

**PROGRAM PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI
iSpring SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PROFESIONAL
TUTOR DI PKBMN 11 MANGGARAI, JAKARTA
SELATAN**



Oleh:

**SHELGA YUNIARTI
1515116070
Pendidikan Luar Sekolah**

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2015**

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Program Pelatihan Penggunaan Aplikasi *iSpring* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Tutor Di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan”. Penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu Ilmu Pendidikan.

Penghargaan dan terimakasih peneliti berikan kepada Bapak Drs. Sri Koeswanto Wongsonadi, M.Si selaku Pembimbing I dan Bapak Daddy Darmawan, M.Si selaku Pembimbing II yang telah membantu penelitian skripsi ini. Serta ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta,
2. Ibu Dr. Gantina Komalasari, M.Psi selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta,
3. Ibu Dr. Durotul Yatimah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah,
4. Segenap Bapak dan Ibu dosen jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang memiliki peran dalam penyelesaian studi peneliti,

5. Kepala Pengelola PKBMN 11 Manggarai dan segenap tutor PKBMN 11 Manggarai yang sudah berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan yang sudah diadakan oleh peneliti,
6. Bapak Aceng Abdai Rutomi dan Ibu Sugiharti, kedua orang tua peneliti yang selalu memberikan doa, motivasi dan kepercayaan sampai saat ini. Shabrina Fernanda Rusliani selaku adik, Salimah selaku nenek peneliti dan Rangga Muakhir yang tidak pernah berhenti untuk memberikan dukungan dan selalu menghibur disaat dibutuhkan,
7. Sahabat-sahabatku (Annida, Ita, Acipa, Roro, Tyas, Irus, Enno dan Rere) yang tergabung dalam kelompok bernama Cimi-Cimi yang senantiasa menjadi tempat bertukar pikiran dan pendapat di kampus.

Peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi hasil yang lebih baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya. Semoga Tuhan yang membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Jakarta, Juli 2015

Peneliti

Shelga Yuniarti Hidayat

DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|---|------------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 9 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 10 |
| D. Perumusan Masalah | 10 |
| E. Kegunaan Hasil Penelitian | 10 |
| | |
| BAB II PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS | |
| A. Deskripsi Teoretik | |
| 1. Hakikat Program Pelatihan | |

| | |
|--|----|
| a. Pengertian Pelatihan | 12 |
| b. Tujuan Pelatihan..... | 14 |
| c. Fungsi Dan Manfaat Pelatihan..... | 16 |
| d. Tahapan-Tahapan dalam Pelatihan..... | 18 |
| 2. Hakikat Kompetensi | |
| a. Pengertian Kompetensi..... | 25 |
| b. Standar Kompetensi Tutor Pendidikan Kesetaraan..... | 26 |
| 3. Hakikat Tutor | |
| a. Pengertian Tutor | 33 |
| b. Kualifikasi Tutor | 34 |
| c. Tugas Pokok dan Fungsi Tutor | 35 |
| d. Peran Tutor..... | 37 |
| 4. Hakikat PKBM | |
| a. Pengertian PKBM | 40 |
| b. Tujuan PKBM..... | 46 |
| c. Fungsi PKBM | 47 |
| d. Karakter PKBM | 48 |
| 5. Hakikat Pembelajaran Orang Dewasa | |
| a. Pengertian Pembelajaran Orang Dewasa | 49 |
| 6. Hakikat Media Pembelajaran | |
| a. Pengertian Media Pembelajaran | 52 |
| b. Fungsi Media Pembelajaran | 54 |

| | |
|--|----|
| c. Manfaat Media Pembelajaran | 57 |
| d. Syarat-Syarat Media Pembelajaran..... | 59 |
| 7. Hakikat <i>iSpring</i> | |
| a. Pengertian <i>iSpring</i> | 60 |
| b. Fitur <i>iSpring</i> | 61 |
| B. Kerangka Berpikir | 63 |
| C. Hipotesis Penelitian..... | 65 |

