

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah bidang yang sangat penting untuk mendorong perkembangan dan kemajuan suatu negara. Perkembangan Pendidikan di Indonesia dari tahun 2019 sampai 2022 mencakup berbagai inisiatif dan perubahan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan Indonesia. Hal yang dilakukan pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kualitas Pendidikan pada periode ini seperti penerapan kurikulum 2013, pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), peningkatan akses pendidikan di daerah terpencil, menyelenggarakan kegiatan pendidikan secara daring dikarenakan Covid-19, menyelenggarakan Ujian Nasional (UN) yang diganti dengan Asesmen Nasional pada tahun 2020, peningkatan kualitas guru, upaya dilakukan untuk mengintegrasikan keterampilan dan kompetensi abad ke-21, menerapkan kebijakan pendidikan inklusif, memberikan peningkatan anggaran pendidikan, dan perubahan kurikulum pada pendidikan tinggi. Tindakan pemerintah ini dilakukan untuk beradaptasi dengan keadaan serta memberikan sebuah solusi untuk mendorong adanya perkembangan pendidikan di Indonesia.

Selain dengan perkembangan zaman saat ini, pendidikan tambahan tidak hanya dapat diakses melalui sekolah dan perpustakaan. Dengan perkembangan zaman yang semakin modern, handphone bisa digunakan sebagai media untuk belajar. Materi pembelajaran mudah dicari dan diakses dengan internet di zaman

sekarang. Serta banyak program bimbingan belajar yang menyediakan jasanya hanya dengan menggunakan handphone yang berbasis online. Sebagai contoh seperti Quipper, Ruang Guru, dan *Solve Education!*. Bentuk media jasa yang ditawarkan berbeda-beda, ada yang melalui aplikasi, website, hingga telegram.

Sebagai salah satu contoh, penelitian ini mengambil program beasiswa dari platform yang bernama *Solve Education!*. *Solve Education!* adalah organisasi nirlaba yang berfokus di bidang pendidikan dan teknologi. Organisasi ini bertujuan untuk memberikan akses pendidikan yang berkualitas untuk anak-anak dan pemuda di seluruh dunia, terutama untuk mereka yang kurang mampu atau terpinggirkan. Organisasi ini menggunakan platform digital dan menciptakan aplikasi pembelajaran berbasis game untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. *Solve Education!* juga termasuk dalam platform beasiswa yang membantu perkembangan bidang pendidikan di dunia. Platform beasiswa ini menyebar di banyak negara.

Kegiatan yang dilakukan oleh *Solve Education!* ini secara tak langsung berperan pada salah satu tujuan dari SDGs, tepatnya pada *Quality Education*. Tujuan SDGs yaitu Quality Education atau pendidikan berkualitas ini memiliki dampak luas pada perkembangan sosial, ekonomi, dan budaya suatu negara. Hal ini berkontribusi pada pengurangan kemiskinan, peningkatan kesehatan, kesetaraan gender, dan memberikan kesempatan ekonomi yang lebih baik bagi berbagai kalangan. Terwujudnya pendidikan yang berkualitas juga dapat membantu untuk mengatasi berbagai tantangan global seperti terjadinya perubahan iklim dan ketidaksetaraan sosial. Untuk mencapai tujuan SDGs,

diperlukan adanya kerjasama antara pemerintah, lembaga pendidikan, organisasi non-pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat. Semua pihak harus berkomitmen untuk memastikan bahwa pendidikan yang berkualitas telah tersedia dan dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat tanpa terkecuali.

Penyebaran beasiswa dari *Solve Education!* sudah meluas, persebaran ini disebabkan oleh adanya ajakan *partnership* yang dilakukan oleh organisasi nirlaba ini di berbagai negara. *Partnership* yang dimaksud ini adalah program *brand ambassador* yang disponsori oleh organisasi ini. *Solve Education!* awalnya berpusat di Singapura dan menyebar ke negara Nigeria, Indonesia, Malaysia, Filipina, Thailand, Taiwan, dan lain sebagainya. Program yang disediakan secara global adalah *Social Vote*, *Lucky Draw*, dan *Solve Education Learning Competition*.

