

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teoritis**

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

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

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) adalah lembaga yang dibentuk dan dikelola dari, oleh dan untuk masyarakat setempat yang secara khusus berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran, usaha ekonomi produktif dan pemberdayaan masyarakat sesuai kebutuhan komunitas tersebut guna mewujudkan masyarakat yang cerdas, terampil, sejahtera, mandiri dan selalu mengembangkan diri secara positif dan hidup harmonis.

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

Pusat, berarti bahwa penyelenggaraan PKBM haruslah terkelola dan terlembagakan dengan baik. Hal ini sangat penting 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 setempat. Ini juga berarti bahwa PKBM selalu dinamis, kreatif dan produktif melakukan berbagai kegiatan-kegiatan yang positif bagi masyarakat setempat. Kegiatan-kegiatan inilah yang merupakan inti dari keberadaan PKBM. Kegiatan-kegiatan ini tentunya juga sangat tergantung pada konteks kebutuhan dan situasi kondisi masyarakat setempat.

Belajar, berarti bahwa berbagai kegiatan yang diselenggarakan di PKBM haruslah merupakan kegiatan yang mampu memberikan terciptanya suatu proses transformasi dan peningkatan kapasitas serta perilaku anggota komunitas tersebut ke arah yang lebih positif.

Dimensi belajar seluas dimensi kehidupan itu sendiri. Dengan demikian PKBM merupakan suatu institusi terdepan yang langsung berada di tengah-tengah masyarakat yang mengelola dan mengimplementasikan konsep belajar sepanjang hayat atau *Life Long Learning* dan *Life Long Education* serta pendidikan untuk semua atau *Education For All*.

Penggunaan kata 'belajar' lebih menekankan upaya-upaya warga belajar itu sendiri sedangkan peran sumber belajar atau pengajar lebih sebagai fasilitator sehingga lebih bersifat bottom up dan lebih berkesan non formal. Sedangkan pendidikan sebaliknya lebih bersifat top-down, dan lebih berkesan formal, inisiatif lebih banyak datang dari sumber belajar atau pengajar.

Masyarakat, berarti bahwa PKBM adalah upaya bersama suatu masyarakat untuk memajukan dirinya sendiri secara bersama-sama sesuai dengan ukuran-ukuran idealisasi masyarakat itu sendiri akan makna kehidupan. Dengan demikian ciri-ciri suatu masyarakat akan sangat kental mewarnai suatu PKBM baik mewarnai tujuan-tujuannya, pilihan dan disain program dan kegiatan yang diselenggarakan, serta budaya yang dikembangkan dan dijiwai dalam kepemimpinan dan pengelolaan kelembagaannya. Hal ini juga berarti bahwa dalam suatu masyarakat yang heterogen PKBM akan lebih mencerminkan multikulturalisme sedangkan dalam masyarakat yang relatif lebih homogen maka PKBM juga akan lebih mencerminkan budaya khas masyarakat tersebut.

## **b. Konsep PKBM**

### **1) Komponen PKBM**

#### **1.1) Peserta didik**

Peserta didik adalah bagian dari komunitas binaan atau dari komunitas lainnya yang dengan kesadaran yang tinggi mengikuti satu atau lebih program pembelajaran yang ada di lembaga.

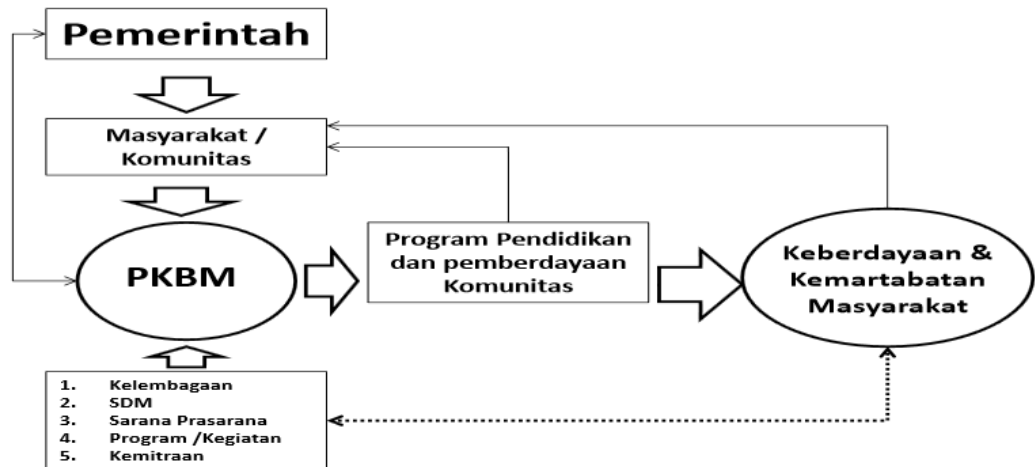
#### **1.2) Pendidik/Tutor/Instruktur/Narasumber Teknis**