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Tujuan Penelitian | 66 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 66 |
| C. Metode dan Desain Penelitian | 67 |
| D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel..... | 68 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 71 |
| 1. Definisi Konseptual | 72 |
| 2. Definisi Operasional | 73 |
| 3. Hasil Uji Coba Instrumen | 73 |
| a. Pengujian Validitas..... | 73 |
| b. Perhitungan Reliabilitas | 75 |
| 4. Instrumen Final | 76 |
| F. Teknik Analisis Data | 80 |
| G. Hipotesis Statistik..... | 81 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|-----|
| A. Deskripsi Data | 83 |
| 1. Identitas Responden | 83 |
| 2. Data Hasil Pelatihan <i>Pre</i> dan <i>Post Test</i> (Evaluasi) | 87 |
| B. Pengujian Persyaratan Analisis | 95 |
| 1. Normalitas | 95 |
| 2. Homogenitas | 96 |
| C. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan..... | 97 |
| 1. Uji Hipotesis | 97 |
| 2. Pembahasan | 98 |
| D. Keterbatasan Penelitian | 101 |

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

| | |
|--------------------|-----|
| A. Kesimpulan..... | 102 |
| B. Implikasi | 103 |
| C. Sara | 104 |

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

| | | |
|-------------|---|----|
| Tabel III.1 | Interpretasi Nilai r | 76 |
| Tabel IV.1 | Identitas Responden berdasarkan Nama | 84 |
| Tabel IV.2 | Identitas Responden berdasarkan Umur | 84 |
| Tabel IV.3 | Identitas Responden berdasarkan Tingkat Pendidikan | 86 |
| Tabel IV.4 | Pembobotan Butir Soal Ranah Kognitif | 88 |
| Tabel IV.5 | Pembobotan Butir Soal Ranah Afektif | 89 |
| Tabel IV.6 | Pembobotan Butir Soal Ranah Psikomotorik | 90 |
| Tabel IV.7 | Perkembangan Hasil Belajar Pelatihan Penggunaan Aplikasi <i>iSpring</i> | 91 |
| Tabel IV.8 | <i>Test of Normality</i> /table uji normalitas | 95 |
| Tabel IV.9 | <i>Test of Homogeneity of Varians</i> /uji homogenitas | 96 |
| Tabel IV.10 | <i>Paired Simple Test</i> /table uji-t..... | 97 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|--------------|--|----|
| Gambar II.1 | Siklus Pelatihan | 18 |
| Gambar II.2 | Alur Kerangka Berpikir | 64 |
| Gambar III.1 | Keterangan Variabel dan Instrumen Pengumpul Data yang Digunakan | 71 |
| Gambar IV.1 | Diagram Identitas Responden berdasarkan Umur | 85 |
| Gambar IV.2 | Diagram Identitas Responden berdasarkan Tingkat Pendidikan | 86 |
| Gambar IV.3 | Diagram Presentase Hasil Belajar | 88 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| A. Silabus | 1 |
| B. Kisi-kisi Instrumen | 8 |
| C. Rancangan Pelaksanaan Pelatihan..... | 12 |
| D. Tes Tulis | 18 |
| E. Instrumen Penilaian Unjuk Sikap | 23 |
| F. Instrumen Penilaian Unjuk Kerja | 26 |
| G. Lembar Observasi (Daftar <i>Checklist</i>) | 28 |
| H. Dokumentasi | 30 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan penduduk terbanyak ke empat setelah Cina, India dan Amerika Serikat (USA). Sedangkan untuk kualitas pendidikannya sendiri, Indonesia menempati peringkat ke 69 dari 127 negara di dunia. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan formal dan sistem persekolahan ternyata tidak cukup untuk menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat terutama oleh negara Indonesia sendiri. Untuk itu, pendidikan di luar pendidikan formal seperti pendidikan nonformal dan informal sangat dibutuhkan demi tercapainya kualitas pendidikan yang baik di Indonesia.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara

Republik Indonesia dan tanggapan terhadap perubahan tuntutan zaman. Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penjelasan Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional mengungkapkan bahwa pendidikan formal dan pendidikan nonformal berakar pada kebudayaan nasional dan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Berdasarkan peraturan pemerintah (PP) nomor 73 tahun 1991 pendidikan nonformal adalah pendidikan yang diselenggarakan di luar sekolah baik dilembagakan maupun tidak. Tujuan pendidikan nonformal pertama, adalah untuk melayani warga belajar supaya dapat tumbuh dan berkembang sedini mungkin dan sepanjang hayatnya guna meningkatkan martabat dan mutu kehidupannya. Kedua, membina warga belajar agar memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap mental yang diperlukan untuk mengembangkan diri, bekerja mencari nafkah atau melanjutkan ketingkat dan/atau jenjang pendidikan

yang lebih tinggi. Ketiga, memenuhi kebutuhan belajar masyarakat yang tidak dapat dipenuhi dalam jalur pendidikan formal.