Solve Education! merupakan actor *non-state* yang memiliki peran untuk membantu kemajuan bidang pendidikan dan teknologi di Indonesia. *Solve Education!* merupakan organisasi nirlaba yang menawarkan program beasiswa terhadap pelajar Indonesia untuk menunjang kemajuan pendidikannya. Program yang disediakan oleh organisasi nirlaba ini berupa quiz yang bila mengerjakan misinya dan meminta bantuan atau dukungan ke teman belajarnya maka akan mendapatkan imbalan beasiswa dalam bentuk uang. Uang ini merupakan bentuk bantuan finansial dan soal/quiz yang dijadikan misi ini merupakan bantuan pendidikan secara kualitas. Jadi konsep program beasiswa ini secara sederhana adalah program dimana Ketika misi belajar telah dikerjakan maka akan mendapatkan imbalan berupa uang. Program yang telah disediakan oleh *Solve*

Education! cabang Indonesia ialah *Dawn of Civilization* di *PlayStore*, *Social Vote/Beasiswa Mingguan*, *Lucky Draw*, dan *Solve Education Learning Competition*.

Secara keseluruhan *Solve Education!* merupakan aktor *non-state* yang memiliki peran untuk memajukan bidang pendidikan dan teknologi di Indonesia. Tidak hanya di Indonesia saja, berbagai negara yang memiliki cabang dari *Solve Education!* juga merasakan dampak yang sama. Secara tak langsung, organisasi nirlaba ini berperan pada SDGs di poin ke-4 yaitu *Quality Education* atau Pendidikan Berkualitas. Data yang telah dikumpulkan berasal dari data primer yang bersumber dari hasil wawancara terhadap pihak *Solve Education!*.

Aktor *non-state* adalah entitas sebuah individu atau kelompok yang bukan merupakan bagian dari pemerintah atau struktur pemerintahan resmi dari suatu negara. Mereka tidak memiliki kewenangan pemerintah dan beroperasi di luar lingkup pemerintah. Aktor *non-state* dapat memiliki berbagai bentuk dan peran seperti organisasi non-pemerintah (NGO), perusahaan swasta, kelompok masyarakat, aktivis, organisasi internasional, dan banyak lainnya. Peran mereka dapat beragam, mulai dari advokasi sosial hingga bisnis internasional, dan mereka dapat memengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan, termasuk dalam politik, ekonomi, sosial, dan lingkungan. Berdasarkan berbagai penelitian, aktor *non-state* juga dapat berperan untuk meningkatkan perkembangan negara, salah satunya dalam bidang pendidikan.

Menurut jurnal yang ditulis oleh Fitri Maryanti dan Badrudin A. Khaliq yang berjudul *Asosiasi Merek: Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan di Lembaga Primagama (2016)*. Primagama adalah salah satu lembaga *non-state* di Indonesia yang menawarkan berbagai macam kursus tambahan dan bimbingan belajar, khususnya untuk persiapan Ujian Nasional (UN), seleksi masuk perguruan tinggi, dan ujian masuk sekolah-sekolah favorit. Peran dari tempat kursus seperti Primagama terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia dapat disebutkan, seperti meningkatkan prestasi akademik siswa, pemantapan materi pelajaran, pemberian teknik belajar yang efektif, persiapan untuk ujian masuk perguruan tinggi, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, konseling akademik dan karir, dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Selain itu menurut penelitian dari Ni'matul Muna Dewi yang berjudul *Peran United Nations Educational Scientific and Cultural Organization (UNESCO) Dalam Program Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia Melalui UNESCO Associated Schools Network (ASPnet) 2019*. Aktor *non-state* yang digunakan dari penjelasan ini adalah UNESCO. UNESCO merupakan organisasi pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan perserikatan bangsa-bangsa yang memiliki peran penting dalam perkembangan pendidikan di Indonesia, seperti halnya dengan negara lain di seluruh dunia. Peran dari UNESCO dalam perkembangan pendidikan Indonesia bertujuan untuk membantu mencapai tujuan-tujuan pembangunan yang berkelanjutan, memastikan pendidikan berkualitas untuk semua warga negara, dan mengupayakan perdamaian dan pemahaman antar

budaya. Bentuk kerjasama antara UNESCO dan pemerintah Indonesia menjadi hal penting dalam mencapai tujuan-tujuan terhadap pengembangan pendidikan dunia.