Pendidik/Tutor/Instruktur/Narasumber Teknis adalah sebagian dari warga komunitas tersebut ataupun dari luar yang bertanggung jawab langsung atas proses pembelajaran atau pemberdayaan masyarakat di lembaga.

#### **1.3) Penyelenggara dan Pengelola**

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

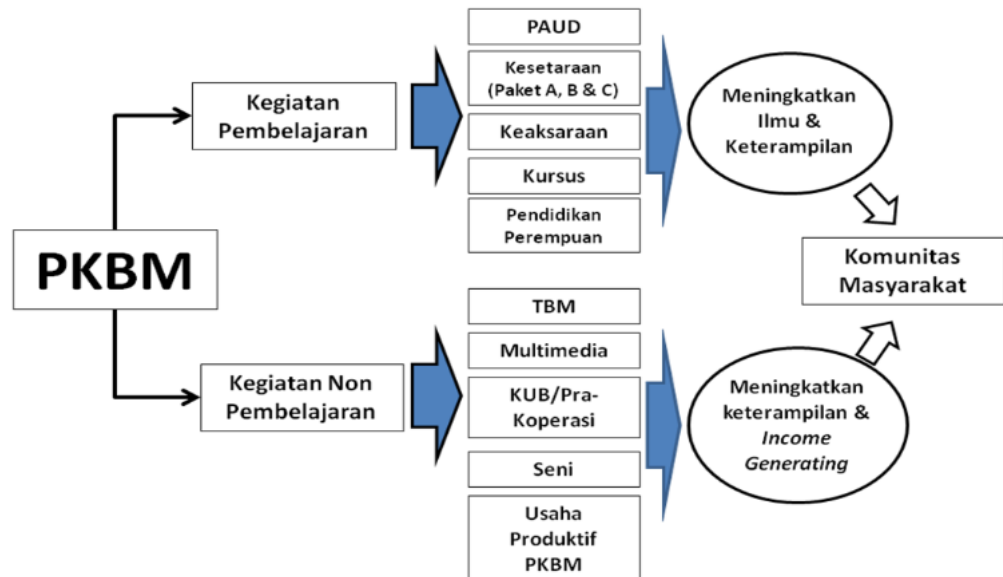
### Sinergitas Masyarakat dan PKBM



Gambar 2.1 Sinergitas Masyarakat dan PKBM

### 2) Program Kegiatan Pembelajaran di PKBM

#### Program dan Kegiatan di PKBM



Gambar 2.2 Program Kegiatan di PKBM

- 2.1) Pendidikan kesetaraan meliputi Paket A, Paket B, dan Paket C. Pendidikan kesetaraan adalah pendidikan nonformal bagi warga Negara Indonesia usia sekolah yang berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada pengetahuan akademik dan keterampilan fungsional.
- 2.2) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.
- 2.3) Kursus dan Pelatihan diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja,

usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.<sup>6</sup>

## 2. Hakikat Pelatihan

### a. Pengertian Pelatihan

Walter Dick dan kawan-kawan (2009) mendefinisikan pelatihan sebagai: “. . . *A prespecified and planned experience that enable a person to do something that he or she could not do before.*” (hlm. 385).<sup>7</sup> Pelatihan merupakan pengalaman belajar yang sengaja dirancang agar dapat membantu peserta dalam menguasai kompetensi yang tidak dimiliki sebelumnya.

Definisi lain tentang pelatihan dikemukakan oleh Smith dan Ragan (2008) sebagai berikut: “. . . *those instructional experiences that are focused upon individuals acquiring very specific skills that they will normally apply almost immediately.*”<sup>8</sup> Program pelatihan dapat dimaknai sebagai pengalaman pembelajaran yang memfokuskan pada upaya individu untuk memperoleh keterampilan spesifik yang dapat segera digunakan.