Pelayanan pendidikan nonformal masih dihadapkan dengan berbagai masalah, antara lain kompetensi tenaga pendidik (kompetensi tutor) yang belum memenuhi standar, dalam arti tutor dalam membelajarkan warga belajar belum memiliki kompetensi profesional. Menurut Tantra yang dikutip dari Saleh Marzuki (2010)¹, rendahnya mutu pendidikan nonformal (termasuk pendidikan kesetaraan) di Indonesia bukanlah hal yang tidak lazim, sebab Indonesia kurang memperhatikan aspek peningkatan mutu pendidikan sebagai prioritas utama. Demikian dengan kinerja tenaga pendidik yang masih sangat memprihatinkan. Dua hal yang dianggap menjadi penyebab rendahnya kualitas pembelajaran pendidikan nonformal adalah kurangnya jumlah tenaga pendidik dan rendahnya kompetensi dan kualifikasi tenaga pendidikan nonformal, sehingga *performance* pendidik kurang mampu meningkatkan kinerja belajar warga belajar.

Pendidikan nonformal memiliki salah satu lembaga yang menjadi wadah belajar bagi masyarakat yang lembaga tersebut adalah PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat). PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) merupakan bentuk pendidikan nonformal yang berada pada

¹Saleh Marzuki, *Pendidikan Non Formal Dimensi Dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan dan Andragogil*, (Bandung: Rosdakarya 2010), hal.29

bidang kesetaraan. PKBM adalah suatu wadah dari berbagai kegiatan pembelajaran masyarakat yang diarahkan kepada pemberdayaan potensi untuk menggerakkan pembangunan di bidang sosial, ekonomi dan budaya². PKBM dibentuk oleh masyarakat, dari masyarakat dan untuk masyarakat yang pembentukannya dilakukan dengan memperhatikan sumber-sumber potensi yang terdapat pada daerah yang bersangkutan terutama jumlah kelompok sasaran dan jenis usaha/keterampilan yang secara ekonomi, sosial dan budaya dapat dikembangkan untuk meningkatkan kesejahteraan warga belajar khususnya warga masyarakat sekitarnya.

Secara umum pembentukan PKBM bertujuan untuk memperluas kesempatan masyarakat khususnya yang tidak mampu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap mental yang diperlukan untuk mengembangkan diri dan bekerja mencari nafkah. Sejalan dengan visi pembentukan PKBM tersebut maka tugas pokok PKBM adalah memberikan kemudahan bagi masyarakat khususnya masyarakat kurang mampu untuk mengembangkan diri melalui penyelenggaraan pendidikan luar sekolah dalam suatu wadah terpusat yang berasal dari, oleh dan untuk masyarakat dan diharapkan dapat tumbuh dan berkembang atas prakarsa masyarakat sendiri, sehingga

²Dari <http://lib.unnes.ac.id/17303/1/1201409004.pdf> diakses pada tanggal 03 Juli 2015 pukul 16.19 WIB

akan lebih berorientasi pada kebutuhan belajar masyarakat setempat yang pada akhirnya mampu menjadikan PKBM sebagai suatu wadah pembelajaran berkelanjutan.

PKBM Negeri 11 Manggarai merupakan salah satu PKBM Negeri yang terletak di wilayah Manggarai, tepatnya di Jl. Menara Air II Kecamatan Tebet, Jakarta Selatan. Letak PKBM 11 Manggarai mudah terjangkau oleh masyarakat luar wilayah Manggarai, maka dari itu masyarakat sekitar wilayah Manggarai banyak yang memanfaatkan keberadaan PKBM sebagai salah satu alternatif untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan mudah terjangkau bagi anak dan kerabat mereka.

Seiring berjalannya waktu dan perubahan jaman, PKBM Negeri 11 Manggarai mengalami berbagai masalah dalam proses pengelolaannya, seperti kompetensi tutor yang kurang memadai, motivasi belajar peserta didik yang semakin menurun, dan sebagainya. PKBM Negeri 11 Manggarai dituntut untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi dengan segera. Masalah utama yang perlu di atasi adalah tentang kompetensi tutor yang kurang memadai berdasarkan obersvasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Hal tersebut dilihat dari proses belajar yang dilakukan oleh tutor dan warga belajar tidak terjadi stimulus dan respon yang berarti dari warga belajar PKBM Negeri 11 Manggarai.

