

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. KAJIAN TEORITIS**

#### **1. Hakikat Program Pelatihan**

##### **a. Pengertian Pelatihan**

Pelatihan merupakan bagian dari pendidikan yang menggambarkan suatu proses dalam peningkatan kompetensi keterampilan masyarakat. Pendidikan dengan pelatihan merupakan dua bagian yang tak dapat dipisahkan dalam sistem pengembangan sumber daya manusia yang di dalamnya terjadi proses perencanaan, penempatan dan peningkatan kompetensi tenaga manusia.

Anan sutisna dalam *pelatihan berbasis kinerja konsep dan implementasi pada pelatihan guru/tutor*, mengutip dari Moekijat menyatakan bahwa:

“Pelatihan adalah suatu bagian pendidikan yang menyangkut proses pembelajaran untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku, dalam waktu yang relatif singkat dan dengan metode yang lebih mengutamakan praktek dari pada teori.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Anan Sutisna, *Pelatihan Berbasis Kinerja: Konsep Implementasi dan Implementasi pada Pelatihan Guru/Tutor*, (Jakarta: Schola Media, 2012), hlm.45.

Walter Dick dan kawan-kawan mendefinisikan pelatihan sebagai: “... *A prespecified and planned experience that enable a person to do something that or she could not do before.* Pelatihan merupakan pengalaman belajar yang sengaja dirancang agar dapat membantu peserta pelatihan dalam menguasai kompetensi yang tidak dimiliki sebelumnya.<sup>10</sup>

Pelatihan dikemukakan oleh Smith dan Ragan sebagai berikut: “. . . *those instructional experiences that are focused upon individuals acquiring very specific skills that they will normally apply almost immediately*”.<sup>11</sup> Pelatihan dapat dimaknai sebagai pengalaman pembelajaran yang memfokuskan pada upaya individu untuk memperoleh keterampilan spesifik yang dapat segera digunakan.

Pelatihan yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pelatihan adalah proses pembelajaran yang waktunya relatif singkat, disengaja dan membantu peserta dalam menguasai kompetensi yang tidak dimiliki sebelumnya serta mengutamakan praktek agar peserta memperoleh keterampilan yang spesifik yang dapat segera digunakan.

---

<sup>10</sup> Benny A. Pribadi, *Desain dan pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*, (Pamulang: Prenada Media Group, 2014), hlm.2

<sup>11</sup> Ibid. hlm.3.

## **b. Tujuan Pelatihan**

Pelatihan yang diselenggarakan bukan hanya kegiatan yang berjalan tanpa adanya sasaran dan tujuan yang hendak dicapai. Pelatihan harus memiliki tujuan, sasaran dan target apa yang ingin dicapai setelah pelatihan selesai diselenggarakan. Pelatihan secara umum memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan kompetensi sumber daya manusia.

Pelatihan secara khusus bertujuan untuk :

- 1) Mendidik, dan melatih serta membina tenaga kerja yang memiliki keterampilan produktif dalam rangka melaksanakan program organisasi dilapangan.
- 2) Mendidik, melatih serta membina unsur-unsur ketenagakerjaan yang memiliki kemampuan dan hasrat belajar terus untuk meningkatkan dirinya sebagai tenaga yang tangguh, mandiri, professional, beretos kerja yang tinggi dan produktif.
- 3) Mendidik, melatih serta membina tenaga kerja sesuai bakat, minat, nilai dan pengalamannya masing-masing (individual).
- 4) Mendidik dan melatih tenaga kerja yang memiliki derajat relevansi yang tinggi dengan kebutuhan pembangunan.<sup>12</sup>

Peneliti menyimpulkan pendapat para ahli bahwa tujuan pelatihan adalah upaya meningkatkan kompetensi keterampilan produktif serta meningkatkan dirinya sebagai tenaga yang

---

<sup>12</sup> Omar Hamalik, *Pengembangan Sumber Daya Manusia Manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan Pendekatan Terpadu*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005), hlm.13.

tangguh, mandiri, professional, beretos kerja yang tinggi, produktif dan dengan kebutuhan pembangunan saat ini.

Pelatihan Digital Marketing dalam penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk meningkatkan kompetensi pembuatan media pemasaran bagi warga belajar Paket C khususnya kelas XII di PKBM Negeri 23 Kebon Melati, Jakarta Pusat.