---

<sup>6</sup> KEMENDIKBUD, Standar dan Prosedur Penyelenggaraan PKBM  
(<http://www.paudni.kemdikbud.go.id/bindikmas/sites/default/files/documents/files/STANDAR%20PKBM.pdf>)

<sup>7</sup> Benny A. Pribadi, Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi, Prenada Media Group, Pamulang, 2014, hlm. 2.

<sup>8</sup> Ibid. hlm. 3.

Dari kedua definisi yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa pelatihan merupakan kegiatan yang sengaja dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi untuk mencapai tujuan pelatihan, dalam hal ini penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan spesifik yang ditargetkan.

**b. Indikator Program Pelatihan Efektif**

Penyelenggaraan program pelatihan adalah kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif peserta didik. Untuk dapat memenuhi tujuan dari pelatihan, Heinich dan kawan-kawan (2005) mengemukakan empat indikator atau criteria yang dapat digunakan untuk menilai efektivitas suatu program, yaitu:

- 1) Mampu memfasilitasi peserta dalam mencapai tujuan atau kompetensi program pelatihan;
- 2) Mampu memfasilitasi peserta dalam melakukan proses belajar secara berkesinambungan;
- 3) Mampu meningkatkan daya ingat atau retensi peserta terhadap pengetahuan dan keterampilan yang telah dilatihkan;

- 4) Mampu mendorong peserta untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai dalam dunia kerja.<sup>9</sup>

Dari empat indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa, suatu pelatihan dikatakan efektif jika setelah peserta selesai mengikuti sebuah program pelatihan, mereka akan lebih berpengetahuan, lebih positif dalam bersikap, dan lebih terampil bekerja sesuai dengan bidang yang digeluti.

**c. Pelatihan penggunaan website sebagai media pembelajaran**

Seiring dengan kemajuan TIK yang terus berkembang pesat, hal ini menuntut seluruh umat manusia untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan TIK di segala bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Realitas keadaan yang ada di PKBM Negeri 11 Manggarai, komponen PKBM terutama warga belajar belum dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi tersebut. Berdasarkan realitas tersebut, perlu diselenggarakannya sebuah program pelatihan yaitu bagaimana cara memanfaatkan TIK dalam bidang pendidikan.

Pelatihan penggunaan website adalah salah satu usaha untuk meningkatkan kompetensi kepada warga belajar yang

---

<sup>9</sup> Ibid. hlm. 9.

bertujuan agar mereka memiliki kemampuan menggunakan dan memanfaatkan situs website sebagai media pembelajaran.

### **3. Hakikat Aplikasi Pembelajaran Sains Berbasis Website**

#### **a. Pengertian aplikasi pembelajaran sains berbasis website**

Website adalah Kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara, yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman yang biasa kita sebut link.

Sedangkan aplikasi pembelajaran sains menurut Hengky W. Pramana adalah suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, pendidikan, atau semua proses yang hampir dilakukan oleh manusia.<sup>10</sup>

Selain itu menurut Wikipedia aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung yang didalamnya berisi materi tentang Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berbentuk Animasi, lembar kerja digital, video, dan lain-lain.

Jadi menurut penjabaran dari pengertian kedua hal diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran sains

---

<sup>10</sup> Dilihatya, <http://dilihatya.com/1178/pengertian-aplikasi-menurut-para-ahli> (2014)