Hasil penelitian dari Fitri Hedayanti, Parida Angriani, dan Sidharta Adyatma yang berjudul *Pengaruh Bimbingan Belajar Ganesha Operation Terhadap Prestasi Ujian Nasional Siswa SMA Negeri 7 Banjarmasin Tahun Ajaran 2014/2015*. Aktor *non-state* ini merupakan bimbingan belajar yang bernama Ganesha Operation. Tempat bimbingan ini memang menyediakan program untuk siswa dan siswi SMA untuk menghadapi Ujian Nasional (UN). Peran bimbingan belajar ini dapat dilihat dari program pendidikan yang disediakan, seperti peningkatan akses pendidikan, penyediaan materi belajar, peningkatan kualitas pendidikan, persiapan ujian nasional, dan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Program dan peran yang disediakan kurang lebih sama dengan bimbingan belajar yang lain karena tempat bimbingan belajar juga berupaya untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar dapat beradaptasi dengan lingkup sekitar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa terdapat aktor *non-state* yang memiliki peran untuk membantu perkembangan suatu negara, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Pendidikan adalah salah satu faktor yang penting untuk menunjang perkembangan dan kemajuan dari suatu negara. Dengan adanya pendidikan yang menunjang, maka suatu negara akan berkembang dengan pesat karena adanya kemajuan

sumber daya manusia yang membantunya. Oleh karena itu, rumusan masalah yang tepat untuk penelitian ini adalah “Bagaimana peran dari Solve Education! terhadap perkembangan bidang pendidikan di Indonesia 2019-2022?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Secara Umum

Penelitian ini dilaksanakan dengan latar belakang tujuan tertentu. Secara garis besar, penelitian ini memiliki dua tujuan utama, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memenuhi kewajiban akademik berupa tugas akhir pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Selain itu, penelitian ini juga menjadi bentuk kontribusi akademik dalam pengembangan studi Hubungan Internasional, khususnya terkait isu pendidikan.

1.3.2 Secara Khusus

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peran signifikan aktor non-negara dalam mendukung perkembangan sektor pendidikan di Indonesia. Fokus ini menggambarkan upaya penelitian untuk memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana aktor non-negara dapat berkontribusi dalam menciptakan perubahan positif di bidang pendidikan.

1.4 Konsep Teori

1.4.1 Teori Peran Organisasi Internasional

David Lewis mendefinisikan organisasi non-pemerintah (*Non-Governmental Organizations*) sebagai "*voluntary associations*" yang berkomitmen untuk mengubah situasi di suatu wilayah menjadi lingkungan yang lebih baik. NGO adalah organisasi nirlaba yang berfokus pada kepentingan sosial dan bekerja untuk mengadvokasi serta melaksanakan kegiatan di bidang sosial, politik, ekonomi, kesetaraan, pendidikan, kesehatan, lingkungan, dan hak asasi manusia (Teegen, 2004).

NGO yang berorientasi pada program-program sosial dapat dikategorikan sebagai lembaga donor yang menjalankan program untuk mengatasi berbagai masalah kesenjangan di masyarakat. Selain itu, terdapat NGO yang berperan sebagai lembaga donor dengan tugas menyalurkan bantuan dalam bentuk jasa atau dana kepada NGO lainnya. Lembaga-lembaga ini sering memperoleh dana melalui kontribusi masyarakat, donasi dari perusahaan, filantropis, atau bantuan internasional yang didasarkan pada kerja sama.

David Lewis dan Nazneen Kanji (2001) menjelaskan bahwa NGO memiliki tiga peran utama yang menjadi inti dari kegiatannya, yaitu sebagai pelaksana (*implementers*), katalis (*catalysts*), dan mitra (*partners*). Ketiga peran ini dapat dilakukan secara terpisah maupun secara bersamaan, hal tersebut dapat dilihat dalam fokus dan tujuan dari NGO tersebut.

- *Implementers* (Pelaksana), dalam peran sebagai pelaksana, NGO bertugas untuk menggerakkan berbagai sumber daya guna menyediakan barang dan jasa yang diperlukan masyarakat. Aktivitas ini diarahkan untuk mengatasi isu-isu seperti kesehatan, keuangan, pertanian, lingkungan hidup, serta hak asasi manusia. Pada pelaksanaannya, NGO menjalankan program sesuai kesepakatan dengan mitra seperti pemerintah atau pihak donor. Kegiatan tersebut dapat berupa pelatihan, penelitian, atau program-program yang dirancang untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- *Catalysts* (Katalis), sebagai katalis, NGO berfungsi sebagai agen perubahan yang memperkenalkan norma dan nilai baru, memfasilitasi dialog, dan menciptakan solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tertentu. Peran ini memungkinkan NGO memberikan inspirasi dan dorongan kepada individu, kelompok masyarakat lokal, pemerintah, sektor swasta, maupun lembaga donor untuk bersama-sama membawa perubahan yang positif.
- *Partners* (Mitra), dalam peran sebagai mitra, NGO bekerja sama dengan individu, kelompok, atau aktor lainnya untuk melaksanakan proyek secara bersama-sama. Kerja sama ini mencakup pembagian risiko dan tanggung jawab dalam pengelolaan program atau proyek. Tren kemitraan ini semakin berkembang di kalangan NGO, khususnya dalam menjalin kolaborasi dengan pemerintah, lembaga donor, dan sektor swasta untuk mengimplementasikan program yang lebih luas.