### **c. Manfaat Pelatihan**

Pelatihan merupakan serangkaian tindakan (upaya) yang dilaksanakan melalui sebuah perencanaan yang matang sebelum terselenggaranya pelatihan. Pelatihan yang akan diselenggarakan harus terarah sesuai dengan kebutuhan sasaran pelatihan dan sesuai dengan arah pembangunan saat ini yang mengarah kepada perkembangan zaman *digitalisasi*. Pelatihan dapat dikatakan mampu mencapai tujuannya jika sudah memberikan manfaat bagi peserta pelatihan.

Sudjana manfaat pelatihan merupakan pengaruh yang ditimbulkan dari tercapainya tujuan pelatihan, yang antara lain meliputi perubahan taraf hidup dan kemampuan untuk membelajarkan orang lain dari hasil pelatihan ditandai dengan perolehan pekerjaan, perolehan atau peningkatan pendapatan dan penampilan diri.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Kartika Ikka, *Mengelola Pelatihan Partisipatif* (Bandung : Alfabeta 2011), hlm.18.

Pelatihan mempunyai manfaat diantaranya yaitu :

- 1) Manfaat bagi peserta pelatihan itu sendiri, yang ditandai antara lain dengan peningkatan pemahaman terhadap bidang kerjanya, peningkatan rasa tanggung jawab terhadap bidang kerjanya, peningkatan kemampuan kerja. Dengan peningkatan yang terjadi maka bermuara pada peningkatan penampilan diri sehingga dapat mendorong ke arah peningkatan karir dan pendapatan.
- 2) Manfaat bagi pekerjaan yang menjadi tanggung jawab peserta pelatihan, yang ditandai antara lain dengan peningkatan kesadaran terhadap berbagai peluang untuk mengembangkan bidang pekerjaannya, peningkatan semangat kerja, peningkatan kuantitas, kualitas maupun produktifitas kerja sehingga pekerjaan bisa lebih efektif dan efisien.
- 3) Manfaat bagi lingkungan pekerjaan dimana peserta pelatihan itu bekerja, yang ditandai antara lain dengan peningkatan kemampuan untuk berbagi pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan rekan atau mitra kerja sehingga dapat membawa perubahan terhadap budaya kerja, semangat kerja, kualitas maupun produktifitas kerja. <sup>14</sup>

Program pelatihan Digital Marketing dalam penelitian ini mempunyai manfaat yaitu untuk meningkatkan kompetensi pembuatan media pemasaran bagi warga belajar Paket C, sehingga ketika sudah menyelesaikan pelatihan ini diharapkan peserta dapat mempunyai keterampilan di bidang pemasaran digital, di era globalisasi saat ini ketika warga belajar lulus hanya mengandalkan ijazah tidak dibarengi dengan kompetensi keterampilan tertentu akan susah bersaing di dunia kerja.

---

<sup>14</sup> Kartika, *op.cit.*, hlm 14-15.

#### **d. Tahap – tahap Program Pelatihan**

Program Pelatihan dilaksanakan berdasarkan tahapan proses pelatihan, tahapan ini dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pelatihan karena didalamnya terdapat suatu siklus yang mengacu pada upaya peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap dari para peserta pelatihan. Program pelatihan pada dasarnya berisi serangkaian atau tahapan program aktivitas pembelajaran yang disengaja dan dikembangkan untuk menciptakan proses belajar kedalam diri setiap peserta pelatihan.

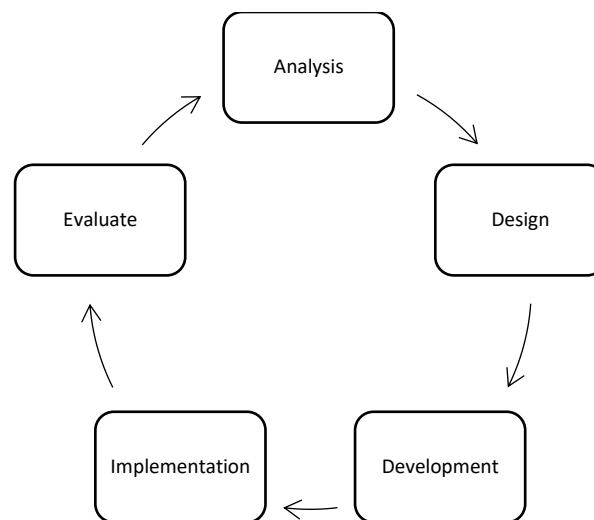
Proses belajar setiap peserta pelatihan diharapkan memberikan kemampuan yang mencakup 3 ranah yaitu pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*) serta keterampilan (*skill*) yang diperlukan untuk melaksanakan suatu tugas dan pekerjaan, dalam mencapai proses pembelajaran yang diharapkan maka perlu sebuah sistem pelatihan atau tahapan pelatihan. Program pelatihan memerlukan tahapan agar sistematis dan berorientasi terhadap tujuan, tahapan tersebut sering disingkat dengan ADDIE yang berisi rangkaian tahapan pelatihan yang sistematis.

