BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beragam program pendidikan dan pemberdayaan masyarakat di Indonesia, fasilitator memegang peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran masyarakat. Fasilitator berperan sebagai penggerak dalam proses pembelajaran, pendukung komunitas, dan perantara yang membantu masyarakat memahami isu serta mencari solusi secara mandiri. Karena itu, keberhasilan program pemberdayaan masyarakat sangat ditentukan oleh kemampuan fasilitator dalam mengelola proses pembelajaran dan mendukung masyarakat. Namun dalam realitasnya, kondisi fasilitator di Indonesia tetap menghadapi sejumlah masalah terkait kompetensi yang dimiliki. Studi tentang kompetensi fasilitator pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar fasilitator di Indonesia hanya mencapai tingkat penguasaan kompetensi yang sedang, sehingga kemampuan mereka dalam mengelola proses pembelajaran belum maksimal. Hal ini mengindikasikan bahwa masih ada kendala dalam kemampuan fasilitator, terutama dalam merancang proses pembelajaran yang partisipatif dan mengelola kegiatan pembelajaran yang efektif menurut kebutuhan peserta didik.

Rendahnya kompetensi fasilitator juga berdampak pada efektivitas pelaksanaan program pemberdayaan masyarakat. Dalam beberapa program pembangunan berbasis masyarakat di Indonesia, tingkat partisipasi masyarakat masih tergolong rendah karena fasilitator belum mampu secara optimal menjalankan fungsi sebagai mediator, motivator, dan pendamping masyarakat dalam proses pemberdayaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan

program pemberdayaan masyarakat tidak hanya dipengaruhi oleh kebijakan program, tetapi juga sangat bergantung pada kualitas kompetensi fasilitator yang terlibat dalam proses pendampingan masyarakat. Permasalahan lain yang sering muncul adalah pergeseran peran fasilitator dalam proses pembelajaran. Secara konseptual, fasilitator seharusnya berfungsi sebagai pendamping atau mediator dalam proses belajar masyarakat. Dalam praktiknya, fasilitator sering kali berperan sebagai sumber belajar utama yang mendominasi proses pembelajaran, menurut Rizquna & Soedjrwo, (2019) fasilitator berperan sebagai informator, motivator, pembimbing, inspirator, dan mediator dalam proses pembelajaran masyarakat. Dalam peran tersebut, fasilitator menjadi pihak yang menyediakan informasi, mengarahkan proses belajar, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, dalam implementasinya proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung bersifat satu arah, di mana fasilitator lebih dominan dalam menyampaikan materi sementara peserta belajar berperan secara lebih pasif. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara peran fasilitator yang diharapkan dengan praktik pelaksanaannya di lapangan. Kondisi tersebut menyebabkan partisipasi masyarakat atau peserta belajar menjadi kurang optimal dan pembelajaran tidak sepenuhnya mendorong kemandirian belajar masyarakat.

Permasalahan kompetensi fasilitator tersebut tidak hanya terjadi pada satu wilayah tertentu, tetapi juga ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad, (2025) mengenai peran fasilitator dalam pemberdayaan masyarakat di Desa Bahodopi, Kabupaten Morowali, Sulawesi Tengah, menunjukkan bahwa fasilitator memiliki peran yang sangat menentukan

dalam keberhasilan program pemberdayaan masyarakat. Namun dalam pelaksanaannya, fasilitator masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam kemampuan memfasilitasi masyarakat dalam proses pembelajaran, serta mengorganisasi kegiatan kelompok masyarakat secara partisipatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan kompetensi fasilitator dapat mempengaruhi efektivitas pelaksanaan program pemberdayaan masyarakat di tingkat desa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Syam dkk., (2023) mengenai peningkatan kapasitas fasilitator desa di beberapa wilayah desa tertinggal di Pulau Sulawesi menunjukkan bahwa rendahnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan pembelajaran sering kali disebabkan oleh keterbatasan kompetensi fasilitator dalam mengelola proses pembelajaran yang partisipatif. Fasilitator yang memiliki keterbatasan kompetensi cenderung menggunakan metode ceramah atau penyampaian materi secara langsung sehingga proses pembelajaran tidak sepenuhnya melibatkan peserta belajar secara aktif. Oleh karena itu, penelitian tersebut menekankan pentingnya peningkatan kapasitas dan keterampilan teknis fasilitator agar mampu melaksanakan perannya secara lebih optimal sebagai sumber belajar utama dalam masyarakat.

