

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Data Statistik Pendidikan Indonesia (2018) menyatakan bahwa usia rata-rata lama sekolah anak Indonesia ialah 8,5 tahun, ini berarti anak Indonesia hanya sekolah hingga tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selanjutnya dari keadaan sarana dan prasarana salah satu yang paling krusial ialah ruang kelas, ternyata hanya kurang dari 50% ruang kelas dapat dikategorikan baik. Selain itu, kualitas guru sangat memprihatinkan berdasarkan uji kompetensi guru di Indonesia nilai rata – rata yang diperoleh hanya 53,02. Terakhir, dari kemauan siswa dalam belajar yang paling tampak dapat dilihat dari tingkat membaca juga tak bisa diharapkan karena hanya 1 dari 1000 anak Indonesia yang memiliki minat membaca buku.

Walaupun dengan beragam fakta tersebut telah cukup kuat membuktikan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia kurang baik, tetap saja ekonomi tak mau berkompromi. Berdasarkan laporan dari HSBC tahun 2017 Indonesai termasuk negara dengan biaya pendidikan termahal di dunia. Biaya pendidikan di Indonesia dari level Paud hingga sarjana menelan biaya 269 juta (urutan ke – 13 dan juga lebih mahal dari Prancis) serta untuk biaya pendidikan tinggi Indonesia rangking ke – 9 dengan biaya pendidikan tinggi pertahun berkisar USD 12,905. Ini baru dihitung dari biaya hidup dan biaya pendidikan bagaimana dengan biaya turunan

lainnya seperti biaya perpisahan, biaya wisuda, biaya komunikasi, biaya jalan – jalan , dan lainnya.

Menelisik fakta miris ini secara lebih dalam. Fakta dasar pertama ialah minat baca siswa, hanya 1 dari 1000 siswa di Indonesia yang memiliki minat baca hal ini baru penilaian minat dan belum tentu siswa tersebut bisa dinyatakan memiliki budaya membaca. Setiap permasalahan tentu ada sebabnya yang pertama ialah akses membaca yang belum merata, bayangkan saja untuk ruang kelas masih kurang dari 50% dapat dikatakan layak apalagi untuk pembenahan perpustakaan akan jauh dari kata prioritas sekolah.

Tetapi dalam hal ini ada fenomena lain pada masyarakat Indonesia. Masyarakat memiliki potensi membaca yang sangat besar jika diberikan suatu daya tarik yang kuat. Sebagai contoh sederhana pada jajaran buku best seller di toko buku dapat dipastikan buku tersebut dicetak berulang kali dalam kurun satu tahun. Sebagai contoh buku karya Renald Kasali dengan judul *Distruption* di tahun 2017 telah dicetak sebanyak enam kali. Satu hal lagi budaya online di masyarakat cukup kuat karena dari riset *We Are Social* pada Januari 2018 tercatat masyarakat Indonesia menghabiskan 8 jam 51 menit (Media sosial dengan rata-rata akses selama 3 jam 23 menit, menonton tv, radio, dan video streaming yang mencapai 2 jam 45 menit, dan mendengarkan streaming musik selama 1 jam 19 menit). Menjadi tantangan bagaimana menghasilkan bahan bacaan berkualitas dan dapat diakses secara online untuk membangkitkan potensi besar akan budaya baca Indonesia yang baru.

Fakta dasar yang kedua berkaitan dengan kualitas lembaga pendidikan di Indonesia yang dapat kita lihat dari rendahnya kompetensi guru (53,02), kondisi ruang kelas yang kurang layak (lebih dari 50%), dan tingkat akreditasi sekolah yang rendah (kurang dari 30% sekolah dari SD – SMA berakreditasi A) dari pernyataan ketua BAN-SM Toni Toharudin yang di lansir MediaIndonesia.com. Permasalahan lembaga pendidikan tentunya sangat kompleks dan butuh waktu yang lama untuk memperbaiki kualitas tersebut hingga menyentuh angka diatas 80%, dalam hal ini konsep gotong royong dapat menjadi salah satu alternatif untuk mempercepat perbaikan kualitas pendidikan secara eksponensial. Konsep gotong royong yang dalam hal ini fokus menyediakan *Platform* yang mampu mengakomodir *knowledge sharing* dan *sharing economy* di sektor pendidikan dengan pelaku utama ialah siswa atau mahasiswa untuk mempercepat pemerataan kualitas siswa atau mahasiswa di Indonesia .

Fakta dasar penutup yang terakhir ialah tentang *Link and match* output dari pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dan industri. Saat ini pendidikan masih fokus pada peningkatan kognitif sehingga siswa hanya paham dengan teori dan cenderung gagap ketika menyelesaikan permasalahan di masyarakat. Seperti contohnya dalam program kerja nyata yang diluncurkan Perguruan Tinggi di Indonesia belum mampu jadi hal yang solutif dan berkelanjutan dalam menjawab permasalahan di masyarakat. Seharusnya Pendidikan Tinggi bisa menjadi pusat pengembangan produk – produk yang dikembangkan oleh usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) . Seperti contoh kasus yang dipaparkan oleh Renald Kasali dalam bukunya yang berjudul *Disruption* bahwasannya teh dahulunya menjadi

andalan ekspor Indonesia, tetapi sekarang nilainya terus menurun karena tidak didukung oleh *research and development*. Dengan ini produk teh Indonesia terdistrupsi oleh produk substitusi dari Korea Selatan, Amerika Selatan, dan India yang sangat inovatif sebagai akibat dari *research and development* yang mereka lakukan secara terus menerus.