Model ADDIE merupakan model atau pola yang didalamnya mencerminkan atau menggambarkan adanya sejumlah langkah

atau prosedur yang sistematis untuk digunakan dalam mencapai sasaran yang diinginkan. Model ADDIE terdiri dari :<sup>15</sup>

- 1) Analisis kebutuhan pelatihan (*analysis to determinate training requirement*)
- 2) Desain/perencanaan pelatihan (*design the training approach*)
- 3) Pengembangan materi pelatihan (*develop the training materials*)
- 4) Pelaksanaan pelatihan (*implementation the training*)
- 5) Evaluasi pelatihan (*evaluate and update the training*)

Siklus pelatihan tersebut digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3.1 Model ADDIE**

---

<sup>15</sup> Mulyatiningsih, Endang, *Metode Penelitian Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.16.

1) Analisis Kebutuhan Pelatihan (*analyze to determinate training requipment*)

Program pelatihan menjadi sangat penting untuk memperbaiki seseorang atau lembaga yang belum memenuhi standar atau kriteria yang ditetapkan, sehingga diperlukan analisis kebutuhan pelatihan. Analisis kebutuhan hasilnya akan diketahui kesenjangan apa yang terdapat dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan apa saja yang belum dioptimalkan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menciptakan sebuah pelatihan yang efektif dan efisien.

Towsend dan Donovan analisis kebutuhan pelatihan merupakan langkah awal mengidentifikasi pengetahuan, sikap dan keterampilan baru yang diperlukan oleh seseorang untuk memenuhi perkembangan baik bagi dirinya atau bagi organisasi.<sup>16</sup>

Analisis kebutuhan dalam suatu program pelatihan merupakan serangkaian aktivitas yang

---

<sup>16</sup> Donovan, JJ. (2001). *Work motivation*. In N. Anderson, D.S. Ones, & H.K Sinangil (Eds), *The Handbook of Industrial, Work and Organizational psychology* (hlm. 53-76). London : Sage Publications



dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang ada di dalam diri individu atau organisasi.

Analisis kebutuhan banyak komponen yang harus diperhatikan seperti sasaran program pelatihan, tujuan program pelatihan, kebutuhan dari program pelatihan dan bahan program pelatihan komponen-komponen tersebut sangat penting demi terselenggaranya suatu program pelatihan.

Program pelatihan Digital Marketing tentu melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu sebelum terselenggaranya program pelatihan, agar program pelatihan yang diselenggarakan tepat sasaran, sesuai dengan kebutuhan dan tentunya agar mencapai tujuan serta bermanfaat untuk masyarakat.

## 2) Desain/ Perencanaan Pelatihan (*design the training approach*)

Program pelatihan membutuhkan perencanaan yang matang, karena perencanaan merupakan serangkaian kegiatan untuk menyusun rancangan program pelatihan baik bersifat material ataupun non material yang dilakukan guna merencanakan format, desain, metode dan kebutuhan pendukung lainnya

yang menunjang terselenggaranya suatu program pelatihan.

Program pelatihan memuat perencanaan secara umum sebagai berikut :

- a) Menetapkan penanggung jawab/ pengelola dan anggota pendukung program pelatihan.
- b) Merumuskan tujuan dan sasaran program pelatihan
- c) Memilih dan menetapkan isi muatan (materi) yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- d) Memilih dan menetapkan metode-metode yang dapat digunakan dalam program pelatihan sehingga informasi yang akan disampaikan dapat diterima.
- e) Memilih dan menetapkan media yang dapat digunakan dalam program pelatihan sesuai dengan metode yang telah ditetapkan.
- f) Merencanakan dan memperkirakan kebutuhan waktu yang sesuai dan tempat program pelatihan.

- g) Menetapkan instruktur Program pelatihan.
- h) Menyusun jadwal kegiatan/rangkaian acara yang akan dilaksanakan.
- i) Menghitung anggaran yang dibutuhkan

Program pelatihan Digital Marketing tentu membuat perencanaan yang matang sebelum terselenggaranya program pelatihan, seperti bekerjasama dengan para *stakeholder* baik pada tatanan material maupun non material.

