

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan atau dikenal dengan sebutan Basarnas adalah lembaga pemerintah yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pencarian dan pertolongan (UU No. 29 Tahun 2014). Pencarian dan pertolongan (*search and rescue/ SAR*) dilakukan terhadap korban jiwa manusia yang diakibatkan oleh terjadinya kecelakaan penerbangan dan pelayaran serta bencana. Misi utama SAR adalah menemukan, menstabilkan dan mengevakuasi korban ke tempat yang aman. Kegiatan SAR merupakan kegiatan yang beresiko, sehingga setiap personil yang terlibat harus memiliki keahlian dan kompetensi teknis di bidang SAR.

Pelaksanaan operasi SAR oleh Basarnas dapat mengerahkan Potensi SAR. Potensi SAR adalah sumber daya manusia (SDM) selain Basarnas yang telah mengikuti pelatihan teknis SAR, terdiri dari TNI, POLRI, Instansi Pemerintah/ Swasta, Organisasi Hobi/ Profesi, atau masyarakat umum. Pengerahan Potensi SAR dilakukan untuk mempercepat *response time* (waktu tanggap) saat terjadinya kecelakaan dan bencana, sehingga dapat menekan jumlah korban jiwa. Operasi SAR dengan melibatkan personil yang terlatih dan dalam jumlah yang banyak tentunya akan memudahkan dan mempercepat misi SAR.

Peningkatan kualitas SDM merupakan tuntutan yang tidak hanya datang dari internal Basarnas saja melainkan juga dari Potensi SAR. Hal ini menyebabkan permintaan pelatihan teknis SAR ke Basarnas cukup tinggi. Tingginya kebutuhan pelatihan teknis SAR tersebut tidak diimbangi dengan ketersediaan Instruktur pelatihan yang memadai.

Instruktur Basarnas saat ini terbatas jumlahnya, tidak sebanding dengan kebutuhan pelatihan teknis SAR yang harus diselenggarakan oleh Balai Diklat dan 43 Kantor SAR di seluruh Indonesia. Upaya yang dilakukan oleh Basarnas adalah dengan melibatkan *Rescuer* (petugas pencarian dan pertolongan)

sebagai Instruktur pada pelatihan teknis SAR. Rescuer adalah personil Basarnas yang memiliki tugas melaksanakan operasi SAR. Rescuer memiliki keahlian dari segi substansi materi (*content*) karena pengalamannya di lapangan, akan tetapi belum dibekali kemampuan membelajarkan materi tersebut dengan baik.

Hasil evaluasi penyelenggaraan pelatihan yang dilakukan oleh Direktorat Bina Tenaga Basarnas selama kurun waktu tahun 2019 dengan menyebar kuesioner terhadap peserta pelatihan untuk menilai kinerja Instruktur dengan kriteria penilaian kurang = 1, cukup = 2, baik = 3, dan baik sekali = 4, diperoleh hasilnya bahwa rata-rata kemampuan Instruktur Basarnas dalam penguasaan materi yang disampaikan berada pada kategori baik (nilai 3), menyampaikan materi secara sistematis berada pada kategori cukup (nilai 2), mudah dipahami berada pada kategori cukup (nilai 2), memanfaatkan waktu dengan baik berada pada kategori cukup (nilai 2), mengajar dengan metode yang tepat dan antusias berada pada kategori cukup (nilai 2) dan mengajar dengan menggunakan media yang sesuai berada pada kategori cukup (nilai 2). Hal ini mengindikasikan perlunya upaya peningkatan kinerja Instruktur untuk penyelenggaraan pelatihan yang lebih baik.

Instruktur dengan penyampaian materi yang jelas dan mampu memotivasi siswa akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Bolkan, Goodboy, & Kelsey, 2016). Instruktur harus menguasai materi pelatihan, mampu menyampaikannya dengan baik dan mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Terkait dengan kemampuan penyampaian materi oleh Instruktur, penelitian yang dilakukan oleh Bolkan, Goodboy, & Myers (2017) menyimpulkan bahwa: (1) komunikasi yang jelas, dengan atau tanpa komunikasi non verbal (kontak mata, suara, senyuman) secara langsung meningkatkan nilai belajar siswa; (2) komunikasi non verbal memberi nilai tambahan secara tidak langsung; dan (3) komunikasi baik verbal dan non verbal yang tidak jelas, terbukti merugikan, kecuali untuk siswa yang dapat mengatur dirinya sendiri. Instruktur pelatihan harus menguasai keterampilan penyampaian materi melalui komunikasi verbal dan non verbal yang baik,

karena memegang peran yang sangat dominan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran dalam sebuah pelatihan.