Temuan-temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa permasalahan kompetensi fasilitator merupakan fenomena yang terjadi di berbagai daerah di Indonesia. Salah satu kompetensi yang paling banyak menjadi sorotan adalah kompetensi teknis fasilitator sebagai sumber utama dalam mengelola proses pembelajaran. Ketika kompetensi teknis fasilitator masih rendah, fasilitator cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang partisipatif dan

kurang mampu mendorong kemandirian belajar masyarakat. Permasalahan kompetensi teknis ini juga berdampak pada efektivitas program pemberdayaan masyarakat di berbagai sektor. Fasilitator yang memiliki keterbatasan dalam kompetensi teknis sering mengalami kesulitan dalam melakukan pemetaan potensi masyarakat, merancang program pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, serta memfasilitasi diskusi kelompok secara partisipatif. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas fasilitator dalam aspek teknis menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas program pemberdayaan masyarakat.

Pada skala nasional, fasilitator dituntut memiliki kemampuan yang tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga kemampuan dalam mengelola pembelajaran yang inovatif, partisipatif, serta mampu memanfaatkan perkembangan teknologi pendidikan. Menurut Munawir dkk., (2025) fasilitator pembelajaran di era digital harus memiliki kompetensi profesional yang meliputi kemampuan pedagogik, penguasaan materi, kreativitas dalam metode pembelajaran, serta kemampuan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Oleh karena itu, secara ideal seorang fasilitator harus memiliki kompetensi yang memadai agar mampu menjalankan tugasnya secara efektif. Kompetensi tersebut mencakup kemampuan pedagogik, kompetensi profesional atau teknis, kemampuan sosial, serta kemampuan memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran.

Permasalahan serupa juga ditemukan dalam pelaksanaan Program Kelas Perempuan Mandiri dan Berbudaya (*Kelapa Muda*) yang diselenggarakan oleh HAPSARI di Desa Denai Kuala. Program ini melibatkan masyarakat yang secara khusus berasal dari kelompok perempuan sebagai peserta utama kegiatan

pembelajaran dan pemberdayaan. Dalam proses pelaksanaannya, fasilitator memegang peran yang sangat penting karena menjadi sumber belajar utama bagi peserta. Fasilitator tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga membimbing, memfasilitasi diskusi, serta mendampingi peserta dalam memahami tujuan dan tahapan kegiatan program. Secara keseluruhan, jumlah fasilitator yang terlibat dalam program *Kelapa Muda* di Desa Denai Kuala sebanyak 18 orang yang bertanggung jawab dalam mendampingi proses pembelajaran masyarakat perempuan di wilayah tersebut. Namun demikian, pada praktiknya fasilitator masih mengandalkan modul cetak atau modul konvensional sebagai sumber utama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran dalam program tersebut masih didominasi oleh penggunaan modul cetak dan metode penyampaian secara lisan. Fasilitator menyatakan bahwa modul yang tersedia belum tersusun secara sistematis serta belum sepenuhnya mendukung pembelajaran mandiri bagi peserta. Selain itu, media yang digunakan dinilai kurang menarik dan belum optimal untuk dimanfaatkan kembali dalam proses pendampingan. Kondisi ini berpengaruh terhadap kemampuan fasilitator dalam menjelaskan tujuan program, tahapan kegiatan, serta aspek teknis pelaksanaan kepada peserta secara jelas dan efektif.