### 3) Pengembangan Materi Pelatihan (*develop the training materials*)

Pengembangan materi program pelatihan berkaitan dengan bahan program pelatihan yang dibutuhkan untuk memandu pelaksanaan program pelatihan. Bahan program pelatihan yang diperlukan antara lain :

- a) Silabus mata program pelatihan
- b) Bahan materi program pelatihan
- c) Sumber informasi dari para ahli/pustaka
- d) Komputer dengan internet
- e) Perlengkapan dan peralatan yang membantu dalam proses pembelajaran

Bahan atau materi program pelatihan di atas harus disusun secara matang sehingga, dapat menjadi sebuah alat panduan yang tepat saat pelaksanaan program pelatihan. Penyusunan bahan program pelatihan ini perlu adanya pertimbangan dari pengelola dan narasumber.

#### 4) Pelaksanaan Pelatihan (*conduct the training*)

Pelaksanaan program pelatihan berlangsung sejalan dengan perencanaan yang telah ditetapkan, dalam pelaksanaan program pelatihan, terdapat tahapan proses pelatihan yakni pertama tahap persiapan dimana segala bahan materi yang telah disusun dapat disediakan, tahap pelaksanaan disini terdapat proses membuka sebuah pelatihan menjelaskan pokok bahasan sampai dengan menutup program pelatihan dan yang terakhir yaitu tahapan evaluasi program pelatihan.

Pelaksanaan program pelatihan terkadang muncul permasalahan baik dari bahan, narasumber bahkan peserta program pelatihan. Permasalahan yang timbul dapat diatasi dengan tetap mempertimbangkan tujuan program pelatihan.

#### 5) Evaluasi Pelatihan (*evaluate and update the training*)

Evaluasi program pelatihan merupakan kegiatan penilaian terhadap pelaksanaan proses program pelatihan dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas, dampak dan program pelatihan yang akan mendatang, sehingga diperoleh informasi kekuatan atau kelemahan dari pelaksanaan program pelatihan sehingga dapat diidentifikasi langkah pasca program pelatihan. Sasaran evaluasi program pelatihan adalah peserta program pelatihan, narasumber/fasilitator, penyelenggara dan kurikulum program pelatihan.

#### **e. Indikator Program Pelatihan efektif**

Penyelenggaraan program pelatihan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif warga belajar. Heinich dan kawan-kawan mengemukakan empat indikator atau kriteria yang dapat digunakan dalam menilai efektivitas suatu program<sup>17</sup>, yaitu:

- 1) Instruktur mampu memfasilitasi peserta dalam mencapai tujuan atau kompetensi program pelatihan

---

<sup>17</sup> Benny A. Pribadi, *Desain Pengembangan Pelatihan Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), hlm.9.

- 2) Instruktur mampu memfasilitasi dalam melakukan proses belajar secara berkesinambungan
- 3) Instruktur mampu meningkatkan daya ingat atau retensi peserta terhadap pengetahuan dan keterampilan yang telah dilatihkan
- 4) Instruktur mampu mendorong peserta untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai dalam dunia kerja.

Program pelatihan dikatakan efektif jika setelah peserta selesai mengikuti program pelatihan, mereka akan lebih berpengetahuan, lebih positif dalam bersikap, dan lebih terampil dalam praktik sesuai dengan bidang yang digeluti.

## **2. Hakikat Pelatihan Digital Marketing**

### **a. Pengertian Digital Marketing**

Ridwan Sanjaya dan Josua Tarigan, Digital Marketing adalah kegiatan *marketing* termasuk *branding* yang menggunakan berbagai media berbasis *blog*, *website*, *email*, *adwords*, ataupun jejaring sosial.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Ridwan Sanjaya dan Josua Tarigan. *Creative Digital Marketing*. (Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. 2009), hlm. 47.

Reinartz and Kumar, Digital Marketing dapat membantu *marketing* untuk meningkatkan performansi marketing dan keuntungan. Saluran digital menawarkan kesempatan untuk efisiensi pengeluaran untuk dapat menjalin hubungan dengan konsumen dan meningkatkan loyalitas konsumen.<sup>19</sup>

Rhenald Kazali, dikutip dari buku *Cracking Zone*, dimana dengan *mobile technology*, setiap orang yang memiliki jaringan internet, dapat mendapatkan informasi akurat hanya dalam genggam.<sup>20</sup>