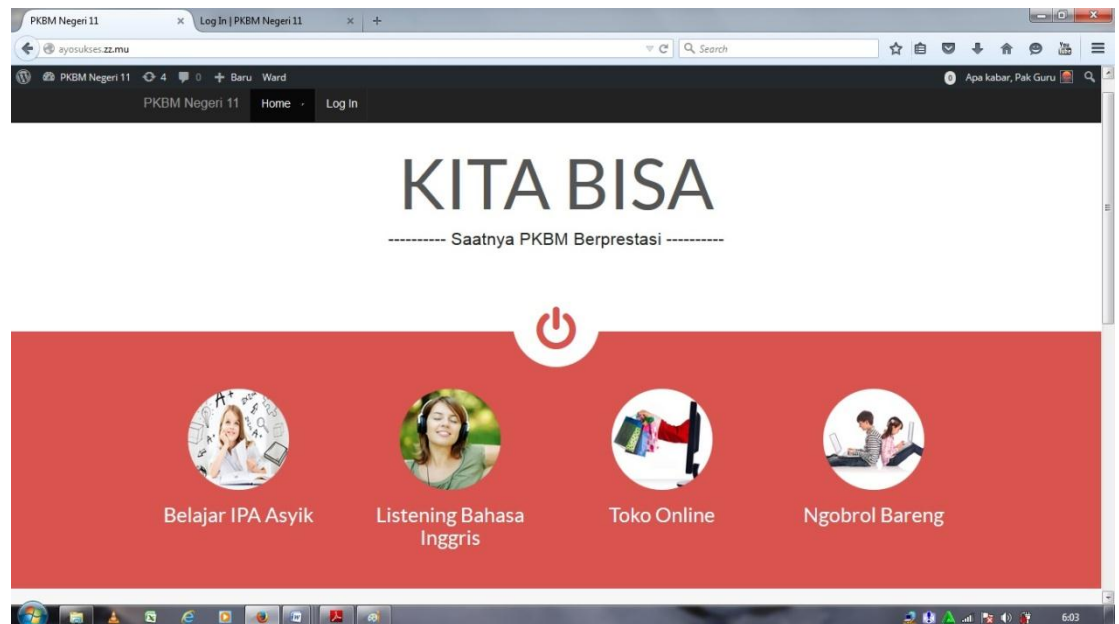
adalah suatu perangkat lunak komputer yang didalamnya berisi materi tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berbentuk animasi, lembar kerja, video, dan lain-lain yang ditampilkan melalui sebuah halaman atau situs online.

#### **b. Manfaat website**

Kruse (dalam Rusman, 2009:117) dalam salah satu tulisannya yang berjudul “*using the web for learning*” yang dimuat dalam situs [www.elearningguru.com](http://www.elearningguru.com) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis web sering kali memiliki manfaat yang banyak bagi peserta didiknya. Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran berbasis web bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, menyebabkan peserta didik lebih banyak mengingat materi pelajaran, serta mengurangi biaya-biaya operasional yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (contohnya uang jajan/biaya transportasi sekolah). Selain itu dikarenakan sifatnya yang maya maka penghantaran materi pembelajaran kini tidak lagi tergantung pada medium fisik seperti buku cetak atau CD-ROM. Materi pembelajaran kini berbentuk data digital yang bisa di *decode* (diuraikan) melalui perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, telepon seluler atau piranti elektronik lainnya.

### c. Website sebagai media pembelajaran

Perkembangan Teknologi dan Informasi Komunikasi (TIK) diberbagai bidang sangat pesat. Di era globalisasi hampir seluruh kegiatan dan aktivitas dilakukan dengan menggunakan teknologi. Dalam bidang pendidikan, perkembangan TIK memberikan sumbangan yang sangat besar, terutama pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan sistem teknologi informasi biasa disebut dengan *e-learning*. Salah satu penerapan *e-learning* dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan situs/website lembaga. Penggunaan website sebagai media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat baik, diantaranya adalah pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, website sebagai ajang pertemuan dari berbagai guru untuk melakukan diskusi, website dapat menjadi lab virtual bagi para peserta didik, tersedianya materi yang berbentuk audio dan audio visual sehingga peserta didik dapat lebih cepat dalam mendapatkan materi. Berikut adalah gambar dari tampilan website PKBM Negeri 11 Manggarai,



**Gambar 2.3 Tampilan Halaman Depan Website PKBM**

Dale mengilustrasikan pengalaman belajar siswa melalui sebuah kerucut yang dikenal dengan kerucut pengalaman Dale, sebagai berikut,



sumber : Rusman dkk, 2011

**Gambar 2.4 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Jika dilihat dari kerucut pengalaman itu, pembelajaran berbasis web dapat meliputi hampir seluruh wilayah pengalaman tersebut. Materi pembelajaran berbasis web utamanya berupa tulisan yang harus dibaca (berada pada puncak kerucut pengalaman). Dalam pembelajaran berbasis web juga dapat disertakan materi berupa simulasi untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik pembelajar (berada pada wilayah dasar kerucut pengalaman). Selain itu, dengan adanya metode *blended learning*, pembelajaran berbasis web dapat diperkaya dengan menyentuh bagian paling dasar kerucut pengalaman Dale, yaitu melakukan hal yang sebenarnya (*doing the real thing*).

Pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Dalam salah satu publikasinya di situs [about-elearning.com](http://about-elearning.com) (dalam Rusman, 2009:115), Himpunan Masyarakat Amerika untuk Kegiatan Pelatihan dan Pengembangan (*The American Society for Training and Development/ATSD*) (2009), mengemukakan definisi *e-learning* sebagai berikut,

*“e-learning is a board set of applications and processes which include web-based learning, computer-based learning, virtual and digital classrooms. Much of this is delivered via the internet, intranet, audio and videotape, satellite broadcast, interactive TV, and CD-ROM. The*

*definition of e-learning varies depending on the organization and how it used but basically it is involves electronic means communication, education, and training.”*

Definisi tersebut menyatakan bahwa *e-learning* merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web (*web-based learning*), pembelajaran berbasis komputer, dan kelas virtual/digital.<sup>11</sup>

Berdasarkan definisi-definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis web adalah sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran. Web dapat menciptakan sebuah lingkungan belajar maya (*virtual learning environment*). Lingkungan belajar yang disediakan oleh web dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang dapat kita kombinasikan penggunaanya untuk mendukung proses pembelajaran, antara lain forum diskusi, *chat*, penilaian *online*, kuis, materi virtual, dan video materi.

#### **4. Hakikat Pemanfaatan Perangkat Digital**

##### **a. Pengertian Perangkat Digital**

Perangkat digital adalah alat elektronik yang memiliki operasi yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi atau dapat juga

---

<sup>11</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (mengembangkan profesionalitas guru), (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), Hal.263

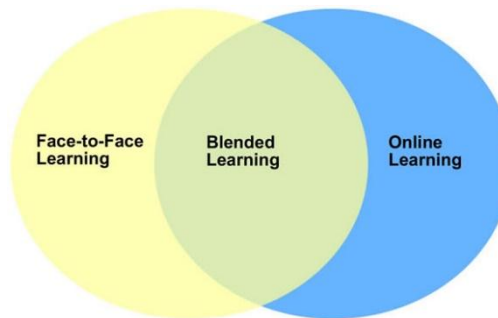
disebut dengan perangkat teknologi informasi. Contoh dari perangkat digital adalah Handphone, Komputer, Tab, Laptop, dan lain-lain.

#### **b. Pemanfaatan Perangkat Digital**

Perangkat digital (*hardware*) pada masa modern ini sudah menjadi alat yang multi fungsi. Jika dahulu perangkat digital seperti handphone hanya dapat digunakan sebatas untuk berkomunikasi. Namun yang sekarang terjadi adalah perangkat digital sudah dapat dimanfaatkan menjadi alat pembelajaran. Sebagai contoh telepon genggam (*smartphone*) dengan fiturnya yang berupa internet dan dengan dibantu dengan aplikasi website, siswa bisa mencari informasi apa saja dengan mudah, hanya cukup memasukkan alamat URL. Hal ini tentu sangat memudahkan siswa dalam menyerap materi pelajaran.

### **5. Strategi Pembelajaran *Blended Learning***

Bhonk dan Graham (2006) mendefinisikan, bahwa *blended learning* adalah gabungan dari dua sejarah dari model pelatihan lalu memanfaatkan hasil belajar online.



**Gambar 2.5 konsep blended learning**

Proses pembelajaran yang dilakukan adalah dengan tatap muka dan di padukan dengan sistem pembelajaran *online*. Menurut (Bates, 1995; Wulf, 1996) terdapat beberapa kelebihan pembelajaran berbasis blended, diantaranya yaitu : (a) meningkatkan kadar interaksi pebelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur, (b) memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari kapan saja dan dimana saja, (c) menjangkau peserta didik dalam cakupan luas, (d) mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran.