Kompetensi dapat diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor dengan sebaik-baiknya. Kompetensi merupakan indikator yang menunjuk pada perbuatan yang bisa diamati dan sebagai konsep yang mencakup aspek-aspek pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap serta tahap-tahap pelaksanaan secara utuh.

Kompetensi yang diharapkan bagi pendidik/tutor meliputi empat kompetensi yaitu, kompetensi *pedagogik*, kompetensi *kepribadian*, kompetensi *sosial* dan kompetensi *profesional*. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan. Kompetensi *profesional* berkaitan dengan kemampuan mengorganisir materi pembelajaran termasuk pemanfaatan media, sumber dan alat peraga. Kompetensi *pedagogik* berkaitan dengan pengelolaan pembelajaran beserta pendukungnya, kompetensi *kepribadian* berhubungan dengan sikap dan perilaku pendidik, dan kompetensi *sosial* berhubungan dengan hubungan pendidik dengan warga belajar.

Jika kompetensi tersebut tidak dikuasai oleh tutor maka dampaknya akan menyebabkan warga belajar tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, menurut peneliti terdapat beberapa faktor, antara lain: a) tutor belum menguasai prinsip-prinsip belajar orang

dewasa, b) metode yang digunakan tutor terlalu monoton, c) materi yang diajarkan tidak sesuai dengan kebutuhan warga belajar, d) kompetensi tutor masih rendah dan perlu diberikan pelatihan, e) media pembelajaran yang digunakan oleh tutor tidak dapat menarik minat warga belajar, f) pelatihan yang selama ini dilaksanakan belum dapat menjawab persoalan warga belajar, bahkan tutor hampir tidak pernah mengimplementasikan hasil pelatihan pada kegiatan pembelajaran.

Kondisi ideal yang seharusnya terjadi di PKBM Negeri 11 Manggarai adalah tutor dapat menguasai semua kompetensi terutama kompetensi *profesional* berkaitan dengan kemampuan mengorganisir materi pembelajaran termasuk pemanfaatan media, sumber dan alat peraga. Selain itu beberapa masalah diatas, terdapat potensi atau faktor pendukung yang dimiliki oleh PKBM Negeri 11 Manggarai seperti tersedianya media pembelajaran elektronik/komputer yang cukup memadai dilihat dari tersedianya tiga unit komputer yang bisa digunakan oleh warga belajar.

Mengacu pada masalah dan potensi yang dimiliki oleh PKBM Negeri 11 Manggarai yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi *profesional* tutor berkaitan dengan kemampuan mengorganisir materi pembelajaran termasuk pemanfaatan media, sumber dan alat peraga, sehingga dapat memotivasi warga belajar dalam mengikuti kegiatan belajar dan memberikan

pendidikan yang layak bagi warga belajar tersebut. Upaya tersebut bisa berbentuk sebuah pelatihan terhadap tutor guna meningkatkan kompetensi profesional tutor, dan melihat dari kondisi dari PKBM Negeri 11 Manggarai, maka permasalahan yang berkaitan dengan kompetensi tutor yang sangat penting dan paling utama untuk diatasi adalah pemanfaatan media belajar menggunakan *iSpring*. Pelatihan ini sangat diperlukan bagi tutor PKBM Negeri 11 Manggarai karena berdasarkan observasi dari peneliti, mereka belum pernah mengikuti pelatihan tentang pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *iSpring*.

Pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* dipilih oleh peneliti berkaitan dengan teori pembelajaran orang dewasa yang dimana warga belajar di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan tergolong kedalam pembelajar orang dewasa dilihat dari usia mereka, berdasarkan teori pembelajaran orang dewasa proses kegiatan dalam belajar yang dialami warga belajar tidak selalu bergantung kepada pendidik atau tutor. Pada kegiatan pembelajaran orang dewasa, mereka membutuhkan media belajar yang dapat merangsang indra pendengaran dan penglihatannya agar mereka dapat dengan mudah mengaitkan pengalaman belajar yang pernah mereka alami sebelumnya, dan pesan yang di sampaikan melalui media mudah di pahami dan jelas dilihat melalui indra tubuh warga belajar. *iSpring* merupakan salah satu jenis media pembelajaran orang

dewasa yang berbentuk audio, visual dan audio visual, yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