Digital Marketing jika disimpulkan pendapat para ahli diatas bahwa Digital marketing merupakan kegiatan marketing termasuk *branding* yang menggunakan berbagai media berbasis *blog, website, email, adwords*, ataupun jejaring sosial, dalam meningkatkan performansi marketing dan keuntungan, saluran digital menawarkan kesempatan untuk efisiensi pengeluaran serta menjalin hubungan dengan konsumen serta meningkatkan loyalitas, saat ini setiap orang memiliki kesempatan yang besar untuk melakukan pemasaran dengan banyaknya pengguna internet dan *smartphone* di dunia khususnya di Indonesia setiap

---

<sup>19</sup> Reinarts, warner J., and V. Kumar. *The Impact of Customer Relationship Characteristics on Profitable Lifetime Duration*.2003 ( diakses 29 Juli 2018)

<sup>20</sup> Rhenald Kazali. *Cracking Zone*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2011), hlm.3.

orang memiliki peluang dan kesempatan untuk membuat media pemasaran melalui perangkat digital yang dipunya.

### **3. Hakikat Kompetensi Pembuatan Media Pemasaran**

#### **a. Pengertian Kompetensi**

Kompetensi merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang di refleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.<sup>21</sup> Peneliti artikan bahwa kompetensi merupakan perpaduan dari kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (praktik). Program pelatihan Digital Marketing memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi pembuatan media pemasaran didalam program pelatihan Digital Marketing terdapat tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik, untuk itu diharapkan peserta pelatihan setelah menjalankan program pelatihan Digital Marketing dapat meningkatkan kompetensi khususnya dalam pembuatan media pemasaran berbasis digital.

#### **b. Pengertian Media**

Media memiliki asal kata dari bahasa latin medius, yang secara harfiah memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami

---

<sup>21</sup> Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. (Bandung; Cipta Cekas Grafika,2004), hlm.37.



secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan.<sup>22</sup>

Media dapat disimpulkan yaitu merupakan perantara atau pengantar untuk manusia mendapatkan materi atau kejadian yang membangun kondisinya dan membuat manusia mampu memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan.

### c. Pengertian Pemasaran

Pemasaran menurut Rangkuti merupakan suatu proses *planning* dan *implementation* dari konsep, harga, promosi, dan distribusi sehingga dapat tercapainya pertukaran suatu barang dalam rangka memuaskan kebutuhan pelanggan dan organisasi secara bersamaan.<sup>23</sup>

American Marketing Association, pemasaran adalah suatu proses perencanaan dan menjalankan konsep, harga, promosi, dan distribusi sejumlah ide, barang dan jasa untuk menciptakan pertukaran yang mampu memuaskan tujuan individu atau organisasi.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Azhar arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm.14.

<sup>23</sup> Ujang Sumarwan. *Perilaku konsumen (Teori dan Penerapannya dalam pemasaran)*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002), hlm.9.

<sup>24</sup> Lamb, Hair dan McDaniel. *Pemasaran*. ( Jakarta : Salemba Empat, 2008), hlm.6.

Pemasaran dapat disimpulkan merupakan suatu proses *planning* dan *implementation* dari konsep, harga, promosi, dan distribusi sejumlah ide, barang dan jasa sehingga dapat menciptakan pertukaran yang mampu memuaskan kebutuhan, tujuan individu atau pelanggan serta organisasi

#### **4. Hakikat Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat**

##### **a. Pengertian PKBM**

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan lembaga yang dibentuk serta dikelola dari, oleh dan untuk masyarakat yang secara khusus berorientasi terhadap kebutuhan masyarakat. PKBM merupakan suatu lembaga yang berbasis masyarakat. Terminologi PKBM dari masyarakat, berarti bahwa pendirian PKBM merupakan inisiatif dari masyarakat itu sendiri. Masyarakat mempunyai inisiatif akan pentingnya peningkatan mutu kehidupan melalui suatu proses pendidikan dan pelatihan. Sosialisasi akan pentingnya PKBM didalam kehidupan masyarakat yang dilakukan oleh anggota masyarakat, membuat masyarakat lainnya membuka mata atas pentingnya keberadaan PKBM. PKBM merupakan tanggung jawab seluruh lapisan masyarakat karena keberadaan PKBM sepenuhnya untuk kemajuan dan keberdayaan kehidupan masyarakat.

PKBM dan program-program yang ada akan terus berjalan dan eksis, apa bila pemilihan program-program yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman sangat di prioritaskan. Program-program keterampilan yang lebih menekankan inovasi dan kreativitas Teknologi Informasi dan komunikasi lebih diutamakan karena era globalisasi saat ini menuntut masyarakat mampu menguasai hal tersebut.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat. Pemaknaan nama inipun dapat menjelaskan filsosofi PKBM. Hal ini dapat dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut :

Pusat, berarti bahwa penyelenggara PKBM haruslah terkelola dan terlembagakan dengan baik, untuk efektivitas pencapaian tujuan, mutu penyelenggaraan program-program, efisiensi pemanfaatan sumber-sumber sinergitas antar berbagai program dan keberlanjutan keberadaan PKBM itu sendiri.