Menjawab hal tersebut Kementerian Riset dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti) dalam melihat pentingnya peran Perguruan Tinggi untuk membangun masyarakat. Kemenristekdikti menggalakan program pengabdian masyarakat bagi dosen, program hibah dana desa, program kreatifitas mahasiswa, program *Science Tekno Park* dan beragam program lainnya yang berfokus pada pembangunan masyarakat yang mandiri terutama pada UMKM dan Badan Usaha Milik Nagari (BUMNAG). Hanya saja program – program ini masih terbatas, belum terlalu dikenal masyarakat, dan tidak *real time*. Maka disinilah terbuka peluang untuk melahirkan Platform yang dapat mengakomodir situasi ini sehingganya antara pihak kampus dan masyarakat bisa saling terbuka dan bisa berkomunikasi secara *real time* dalam kurun waktu 24 jam sehari.

Oleh sebab itu perlulah merancang sebuah platform digital yang mampu mengakomodirnya. Dalam hal ini proyek yang dirancang bernama “Leduo” (nama Leduo merupakan akronim dari “learning and education as an oxygen”) yang merupakan *platform education technology* dengan model bisnis berbasis *knowledge sharing* dan *sharing economy* sebagai media kolaborasi yang inovatif untuk mempercepat perbaikan sektor pendidikan Indonesia berdasarkan nilai

gotong royong sebagai modal sosial yang telah mengakar pada masyarakat Indonesia .

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada bagian latar belakang adalah bagaimana merancang *platform education technology* dengan model bisnis *knowledge sharing* dan *sharing economy* sebagai media kalaborasi yang inovatif untuk mempercepat perbaikan sektor pendidikan Indonesia berdasarkan nilai gotong royong ?

1.3 Tujuan

Proyek ini untuk merancang *platform education technology* dengan model bisnis *knowledge sharing* dan *sharing economy* sebagai media kalaborasi yang inovatif untuk mempercepat perbaikan sektor pendidikan Indonesia berdasarkan nilai gotong royong.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis proyek ini bertujuan sebagai penguatan pemahaman dalam bidang ilmu kewirausahaan yang berkaitan dengan pembahasan usaha di sektor *education technology*, konsep *sharing economy*, dan *knowledge sharing*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari proyek ini ialah dapat menjadi sebuah perencanaan bisnis yang bisa dieksekusi secara nyata dalam andil perbaikan sektor pendidikan Indonesia.



1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Ruang Lingkup Teoritis

Dimana proyek ini dibatasi oleh teori dan konsep yang terkait dengan sektor *education technology, sharing economy, dan knowledge sharing*.

1.5.2 Ruang Lingkup Kontekstual

Proyek Leduoo secara kontekstual akan terkait dengan pengkajian aspek bisnis bidang strategi, pemasaran, keuangan, organisasi, dan sosial ekonomi yang dikaji melalui data sekunder dari beragam sumber. Dan untuk perancangan aplikasi akan diwujudkan dalam bentuk desain *user interface website* Leduoo.

1.6 Sistematika Penulisan Pelaporan

BAB I Pendahuluan

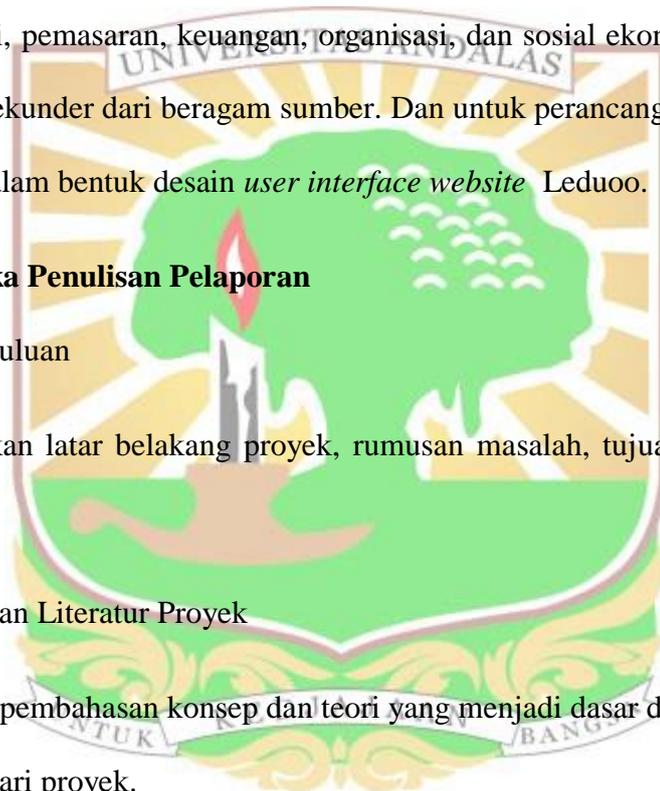
Menjelaskan latar belakang proyek, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan ruang lingkup.

BAB II Tinjauan Literatur Proyek

Berisikan pembahasan konsep dan teori yang menjadi dasar dalam merancang model bisnis dari proyek.

BAB III Metode Proyek

Mencakup desain proyek, objek proyek, metode pengolahan dan proyeksi data, jenis data, instrumen data, sasaran, dan definisi operasional proyek.



BAB IV Analisis dan Pembahasan

Memuat analisis kelayakan proyek dari analisis strategi dan pesaing, *analisis user interface*, serta segi pemasaran, keuangan, organisasi dan tim, sosial dan ekonomi.

BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan, saran, keterbatasan, dan agenda perbaikan proyek berdasarkan kajian yang dilakukan dalam perancangan *platform* Leduoo.