1.4.3 Konsep Education for Sustainable Development (ESD)

Konsep pembangunan berkelanjutan merupakan upaya untuk mencapai keseimbangan antara pertumbuhan ekonomi, perbaikan sosial, dan perlindungan lingkungan secara berkelanjutan. Pendekatan ini bertujuan memenuhi kebutuhan generasi saat ini tanpa mengorbankan kemampuan generasi masa depan untuk memenuhi kebutuhan mereka. Konsep ini pertama kali diperkenalkan melalui laporan *Our Common Future* dari Komisi Brundtland pada tahun 1987.

Istilah *Education for Sustainable Development (ESD)*, yang dapat diterjemahkan sebagai "Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan," memiliki makna yang beragam tetapi berfokus pada prinsip yang sama: membangun kesadaran tentang hak asasi manusia, martabat, kemampuan diri, dan keadilan sosial, terutama di negara-negara berkembang. Konsep ini juga berupaya menganalisis dampak dari pembangunan yang belum memenuhi standar ideal, memperjelas elemen-elemen yang diperlukan dalam pelaksanaan pembangunan, dan menciptakan tatanan sosial serta ekonomi yang berkelanjutan.

ESD mengidentifikasi empat tujuan utama:

- Meningkatkan akses dan kualitas pendidikan dasar agar lebih relevan dengan prinsip pembangunan berkelanjutan.
- Mereorientasi pendidikan yang sudah ada untuk mendukung pembangunan berkelanjutan.

- Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya keberlanjutan melalui pendidikan.
- Memberikan pelatihan untuk membangun keterampilan yang mendukung pembangunan berkelanjutan.

Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan memadukan pendidikan lingkungan dan pendidikan pembangunan. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, serta kemampuan individu dan komunitas agar dapat mengambil keputusan yang mendukung keberlanjutan. Konsep ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kualitas hidup, tetapi juga pada pelestarian sumber daya untuk masa depan.

1.5 Sintesa Pemikiran



Konsep pembangunan berkelanjutan merupakan sebuah cara atau pendekatan yang digunakan untuk mengelola sumber daya, membangun infrastruktur, dan mempromosikan pertumbuhan ekonomi dengan mempertimbangkan banyak hal yang mempengaruhi. Hal yang mempengaruhi ini seperti lingkungan, masyarakat, dan aspek sosial.

International Non-Government Organization merupakan sebuah organisasi yang tidak terikat dengan pemerintahan dan memiliki anggota untuk mencapai suatu tujuan. Organisasi ini dapat mencakup berbagai bidang, termasuk politik, ekonomi, lingkungan, sosial, dan kemanusiaan. Tujuan dari INGO ini dapat bervariasi, mulai dari mengatasi masalah lingkungan, kerjasama ekonomi, masyarakat, dan sosial. INGO sendiri memiliki peran sebagai instrument, arena, dan aktor. Peran ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kepentingan, dan tujuan dari organisasi internasional tersebut.

1.6 Argumen Utama

Berdasarkan latar belakang masalah, kerangka berpikir, dan sintesis pemikiran, penulis berargumen bahwa program pendidikan yang dijalankan oleh *Solve Education!* memiliki tujuan untuk membantu perkembangan pendidikan dari segi kualitas dan keuangan untuk mendapatkan fasilitas pendidikan yang layak bagi orang yang membutuhkan. Hal yang menarik dari beasiswa ini ialah cukup dengan mengerjakan soal atau misi harian yang berupa soal Bahasa Inggris yang nantinya akan mendapatkan *Point Vote* lalu *Point Vote* ini dikumpulkan untuk ditukarkan menjadi uang, Selain mendapatkan ilmu di program beasiswa ini

bisa mendapatkan uang yang nantinya bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Solve Education! merupakan *International Non-Government Organization* yang memiliki peran serta dampak terhadap perkembangan pendidikan Indonesia di tahun 2019-2022. Usaha yang dilakukan oleh *Solve Education!* untuk menjalankan perannya sebagai aktor *non-state* yang memiliki tujuan untuk mengembangkan pendidikan Indonesia adalah dengan memperkenalkan diri sebagai organisasi yang memiliki program beasiswa untuk Sekolah Dasar Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Agar menarik perhatian dan juga memenuhi tujuan untuk mengembangkan kualitas pendidikan di Indonesia. *Solve Education!* menawarkan sebuah program beasiswa yang mudah dilakukan oleh siapapun dan pasti menyenangkan dengan cara bermain game atau menjawab soal harian dan dikasih *gift* berupa pulsa atau uang.