Pembelajaran berbasis *blended learning* dapat disajikan dalam beberapa format, yaitu : (1) elektronik mail, (2) bulletin, downloading,

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

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nanang Chosin (2011), Universitas Islam Attahitiah menunjukkan bahwa pemanfaatan web

sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>12</sup>

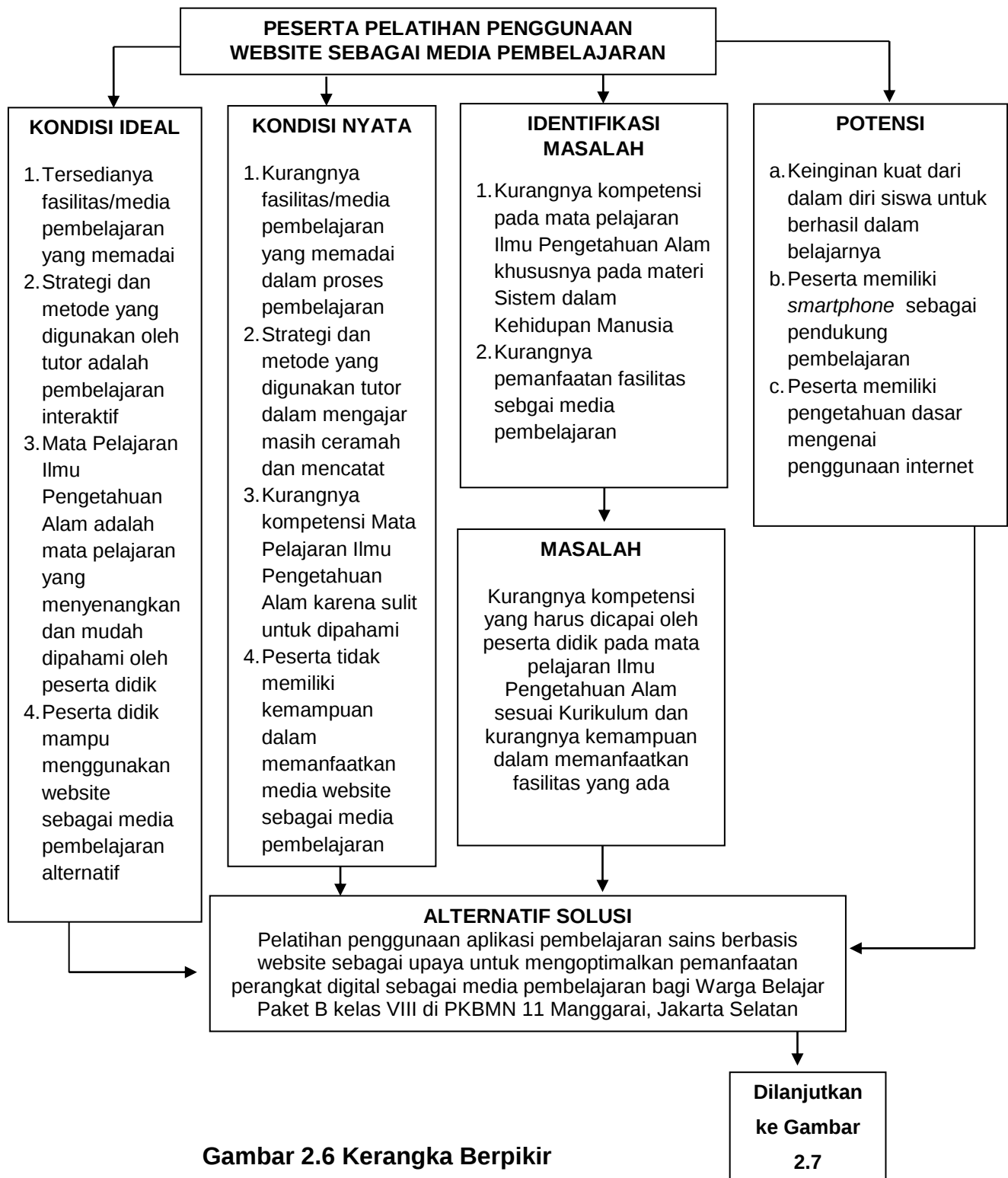
### **C. Kerangka Berpikir**

Menurut Muhamad (2009:75) kerangka berpikir adalah gambaran mengenai hubungan antar variabel dalam suatu penelitian, yang diuraikan oleh jalan pikiran menurut kerangka logis.