Peningkatan kompetensi Instruktur Basarnas dilakukan dengan menyelenggarakan pelatihan Instruktur. Pelatihan diselenggarakan untuk mengatasi masalah-masalah terkait dengan kinerja SDM. Pelatihan dapat dipandang sebagai salah satu bentuk dari aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi individu. Program pelatihan diselenggarakan dengan tujuan yang lebih spesifik dibandingkan dengan program pembelajaran lain pada umumnya.

Masalah kinerja bisa disebabkan oleh banyak faktor, tidak semua masalah kinerja dapat diatasi dengan pelatihan. Masalah kinerja yang memerlukan intervensi pelatihan adalah masalah yang diakibatkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan (Pribadi, 2018).

Peraturan Deputi Bidang Potensi SAR No: PDP. 01 Tahun 2013 menyebutkan bahwa pelatihan Instruktur Basarnas diselenggarakan dengan tujuan meningkatkan kompetensi Instruktur agar mampu melaksanakan tugas dan fungsinya dalam memfasilitasi program pembelajaran pelatihan teknis SAR dengan efektif dan efisien. Materi yang diberikan dalam pelatihan Instruktur meliputi substansi Basarnas, pendekatan andragogi dalam pelatihan, membuat *lesson plan* (rencana pembelajaran), metode pembelajaran dalam pelatihan teknis SAR, media presentasi (bahan tayang), manajemen kelas, dan *mikro teaching*.

Pelatihan Instruktur yang diselenggarakan oleh Basarnas masih menerapkan cara yang konvensional dimana pelatihan masih diselenggarakan secara klasikal yang mengharuskan adanya tatap muka, Instruktur menjadi satu-satunya sumber informasi dan mendominasi dalam proses pembelajaran. Media dan sumber belajar lainnya belum mendapatkan perhatian secara optimal, peserta pelatihan cenderung pasif, hanya menerima informasi yang disampaikan oleh Instruktur, sehingga aktivitas belajarnya kurang berkembang.

Belajar pada hakekatnya adalah proses yang dialami oleh setiap individu. Belajar memerlukan keterlibatan aktif dari si pemelajar, bukan hanya sekedar menerima materi yang disampaikan Instruktur. Belajar melibatkan interaksi antara peserta dengan Instruktur dan peserta dengan peserta lainnya.

Materi pelatihan Instruktur menuntut peserta menguasai pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk membelajarkan materi secara efektif dan efisien. Hal ini memungkinkan dengan adanya latihan-latihan yang dapat berupa proyek atau dengan istilah lain *project based learning*. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Peserta dapat memperoleh pengalaman yang tak ternilai dengan melakukan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dibandingkan hanya membaca materi yang disajikan lalu mengikuti tes di akhir pelatihan.

Pembelajaran *project based learning* merupakan salah satu upaya untuk mengubah pembelajaran yang selama ini berpusat pada Instruktur menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Melalui pembelajaran *project based learning*, Instruktur dapat memberikan tugas-tugas kepada peserta didik untuk mendalami materi yang dipelajarinya, membangkitkan minat belajarnya, merangsang kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, dan memberikan kesempatan peserta didik bekerja secara mandiri.

Pelatihan Instruktur di Basarnas dalam satu tahun, hanya dilaksanakan paling banyak dua kali dengan jumlah peserta yang terbatas. Hal ini tentunya sangat kurang, mengingat jumlah Rescuer yang harus dilatih cukup banyak. Pelatihan Instruktur dilaksanakan secara terpusat, yaitu di Balai Diklat Basarnas yang berlokasi di Jonggol Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat. Peserta pelatihan adalah perwakilan dari masing-masing Kantor SAR seluruh Indonesia sebanyak dua orang, mereka harus meninggalkan pekerjaannya untuk mengikuti pelatihan tersebut, sehingga dari segi waktu, tenaga dan biaya sangat tidak efisien.

Lembaga Diklat yang transformatif harus mampu mengembangkan dan mengelola program belajar yang berbasis aneka sumber. Aneka sumber itu adalah segala sesuatu baik yang sengaja dikembangkan, maupun yang telah

tersedia dan mengandung potensi untuk digunakan dalam kegiatan belajar. Kendali kegiatan belajar lebih diserahkan kepada pemelajar sendiri, yaitu menentukan sendiri tentang apa yang mau dipelajari, kapan dan dimana akan dipelajari, dari apa dan siapa dipelajari dan sebagainya (Miarso, 2016).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberi pengaruh yang besar terhadap cara yang dilakukan oleh seseorang dalam melakukan proses belajar. Dengan jaringan internet, seseorang dapat mengakses dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber yang beragam. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut telah memunculkan konsep belajar yang disebut dengan *blended learning*.

Thorne (2003) dalam Wasis D. Dwiyogo (2018) mendefinisikan *blended learning* sebagai berikut:

it represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning.