Kegiatan, berarti bahwa di PKBM diselenggarakan berbagai kegiatan-kegiatan yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. PKBM selalu dinamis, kreatif dan produktif melakukan kegiatan-kegiatan yang positif bagi masyarakat. Kegiatan ini lah yang merupakan ini dari keberadaan PKBM. Kegiatan ini tentunya sangat tergantung konteks kebutuhan serta situasi kondisi masyarakat.

Belajar, berarti berbagai kegiatan yang diselenggarakan di PKBM wajib merupakan kegiatan yang mampu memberikan terjadinya proses belajar mengajar peningkatan kapasitas masyarakat kearah yang lebih baik. PKBM merupakan suatu lembaga terdepan yang langsung berada di tengah-tengah masyarakat dan mengimplementasikan konsep belajar sepanjang hayat atau *Life Long Learning* dan *Life Long Education* serta pendidikan untuk semua Atau *Education For All*.

Masyarakat, berarti bahwa PKBM adalah upaya bersama suatu masyarakat untuk memajukan diinya sendiri secara bersama-sama sesuai dengan idealisasi masyarakat itu sendiri akan makna kehidupan. Masyarakat yang heterogen akan lebih mencerminkan multikulturalisme di dalam PKBM maka akan lebih mencerminkan beraneka ragam agama, adat dan budaya khas masyarakat Indonesia.

## **b. Konsep PKBM**

### **1) Komponen PKBM**

#### **a) Peserta didik**

Peserta didik merupakan masyarakat yang mempunyai kesadaran untuk mengikuti satu atau lebih program pembelajaran yang ada di lembaga.

#### **b) Pendidik/tutor/instruktur**

Pendidik/Tutor/Instruktur merupakan bagian dari warga yang mempunyai tanggung jawab langsung atas proses pembelajaran serta pemberdayaan masyarakat di lembaga.

**c) Penyelenggara dan pengelola**

Penyelenggara PKBM adalah sekelompok warga masyarakat yang dipilih dan mempunyai tanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan serta pengembangan program-program di PKBM. Penyelenggara dan pengelola bertanggung jawab terhadap seluruh pelaksanaan program serta keuangan lembaga.

**2) Program Kegiatan pembelajaran di PKBM**

- a) Pendidikan kesetaraan meliputi Paket A, Paket B, dan Paket C. Pendidikan kesetaraan adalah pendidikan nonformal bagi masyarakat usia sekolah yang berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada pengetahuan akademik dan keterampilan fungsional.
- b) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.

- c) Kursus dan Pelatihan diselenggarakan bertujuan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kursus dan pelatihan memiliki tujuan agar masyarakat dapat mengembangkan atau meningkatkan diri, mandiri dan dapat melanjutkan jenjang lebih tinggi.

## 5. Strategi Pembelajaran *Blended Learning*

Rovian and Jordan menyatakan bahwa strategi pembelajaran *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*).<sup>25</sup>

*Blended learning* membuat proses pembelajaran berjalan secara efektif karena proses pembelajaran yang biasa di jalankan (*conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran secara *e-learning*

---

<sup>25</sup> Rovai, A.p., Jordan, H.M. *Blended learning and sense of community: a comparative analysis with traditional and fully online graduate courses*, International Review of Research in Open and Distance Learning, Vol. 5, Number 2, 1492-3831.

dengan menggunakan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Jusof and Khodabandelou, *blended learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara siswa dan guru namun juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak.<sup>26</sup>

Carman, ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan blended learning, yaitu:

- a. *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronus dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda.
- b. *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja dimana saja secara online.
- c. *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar.
- d. *Assessment*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis assessmen *online* dan *offline* baik bersifat tes maupun non-tes.

---

<sup>26</sup> Jusoff K & Khodabandelou. *Preliminary study on the role of social presence in blended learning environment in higher education*. Jorunal of Internationat Education Studies., vol 2 no 4,82.