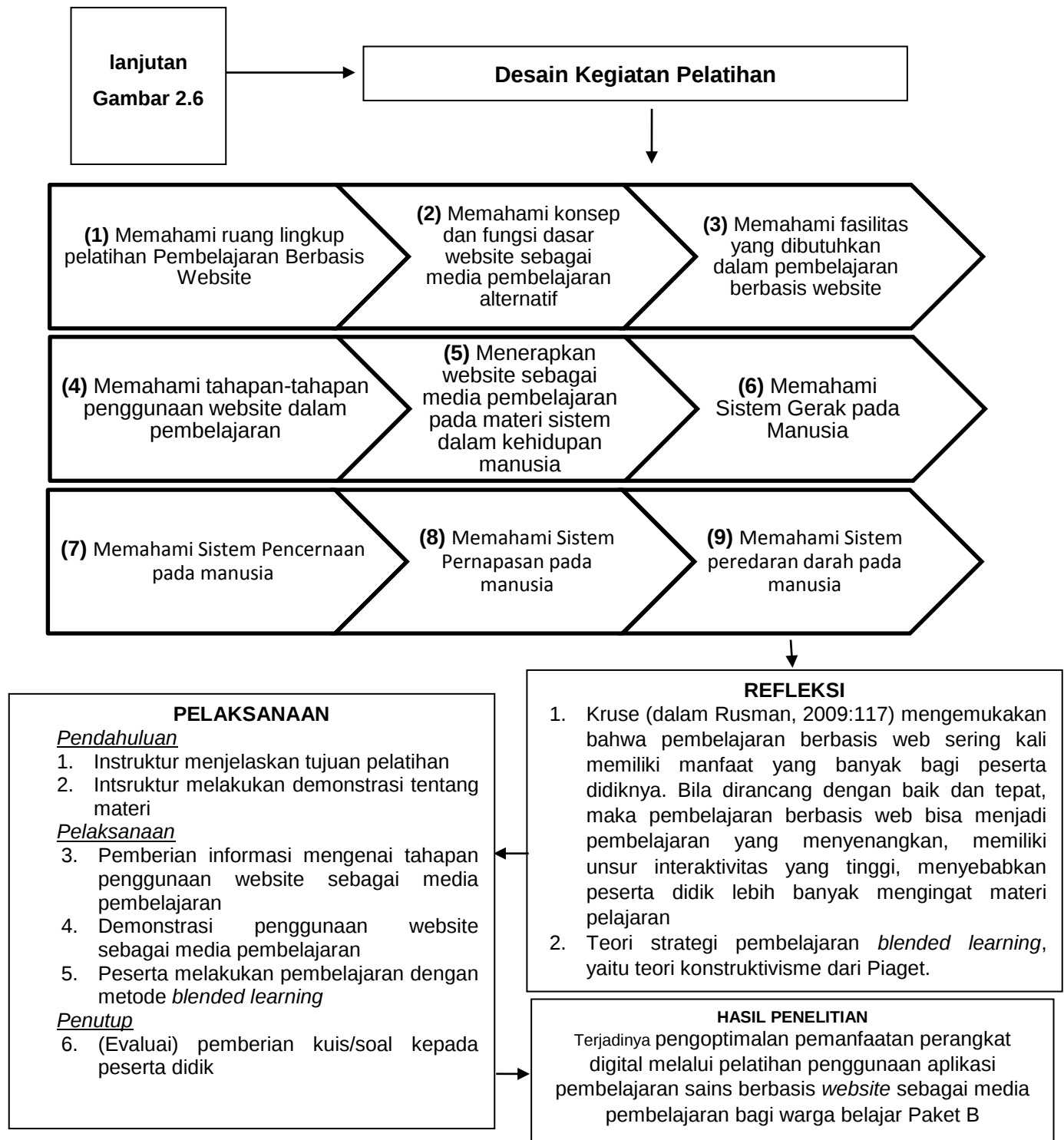
Sedangkan menurut Ridwan (2004:25) kerangka berfikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah penelitian. kerangka pikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. uraian dalam kerangka pikir ini menjelaskan antar variabel.

---

<sup>12</sup> Nanang Chosin, *Pemanfaatan Web Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris*, 2011, Jakarta:Skripsi



**Gambar 2.6 Kerangka Berpikir**



**Gambar 2.7 Kerangka Berpikir**

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

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

**Hipotesis Nol ( $H_0$ ) :**

Tidak terjadi pengoptimalan pemanfaatan perangkat digital melalui pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran sains berbasis website sebagai media pembelajaran

**Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) :**

Terjadi pengoptimalan pemanfaatan perangkat digital melalui pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran sains berbasis website sebagai media pembelajaran