Pembelajaran *blended learning* adalah suatu upaya mengintegrasikan kemajuan teknologi yang ditawarkan secara online dengan pembelajaran tradisional (tatap muka) dalam menyampaikan isi mata pelajaran kepada siswa. Dalam penyelenggaraan program pembelajaran dengan menerapkan *blended learning*, siswa mengikuti aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka dan mengerjakan aktivitas pembelajaran lain melalui pembelajaran dalam jaringan (Priadi, 2018).

Bazelais & Doleck (2017) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran menggunakan *blended learning* dapat meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran. Penelitian yang difokuskan pada kursus mekanika di *Collège d'enseignement général et professionnel* (CEGEP) ingin mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran menggunakan *blended learning* dengan pembelajaran tradisional pada kinerja akademik siswa. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pada kelompok kelas *blended learning* mengalami perubahan konsep dan kinerja yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas pembelajaran tradisional.

Balasubramaniam et al., (2018), dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa “pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*, terbukti efektif meningkatkan akses ke pelatihan yang berkualitas, dan meningkatkan keterampilan bidang di lokasi terpencil di India”. Pembelajaran menggunakan *blended learning* dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan bidang dan dapat mengatasi masalah infrastruktur kelas yang terbatas dan dapat menjangkau lokasi siswa di daerah terpencil.

Boelens, De Wever, & Voet (2017) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa desain pembelajaran *blended learning* setidaknya membawa kepada empat hal utama, yaitu: (1) fleksibilitas; (2) interaksi; (3) memfasilitasi proses pembelajaran; dan (4) menciptakan iklim belajar yang efektif. Sementara itu Prayitno (2015) mengemukakan beberapa kelebihan pembelajaran *blended learning* yaitu: (1) Pembelajaran dilakukan secara *online* dan tatap muka, sehingga dapat saling melengkapi; (2) Pembelajaran lebih efektif dan efisien; dan (3) Meningkatkan aksesibilitas, dengan *blended learning*, peserta dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran.

Sampai dengan saat ini, belum ada langkah pengembangan *blended learning* khususnya untuk pelatihan Instruktur di Basarnas. Ketersediaan infrastruktur berupa jaringan internet secara umum sudah memadai di setiap Kantor SAR di seluruh Indonesia. Selain itu, Rescuer Basarnas juga sudah menggunakan *Smartphone* dalam aktivitas kesehariannya. Hal tersebut memungkinkan untuk menerapkan model pembelajaran *blended learning* di Basarnas.

Berdasarkan uraian kajian di atas, maka pengembang akan melakukan penelitian pengembangan *blended learning* dengan pendekatan *project based learning* pada pelatihan Instruktur di Basarnas. Dengan rancangan dan bahan pembelajaran *blended learning*, diharapkan pelatihan Instruktur di Basarnas berlangsung secara efektif dan efisien, aktivitas belajar siswa lebih berkembang, serta adanya perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada diri siswa ke arah yang dikehendaki.

1.2 Pembatasan Penelitian

Pada penelitian pengembangan *blended learning* ini, produk yang akan dihasilkan dibatasi pada:

- 1.2.1 Rancangan pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *project based learning* pada pelatihan Instruktur di Basarnas.
- 1.2.2 Silabus pelatihan daring pelatihan Instruktur Basarnas.
- 1.2.3 *Learning Management System*/ Website pembelajaran *online* pelatihan Instruktur Basarnas.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan penelitian di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimanakah mengembangkan *blended learning* dengan pendekatan *project based learning* pada pelatihan Instruktur di Basarnas?
- 1.3.2 Bagaimanakah menguji kelayakan *blended learning* dengan pendekatan *project based learning* pada pelatihan Instruktur di Basarnas yang telah dikembangkan?
- 1.3.3 Bagaimanakah menguji efektivitas *blended learning* dengan pendekatan *project based learning* pada pelatihan Instruktur di Basarnas?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1.4.1 Menghasilkan *blended learning* dengan pendekatan *project based learning* pada pelatihan Instruktur di Basarnas.
- 1.4.2 Menguji kelayakan *blended learning* dengan pendekatan *project based learning* pada pelatihan Instruktur di Basarnas.
- 1.4.3 Menguji efektivitas *blended learning* dengan pendekatan *project based learning* pada pelatihan Instruktur di Basarnas.

1.5 State of The Art

Pembelajaran *blended learning* dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan sampai dengan awal abad ke-20 masih belum maksimal memanfaatkan aneka sumber belajar. Pembelajaran hanya terfokus kepada guru sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran (Dwiyogo, 2018).

Penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran *blended learning* sudah banyak dilakukan oleh para peneliti di dunia. Tinjauan terhadap penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya diperlukan untuk memperkaya pembahasan penelitian serta untuk menemukan kebaruan (*novelty*) penelitian yang sedang dilakukan oleh pengembang. Pada penelitian ini, ada beberapa jurnal yang dikaji antara lain:

Tabel 1.1 Penelusuran Studi Literatur untuk Menentukan *State of The Art*

No.	Judul dan Peneliti	Metode	Hasil
1	<i>A cognitive framework for the analysis of online chemistry courses</i> Evans & Leinhardt, (2008)	Penelitian pengembangan	Penelitian ini merancang pembelajaran <i>online</i> untuk pelajaran kimia menggunakan pendekatan <i>cognitive framework</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan <i>cognitive framework</i> dalam desain pembelajaran <i>online</i> dapat meningkatkan efektifitas dan keaktifan siswa dalam pembelajaran kimia.
2	<i>Creation and assesment of an active e-learning introductory Geology course</i> Sit & Brudzinski, (2017)	Penelitian pengembangan	Merancang kursus <i>online</i> pada materi pengantar <i>geohazard</i> . Aktivitas pembelajaran dengan pendekatan <i>active learning</i> dan <i>learning technology</i> berupa <i>learning management system</i> (LMS) yang menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan peserta kursus belajar secara aktif. Hasil

			penelitian menunjukkan terjadi peningkatan kinerja belajar melalui pendekatan <i>active learning</i> pada kursus <i>online</i> dibandingkan pada kelas yang hanya dilakukan secara tatap muka.
3	<i>Applying case-based method in designing self-directed online instruction: a formative research study</i> Luo, Koszalka, Arnone, & Choi, (2018)	Penelitian pengembangan	Penelitian ini mengkaji desain pembelajaran berbasis studi kasus (<i>case-based method</i>), yang diaplikasikan dalam mengembangkan pembelajaran <i>online</i> . Temuan penelitian ini memberikan wawasan dan panduan praktis tentang praktik desain instruksional yang diintegrasikan dalam design pembelajaran <i>online</i> .
4	<i>Design of a learning-centered online environment: a cognitive apprenticeship approach</i> García-Cabrero et al., (2018)	Penelitian pengembangan	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran <i>online</i> dengan menggunakan model pedagogik <i>cognitive apprenticeship</i> . Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan model pedagogik dalam design pembelajaran <i>online</i> dapat meningkatkan konten dan kualitas materi kursus <i>online</i> .
5	<i>Use of Felder and Silverman learning style model for online course design</i> El-Bishouty et al., (2019)	Penelitian pengembangan	Temuan penelitian ini adalah bahwa kursus <i>online</i> yang dirancang dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran tertentu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran <i>online</i> yang dikembangkan.

Dari hasil penelusuran literatur penelitian tentang pembelajaran *blended learning* yang telah dikemukakan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa: (1) Dalam merancang atau mengembangkan pembelajaran *blended learning* menggunakan pendekatan model pembelajaran (*pedagogical model*); (2) Model pembelajaran berpengaruh terhadap strategi pembelajaran yang akan digunakan; (3) Strategi pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap pengelolaan konten (materi) yang disajikan secara *online*.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka kebaruan atau *novelty* dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh pengembang adalah mengembangkan *blended learning* yang mengintegrasikan *pedagogical model*, strategi pembelajaran dan *learning technology*. Pengembangan *blended learning* pada pelatihan Instruktur di Basarnas menggunakan pendekatan pedagogis *project based learning* untuk menghasilkan pembelajaran *blended learning* yang mendukung belajar dan interaksi yang lebih bermakna, efektif dan efisien.

1.6 Road Map Penelitian

Penelitian pengembangan *blended learning* adalah penelitian pengembangan dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang begitu pesat. Penelitian ini mengarah kepada penerapan model-model pembelajaran *online/ blended* yang inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian ini membagi tiga tahapan dalam pencapaiannya sebagaimana tergambar pada tabel *road map* penelitian di bawah ini:

Tabel 1.2 *Road Map* Penelitian

Tahun 2019	Tahun 2020	Tahun 2021
Penelitian pengembangan tentang berbagai model serta penerapannya pada perguruan tinggi dan lembaga pelatihan.	dan Studi pustaka tentang topik penelitian dan melakukan analisis kebutuhan.	Melakukan penelitian dan pengembangan produk yang akan dihasilkan.

Produk berupa *Prototype* yang telah divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media, kemudian diujikan dalam kelompok kecil dan kelompok besar hingga siap digunakan.

Produk	Produk	Produk
Pembelajaran <i>blended learning</i> pada perguruan tinggi dan lembaga pelatihan.	Matriks literatur dan proposal penelitian.	<ul style="list-style-type: none">• Pembelajaran <i>Online</i>• Uji kelayakan dan efektivitas• Tesis• Artikel/ Jurnal