Dengan demikian, upaya yang dilakukan oleh *Solve Education!* secara tak langsung memenuhi tujuan seperti yang tertera di *Sustainable Development Goals* poin ke-4 yaitu mengenai Pendidikan Berkualitas. Dalam menjalankan kegiatannya di SDGs tentang Pendidikan Berkualitas, *Solve Education!* memanfaatkan adanya perkembangan teknologi sebagai media yang mudah diakses oleh kaum pelajar di zaman sekarang. Yaitu media teknologi yang digunakan sebagai contoh adalah media sosial, berupa Instagram dan Telegram. Hal ini bertujuan agar kaum pelajar dapat lebih mudah untuk mendapatkan bahan pembelajar atau bahan-bahan soal. Dalam pembelajarannya, *Solve Education!* juga memiliki platform game berjudul *Dawn of Civilization*, yang nantinya akan

dijadikan media edukasi yang menyenangkan, khususnya bagi pelajar Sekolah Dasar. Sehingga dari program ini dapat menunjang perkembangan pendidikan di Indonesia.

Solve Education! sebagai instrumen, organisasi ini bergerak memiliki tujuan yaitu dapat membantu perkembangan pendidikan di negara berkembang. Selain membantu perkembangan pendidikan organisasi ini juga memberikan dana bantuan bagi murid atau siswa yang bersekolah disana. Bantuan dana yang diperoleh melalui *partnership*. Selain itu juga organisasi ini juga berkolaborasi dengan pemerintah Indonesia untuk mempermudah mewujudkan tujuannya.

Solve Education! sebagai arena, organisasi ini memiliki target negara berkembang atau negara yang sedang berkembang sebagai satu objek untuk mewujudkan tujuannya. Salah satu targetnya adalah negara Indonesia. Indonesia adalah negara yang berkembang dan dikenal sebagai negara yang masih mempertimbangkan pendidikan untuk perkembangan negaranya. Maka dari itu, *Solve Education!* membuka kantor pusat di Indonesia.

Solve Education! merupakan organisasi internasional yang memiliki peran sebagai aktor. Hal ini karena *Solve Education!* adalah organisasi internasional yang tidak terikat dengan pemerintah negara dan bekerja secara independen. Organisasi ini pada kinerjanya sangat bergantung pada anggotanya. Selain itu, organisasi ini juga tergolong sebagai organisasi non-profit.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Metode deskriptif dipilih karena memungkinkan penulis untuk menggambarkan atau menganalisis hasil penelitian secara rinci tanpa bertujuan untuk menghasilkan kesimpulan yang bersifat generalisasi. Menurut Sugiyono (2005: 21), metode deskriptif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan atau menginterpretasikan data berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh. Fokus utama metode ini adalah memberikan gambaran sistematis, faktual, dan akurat terkait karakteristik objek penelitian.

Pendapat serupa diungkapkan oleh Whitney (1960: 160), yang menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu pendekatan untuk mencari fakta yang kemudian diinterpretasikan dengan tepat. Hal ini menjadikan metode deskriptif sebagai alat yang sangat berguna untuk menganalisis fenomena tertentu, terutama yang memerlukan penjelasan mendalam mengenai variabel-variabel yang terlibat tanpa mengarah pada hubungan sebab akibat.

Metode ini relevan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pemahaman peran aktor non-negara dalam mendukung pengembangan pendidikan di Indonesia. Dengan pendekatan deskriptif, penelitian ini

dapat memberikan wawasan menyeluruh tentang fenomena yang dikaji, sekaligus mendukung validitas data yang diolah.

1.7.2 Jangkauan Penelitian

Pada penelitian ini diberikan batasan atau jangkauan penelitian yang bertujuan untuk memfokuskan hasil analisis penelitian sesuai dengan data yang didapat. Rentang jangkauan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang dicantumkan ialah dimulai dari tahun 2019 sampai 2022.