Situasi tersebut menunjukkan adanya keterkaitan dengan aspek kompetensi teknis fasilitator. Kompetensi teknis menjadi salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki fasilitator, terutama dalam mengembangkan, memanfaatkan, dan mengadaptasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta. Ketika fasilitator belum memiliki kompetensi teknis yang memadai dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sistematis,

maka proses penyampaian materi cenderung masih bergantung pada metode konvensional. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang variatif, kurang menarik, dan belum sepenuhnya mampu meningkatkan pemahaman serta partisipasi aktif peserta program. Ketimpangan antara tuntutan kompetensi teknis fasilitator dan ketersediaan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor penghambat dalam pencapaian tujuan program. Hal ini sejalan dengan temuan Anggraini & Muarifuddin, (2025) yang menyatakan bahwa kualitas media yang kurang tepat, kurang memadai, atau tidak kontekstual secara signifikan dapat menghambat tercapainya tujuan program pendidikan nonformal. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi teknis fasilitator, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, menjadi hal yang penting untuk mendukung efektivitas pelaksanaan Program *Kelapa Muda* serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran bagi masyarakat perempuan yang menjadi sasaran program.

Penelitian yang dilakukan oleh Zaki dkk., (2024) menjelaskan bahwa fasilitator perlu memiliki kompetensi teknis dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang terintegrasi dengan teknologi informasi. Kompetensi ini sangat penting agar fasilitator mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kompetensi fasilitator adalah melalui pemanfaatan modul digital interaktif. Dengan adanya modul digital interaktif, fasilitator dapat mempelajari berbagai materi pembelajaran, strategi fasilitasi, serta penggunaan media pembelajaran secara lebih fleksibel dan mandiri. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Syam dkk., (2023) menyatakan

bahwa fasilitator masyarakat harus memiliki kompetensi dalam mengidentifikasi potensi masyarakat, melakukan komunikasi dengan berbagai pihak, serta mampu menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran masyarakat secara partisipatif. Kompetensi tersebut menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan program pemberdayaan masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan transformasi media pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif melalui pengembangan modul digital interaktif. Modul digital interaktif memiliki berbagai keunggulan yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Tingkat interaktivitas yang tinggi memungkinkan peserta didik menavigasi materi secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing, sehingga peserta tidak lagi berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Salah satu aplikasi yang berpotensi digunakan adalah *MarvelApp*, yang memungkinkan penyajian materi secara visual, sistematis, dan mudah diakses melalui perangkat gawai. *MarvelApp* mengintegrasikan teks singkat, ikon, ilustrasi, serta navigasi interaktif yang membantu pengguna memahami materi secara bertahap tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *MarvelApp* digunakan dalam penelitian sebagai platform pengembangan dan penyajian media pembelajaran digital yang memungkinkan merancang tampilan media secara interaktif serta mendistribusikannya secara daring. Pada penelitian pengembangan komik digital (*Chemtoon*), *MarvelApp* berfungsi sebagai media penyimpanan dan akses komik digital sehingga peserta didik dapat belajar secara fleksibel melalui berbagai perangkat, yang berdampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman belajar (Alfu dkk., 2024). Selain itu, dalam

penelitian pengembangan *Mobile Learning* pada pembelajaran Matematika, *MarvelApp* dimanfaatkan sebagai alat perancangan antarmuka pembelajaran yang memudahkan integrasi materi, video, dan evaluasi tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, serta akses yang praktis menjadikan *MarvelApp* efektif sebagai platform pendukung pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (An Naufal dkk., 2025). Dengan demikian, penggunaan *MarvelApp* dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu desain, tetapi juga sebagai platform pembelajaran digital yang efektif, yang mampu mendukung pengembangan media *Mobile Learning* yang valid, praktis, dan layak diterapkan dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Meskipun sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada pendidikan formal, karakteristik media digital interaktif tetap relevan untuk diterapkan pada konteks pendidikan nonformal.