- e. *Performance Support Materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta belajar secara *offline* maupun *online*.<sup>27</sup>

Strategi pembelajaran *blended learning* dapat disimpulkan bahwa gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). *Blended learning* membuat proses pembelajaran berjalan secara efektif karena proses pembelajaran yang biasa dijalankan (*conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran secara *e-learning*. *Blended Learning* meningkatkan interaksi antara siswa dan guru serta ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning Live Event, Self-Paced Learning, Collaboration, Assessment* dan *Performance Support Materials*.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Novayanti Budiman pengaruh Digital Marketing dan Customer Relationship Marketing terhadap loyalitas konsumen maskapai penerbangan Garuda Indonesia.<sup>28</sup> Novayanti Budiman di dalam penelitiannya memiliki tujuan penelitian

---

<sup>27</sup> Carman, Jared. 2003. *Blended Learning Design Five Key Ingredients*. (Diunduh dari <http://agilantlearning.edu/pdf/blended>), hlm. 14.

<sup>28</sup> Novayanti Budiman, Pengaruh Digital Marketing Dan Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Konsumen Maskapai Penerbangan Garuda Indonesia, 2016, Makassar:Skripsi



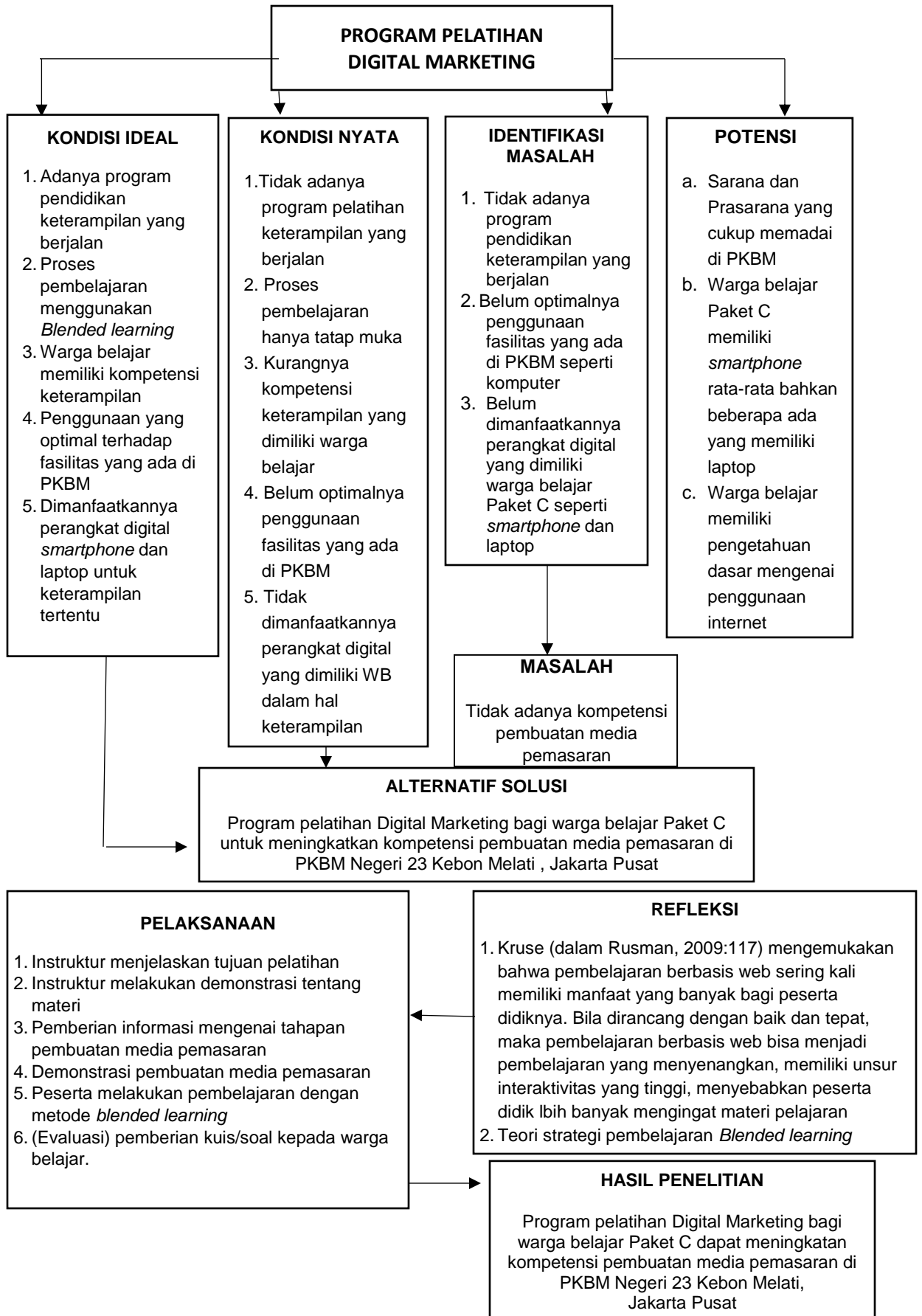
yaitu untuk mengetahui apakah digital marketing dan customer Relationship berpengaruh signifikan dan positif terhadap loyalitas konsumen maskapai penerbangan Garuda Indonesia.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan sintesis tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori - teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesis tentang hubungan antar variabel yang diteliti. Sintesis tentang variabel tersebut, selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung:Alfabeta 2010), hlm.91.



