1), 1–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18326/lisanian.v3i1.1-20>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Cetakan Pe). Kencana.
- Sadjadi, E. N. (2023). *Challenges and Opportunities for Education Systems with the Current Movement toward Digitalization at the Time of Covid-19*. *Mathematics*, 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/math11020259>
- Sanoto, H. (2021). *Online Learning Management in the Covid-19 Pandemic Era*. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 6(1), 47–52. <https://doi.org/https://10.26737/jet.v6i1.2358>
- Siregar, N., & Suhendra, A. (2022). Pembelajaran Berbasis Standar Proses: Mewujudkan Paradigma Baru Pembelajaran. *Darul 'Ilmi*, 10(01), 120–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.2495/di.v10i.6752>
- Stoyanova, T., & Markova, M. (2022). *Researching Digitalization of the Education: a Case Study of Bulgarian Universities*. *Entrepreneurship and Sustainability Issues*, 9(4), 50– 63. [https://doi.org/https://doi.org/10.9770/jesi.2022.10.1\(2\)](https://doi.org/https://doi.org/10.9770/jesi.2022.10.1(2))
- STROE, A.-C. (2022). *Digitalization of Romanian Education System: Is Romania Ready to Embrace Education 4.0?* *Informatica Economica*, 26(3), 16–25. <https://doi.org/https://10.24818/issn14531305/26.3.2022.02>
- Suciati. (2018). Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 11. <https://doi.org/10.33830/jp.v19i2.731.2018>
- Suhandiah, S., Suhariadi, F., Yulianti, P., Wardani, R., & Muliatie, Y. E. (2022). *Online learning satisfaction in higher education: what are the determining factors?* *Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 351–364. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.35724>

- Sujanto, A. (2019). Strategi Peningkatan Mutu Manajemen Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) Melalui Akreditasi. *Infokam*, 15(2), 98–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.176>
- Suryadi, D., & Nurhayati, S. (2020). *Management of Courses and Training Institute (Lkp) Puspa Kencana To Improve the Quality of Students' Learning*. *EMPOWERMENT; Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 9(2), 278–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/empowerment.v9i2p278-285.1955>
- Sutarto, J., Mulyono, S. E., Shofwan, I., & Siswanto, Y. (2019). *Determinants of Web-Based E-Training Model to Increase E-Training Effectiveness of Non-Formal Educators in Indonesia*. *Journal of Education and Practice*, 10(24), 24–31. <https://doi.org/10.7176/JEP>
- Sutarto, J., Raharjo, T. J., Shofwan, I., Siswanto, Y., & Isdaryanti, B. (2022). *Student Needs-Oriented E-Training Model In Society Era*. *Webology*, 19(2), 2970–2983. <https://www.webology.org/abstract.php?id=1605>
- Tasmalina, Y., Atmanto, D., & Maulida, E. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Sabun Herbal Minyak Atsiri Kayu Manis. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(2), 187. <https://doi.org/10.22219/jinop.v4i2.6374>
- Usup, Supriyono, Hardika, & Redjeki, E. S. (2020). *Development of Student Entrepreneurship Skills in LKP Kresna Informatika*. *EDUCATIO: Journal Of Education*, 5(1), 72–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.29138/educatio.v5i1.241>
- Wei, Y., & Tang, H. (2022). *Digital Effectiveness in Video Conference Methods on Internet Learning Environments of Higher Education*. *Journal of Mathematics*, 2022, 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.1155/2022/6996407>
- Wulandari, R., Santoso, S., & Ardianti, S. D. (2021). Tantangan Digitalisasi Pendidikan bagi Orang Tua dan Anak di Tengah Pandemi Covid-19 di Desa Bendanpete. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3839–3851. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1312>
- Yuliono, S. N., Sarwanto, & Cari. (2018). *Physics-Based Scientific Learning Module to Improve Students Motivation and Results*. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(1), 137–142. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i1.6112>