iSpring merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM / AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning* LMS (*Learning Management System*). Aplikasi *iSpring* sangat mudah digunakan bahkan untuk pemula sekalipun, dan aplikasi ini dapat diintegrasikan dalam *Microsoft Power Point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Tutor bisa menggunakan *iSpring* sebagai media yang memudahkan mereka untuk memberikan tugas kepada warga belajar, sehingga warga belajar bisa mengakses dengan mudah perintah dan tugas dari tutor. Pelatihan ini sangat berguna bagi tutor mengingat proses kegiatan tatap muka antara tutor dengan warga belajar hanya 30%.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan serta penjelasan masalah yang terdapat pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Apakah tutor mengetahui jenis-jenis perangkat pembelajaran?
2. Apakah tutor mengetahui peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar?
3. Kompetensi profesional tutor seperti apa yang ingin ditingkatkan?

4. Bagaimana pelatihan media belajar untuk tutor dapat meningkatkan kemampuan tutor dalam menggunakan media belajar?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan luasnya masalah serta keterbatasan tenaga, waktu dan agar hasil penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi masalah penelitian pada “Program Pelatihan Penggunaan Aplikasi *iSpring* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Tutor Di PKBM Negeri 11 Manggarai, Jakarta Selatan”.

D. Perumusan Masalah

Mengacu dari latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “Apakah Program Pelatihan Penggunaan Aplikasi *iSpring* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Tutor Di PKBM Negeri 11 Manggarai, Jakarta Selatan dapat meningkatkan kompetensi profesional tutor?”.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini mempunyai beberapa manfaat antara lain:

1. Bagi peneliti, manfaat yang utama adalah menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam peningkatan kemampuan menggunakan media belajar bagi tutor di PKBMN, serta hasil penelitian ini dapat menjadi bekal peneliti dalam upaya

menyebarkan informasi dan mengedukasi masyarakat mengenai pengembangan program pelatihan media belajar bagi tutor.

2. Bagi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah dan mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan kajian yang bersifat ilmiah, dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan, meningkatkan kaji aksi PLS, dengan harapan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam kehidupan di masyarakat, sehingga mampu memecahkan permasalahan serupa.
3. Bagi pengelola PKBMN di PKBM Negeri 11 Manggarai, penelitian ini diharapkan sebagai sumber informasi dalam meningkatkan kualitas pengelolaan PKBMN, sehingga pengelola dapat lebih berperan aktif dalam menyebarkan informasi yang dibutuhkan bagi masyarakat luas terutama pengelola PKBMN lainnya.
4. Bagi masyarakat, dengan adanya penelitian ini diharapkan masyarakat bertambah pengetahuannya terhadap pengembangan program pelatihan media belajar bagi tutor.
5. Serta bagi pihak-pihak yang terkait baik secara langsung ataupun tidak langsung, penelitian ini diharapkan memberikan sebuah kebijakan yang mengarah pada kesejahteraan masyarakat secara umumnya, terutama masalah yang terjadi akibat kurangnya pengembangan program pelatihan bagi tutor di PKBM.

BAB II

PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoretik

a. Hakikat Program Pelatihan

a) Pengertian Pelatihan

Pelatihan dapat dipahami sebagai bagian dari pendidikan yang menggambarkan suatu proses dalam pengembangan individu, masyarakat, lembaga dan organisasi. Pendidikan dan pelatihan merupakan dua bagian yang tak dapat dipisahkan dalam sistem pengembangan sumberdaya manusia, yang di dalamnya terjadi proses perencanaan, penempatan dan pengembangan tenaga manusia.

Anan Sutisna dalam *Pelatihan Berbasis Kinerja: Konsep dan Implementasi pada Pelatihan Guru/Tutor*, dikutip dari Moekijat (1993:

3) 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.¹

Faustino Cardoso Gomes dalam bukunya *Manajemen Sumber*

Daya Manusia yang mengatakan bahwa:

“Pelatihan adalah setiap usaha untuk memperbaiki kualitas kerja pada suatu pekerjaan tertentu yang sedang menjadi tanggung jawabnya, atau suatu pekerjaan yang ada kaitannya dengan pekerjaannya. Idealnya pelatihan harus di desain untuk mewujudkan tujuan-tujuan organisasi, perusahaan, lembaga ataupun instansi yang ada pada waktu bersamaan juga, mewujudkan tujuan-tujuan dari para pekerja perorangan.”²

Pelatihan merupakan Instruksional atau *experensial* untuk mengembangkan pola-pola perilaku seseorang dalam bidang pengetahuan keterampilan atau sikap untuk mencapai standar yang diharapkan.³

Pelatihan yang diselenggarakan bukan hanya sekedar kegiatan yang berjalan tanpa tujuan. Sebuah pelatihan harus memiliki tujuan yang jelas dan target setelah pelatihan selesai diselenggarakan. Secara umum tujuan pelatihan adalah untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia yang mengikuti pelatihan.