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir**

Gambaran Kerangka Berpikir Program Pelatihan Digital Marketing bagi warga belajar Paket C untuk Meningkatkan Kompetensi Pembuatan Media Pemasaran di PKBM Negeri 23 Kebon Melati, Jakarta Pusat. Berdasarkan temuan peneliti dilapangan (Kondisi nyata) sebagai berikut : Tidak adanya program pelatihan keterampilan yang berjalan, proses pembelajaran hanya tatap muka, kurangnya kompetensi keterampilan yang dimiliki warga belajar, belum optimalnya penggunaan fasilitas yang ada di PKBM Negeri 23 Kebon Melati dan tidak dimanfaatkannya perangkat digital yang dimiliki Warga belajar dalam hal keterampilan.

Peneliti dilapangan mengharapkan (kondisi ideal) yaitu sebagai berikut: adanya program pendidikan keterampilan yang berjalan, proses pembelajaran menggunakan *blended learning*, warga belajar memiliki kompetensi keterampilan, penggunaan yang optimal terhadap fasilitas yang ada di PKBM Negeri 23 Kebon melati dan dimanfaatkannya perangkat digital *smartphone* dan *laptop* untuk keterampilan tertentu. Kondisi ideal tersebut didukung oleh potensi yang ada, baik di PKBM Negeri 23 Kebon Melati dan warga belajar yaitu sebagai berikut: Sarana dan prasaran yang cukup memadai di PKBM Negeri 23 Kebon melati seperti adanya beberapa komputer atau PC, adanya akses internet atau *WIFI*, Warga belajar Paket C memiliki *smartphone* rata-rata bahkan beberapa warga belajar ada yang memiliki laptop dan warga belajar

memiliki pengetahuan dasar mengenai penggunaan internet. Peneliti mengharapkan kondisi ideal terhadap PKBM Negeri 23 Kebon Melati akan tetapi peneliti harus dapat memecahkan permasalahan berdasarkan identifikasi masalah sebagai berikut: tidak adanya program pendidikan keterampilan yang berjalan, belum optimalnya penggunaan fasilitas yang ada di PKBM Negeri 23 Kebon Melati seperti komputer atau PC, pokok besar masalahnya adalah tidak adanya kompetensi pembuatan media pemasaran.

Alternatif solusinya terhadap pokok besar masalahnya adalah program pelatihan Digital Marketing bagi warga belajar paket C untuk meningkatkan kompetensi pembuatan media pemasaran di PKBM Negeri 23 Kebon Melati , Jakarta Pusat. Berdasarkan pelaksanaan seperti instruktur menjelaskan tujuan pelatihan sampai dengan evaluasi pemberian kuis/soal kepada warga belajar, dari pertemuan pertama hingga pertemuan kelima dengan menggunakan pembelajaran berbasis web atau penggabungan proses pembelajaran tatap muka dan website *Blended Learning*. Berdasarkan pengolahan data sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan atau *treatment* hasil penelitian yang didapat adalah Program pelatihan Digital Marketing bagi warga belajar Paket C dapat meningkatkan kompetensi pembuatan media pemasaran di PKBM Negeri 23 Kebon Melati, Jakarta Pusat.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan jenis rumusan masalah dalam penelitian ini, maka hipotesis yang digunakan adalah hipotesis statistik komparatif yang dituangkan dalam pernyataan berikut :

**Hipotesis Nol (Ho) :**

Program pelatihan Digital Marketing bagi warga belajar Paket C tidak dapat meingkatkan kompetensi pembuatan media pemasaran di PKBM Negeri 23 Kebon Melati, Jakarta Pusat.

**Hipotesis Alternatif (Ha) :**

Program pelatihan Digital Marketing bagi warga belajar Paket C dapat meningkatkan kompetensi pembuatan media pemasaran di PKBM Negeri 23 Kebon Melati, Jakarta Pusat.