Namun demikian, kajian yang secara khusus meneliti pengaruh modul digital interaktif terhadap kompetensi teknis fasilitator dalam program pemberdayaan masyarakat masih terbatas. Penelitian semacam ini penting untuk menjawab kesenjangan tersebut serta memberikan bukti empiris terkait kemampuan modul digital untuk memperkuat kompetensi digital dan komunikasi fasilitator, yang selama ini menjadi kendala dalam proses pendampingan dan pemberdayaan komunitas lokal. Pihak yang terdampak langsung dalam penelitian ini adalah fasilitator program *Kelapa Muda* sebagai pengguna utama modul digital interaktif, serta peserta kelas *Kelapa Muda* yang memperoleh manfaat dari peningkatan kualitas fasilitator sebagai sumber utama dalam pembelajaran. Secara tidak langsung, hasil penelitian ini juga berdampak pada pengelola program,

komunitas perempuan di Desa Denai Kuala, serta pemangku kepentingan di bidang pendidikan masyarakat sebagai dasar pengambilan keputusan berbasis bukti empiris. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Menggunakan MarvelApp Dalam Meningkatkan Kompetensi Teknis Fasilitator Program *Kelapa Muda* Hapsari di Desa Denai Kuala."

1.2 Identifikasi Masalah

Agar penelitian ini terarah, perlu ditetapkan identifikasi masalah yang akan dikaji. Maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kompetensi fasilitator dalam mengelola proses pembelajaran masyarakat masih belum optimal,
2. Rendahnya kompetensi teknis fasilitator dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran,
3. Proses pembelajaran dalam Program *Kelapa Muda* masih didominasi oleh penggunaan modul cetak dan penyampaian materi secara lisan,
4. Ketersediaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan kurang mendukung pembelajaran mandiri peserta didik,
5. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi teknis fasilitator.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam penelitian ini, maka solusinya dibatasi masalah dan untuk menghindari meluasnya permasalahan, maka dibatasi masalah yaitu **"Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Berbasis Marvelapp**

Terhadap Kompetensi Teknis Fasilitator Program *Kelapa Muda* HAPSARI di Desa Denai Kuala".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp pada fasilitator Program *Kelapa Muda* di Desa Denai Kuala?
2. Bagaimana kompetensi teknis fasilitator Program *Kelapa Muda* di Desa Denai Kuala sebelum dan sesudah penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp terhadap kompetensi teknis fasilitator Program *Kelapa Muda* di Desa Denai Kuala?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp pada fasilitator Program *Kelapa Muda* di Desa Denai Kuala.
2. Untuk mengetahui kompetensi teknis fasilitator Program *Kelapa Muda* di Desa Denai Kuala sebelum dan sesudah penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp terhadap kompetensi teknis fasilitator Program *Kelapa Muda* di Desa Denai Kuala.

1.6 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan berupa informasi dan referensi akademik bagi peneliti selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan modul digital interaktif terhadap kompetensi teknis fasilitator pada program pemberdayaan masyarakat. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis aplikasi dalam meningkatkan kinerja fasilitator program pemberdayaan masyarakat.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Fasilitator Program *Kelapa Muda* HAPSARI

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi fasilitator dalam meningkatkan kompetensi teknis melalui pemanfaatan modul digital interaktif berbasis MarvelApp. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber belajar dan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses untuk mendukung pelaksanaan tugas fasilitator dalam Program *Kelapa Muda* HAPSARI di Desa Denai Kuala.

2) Bagi Pengelola Program *Kelapa Muda* HAPSARI

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi pengelola Program *Kelapa Muda* HAPSARI dalam mengembangkan strategi pelatihan dan peningkatan kapasitas fasilitator. Hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai referensi dalam pemanfaatan teknologi

pembelajaran berbasis modul digital interaktif guna mendukung efektivitas pelaksanaan program serta meningkatkan kualitas sumber daya fasilitator.