Di tahun 2019 menjelaskan organisasi *Solve Education!* yang merupakan tahun organisasi ini baru masuk dan menjalani programnya untuk menunjang perkembangan pendidikan di Indonesia. Hingga tahun 2022 dikarenakan pada tahun ini merupakan puncak dari *Solve Education!* sudah dikenal dan banyak program yang sukses menunjang perkembangan pendidikan di Indonesia.

1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada teknik pengumpulan data yang digunakan ialah secara primer dan sekunder. Pengumpulan data secara primer ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan atau didapatkan secara langsung dari sumber datanya atau didapatkan langsung dari narasumber yang terkait, teknik ini dilakukan dengan mewawancarai narasumber. Sedangkan teknik pengumpulan data secara sekunder ialah teknik pengumpulan data yang didapatkan melalui internet, koran, berita, buku, artikel, dan jurnal.

1.7.4 Teknik Analisis

Berdasarkan pandangan Miles dan Huberman, teknik analisis data mencakup pengorganisasian data secara sistematis dan penarikan kesimpulan sebagai tahap akhir. Data yang telah tersusun dianalisis untuk menjawab rumusan masalah yang dirumuskan secara menyeluruh dan akurat. Penarikan kesimpulan ini menjadi langkah penting dalam proses analisis, karena bertujuan untuk merefleksikan jawaban terhadap permasalahan penelitian yang telah dirancang. Keberhasilan analisis sangat bergantung pada ketepatan penyusunan rumusan masalah, yang menjadi fondasi utama dalam menghasilkan temuan yang valid dan relevan.

Sebagai bagian dari validasi penelitian, konsep transferabilitas menjadi penting untuk menguji sejauh mana temuan penelitian dapat diterapkan dari satu konteks ke konteks lainnya. Transferabilitas memastikan bahwa hasil analisis tidak hanya berlaku untuk situasi tertentu tetapi juga dapat memberikan manfaat di kondisi serupa lainnya, selama terdapat kesamaan dalam karakteristik dan variabel yang diteliti.

Sementara itu, kebergantungan dalam penelitian, sebagaimana dijelaskan oleh Guba dan Lincoln (1981, hlm. 247), mengacu pada stabilitas temuan terhadap potensi kesalahan analisis atau perubahan kondisi yang tidak terduga. Kebergantungan melibatkan pengujian konsistensi temuan melalui pengulangan penelitian untuk memastikan

bahwa hasil yang diperoleh tetap logis dan rasional meskipun ada tantangan atau dinamika baru.

Kombinasi teknik analisis yang terstruktur dengan validasi melalui transferabilitas dan kebergantungan memberikan jaminan bahwa penelitian tidak hanya valid pada lingkup tertentu tetapi juga relevan dan dapat diandalkan di berbagai situasi lainnya. Hal ini mendukung keakuratan hasil penelitian sekaligus memperkuat kredibilitasnya dalam menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan.

1.7.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami isi dan alur penelitian, peneliti menggunakan sistematika penulisan yang terstruktur. Sistematika ini bertujuan untuk menjelaskan tema dan topik pembahasan yang diuraikan pada setiap bab. Berikut adalah rincian sistematika penulisan:

Bab I merupakan bab yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka pemikiran, sintesa pemikiran, argumen utama, metodologi penelitian, jangkauan penelitian, tipe penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sistematika penulisan. Semua elemen ini dirancang untuk memberikan dasar yang jelas dan terarah mengenai penelitian yang dilakukan..

Bab II merupakan bab yang membahas rumusan masalah terkait peran *Solve Education!* dalam mendukung perkembangan pendidikan di Indonesia selama periode 2019-2022. Pembahasan difokuskan pada

konteks awal yang menjadi latar peran organisasi tersebut dalam menghadapi tantangan di bidang pendidikan.

Bab III merupakan bab pembahasan mengenai peran Solve Education! sebagai sebuah organisasi internasional. Penulis menganalisis peran organisasi tersebut sebagai *Implementers*, *Catalysts*, dan *Partners* sesuai dengan teori yang telah dijelaskan sebelumnya. Pembahasan didukung oleh analisis data yang relevan untuk menggambarkan efektivitas peran tersebut dalam mendukung tujuan pendidikan.

Bab IV merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari permasalahan yang telah dianalisis serta saran-saran terkait studi kasus tersebut. Kesimpulan disusun berdasarkan hasil analisis data, sementara saran ditujukan untuk memberikan rekomendasi bagi pihak-pihak yang relevan dalam upaya meningkatkan peran organisasi serupa di masa mendatang.