¹ Anan Sutisna, *Pelatihan Berbasis Kinerja: Konsep Implementasi dan Implementasi pada Pelatihan Guru/Tutor*, (Jakarta: Schola Media, 2012), hal. 45

² Faustino Cardoso Gomes, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1995), hal. 17

³Anan Sutisna, *loc. cit.*

Menurut Soenanto dan Moekijat, seperti yang dikutip oleh Anan Sutisna, kegiatan pelatihan juga dilakukan dalam upaya memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam aktivitas pekerjaan sehari-hari dan mengantisipasi kemungkinan permasalahan yang terjadi dimasa yang akan datang.

b) Tujuan Pelatihan

Tujuan pelatihan adalah sebagai usaha untuk memperbaiki dan mengembangkan sikap, tingkah laku dan pengetahuan, sesuai dengan keinginan individu maupun lembaga yang bersangkutan, dengan demikian pelatihan dimaksudkan dalam pengertian yang lebih luas, dan tidak terbatas semata-mata hanya untuk mengembangkan keterampilan dan bimbingan. Sementara itu menurut pandangan teori kritis Jurgen Habermas yang dikutip dari Saleh Marzuki, pelatihan memiliki tiga kepentingan kognitif dasar, hal-hal praktis, dan yang menyangkut hal-hal pembebasan.

Habermas meletakkan tiga kepentingan itu di tiga wilayah keberadaan manusia sebagai makhluk sosial yang berbeda satu sama lain: wilayah karya (*work*), wilayah interaksi (*interection*) dan wilayah kuasa (*power*).⁴

⁴Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa(dari teori hingga aplikasi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 158

1. Domain karya menyangkut masalah kontrol terhadap lingkungan secara teknis, termasuk lingkungan sosial. Habermas menyebut aksi yang terkandung dalam domain ini sebagai *instrumental action* dimana tujuan merupakan sarana prediksi dan kontrol terhadap realita yang efektif. Realitas harus direduksi menjadi obyek dan peristiwa dan dari sini dijadikan variabel dependen dan independen.
2. Domain interaksi memiliki ciri-ciri yaitu aksi komunikatif. Aksi komunikatif dikendalikan oleh norma-norma kebersamaan yang mendefinisikan harapan yang harus dipahami dan dimengerti oleh sekurang-kurangnya dua subyek yang melakukan aksi. Validitas norma sosial hanya diperoleh ketika antar subyek saling memahami maksud-maksud yang terkandung dan dilindungi oleh pengakuan akan kewajiban-kewajiban.
3. Hal yang terakhir mengenai kuasa atau kekuasaan. Aksi komunikatif dan pengetahuan melibatkan norma-norma dan pola-pola pengetahuan emansipatori yang merupakan pengetahuan akan tingkat kesadaran seseorang. Bidang ini mempunyai perhatian yang besar pada persoalan bagaimana kekuatan-kekuatan internal dan lingkungan eksternal

membatasi kontrol kita terhadap kehidupan kita sendiri dan membatasi pada pilihan-pilihan kita.

c) Fungsi Dan Manfaat Pelatihan

Upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan atau keterampilan sumber daya manusia sesuai dengan perkembangan zaman yang ada, salah satunya adalah dengan pengadaan pelatihan. Pelatihan adalah salah satu metode dalam pendidikan orang dewasa atau dalam suatu pertemuan yang biasa digunakan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan mengubah sikap peserta dengan cara yang spesifik.⁵ Pengadaan pelatihan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan sumber daya manusia yang ada dan membuatnya semakin berkembang.

Proses pelatihan merupakan serangkaian tindakan (upaya) yang dilaksanakan secara berkesinambungan bertahan dan terpadu. Pelatihan yang diadakan harus terarah dan sesuai dengan kebutuhan sasaran pelatihan atau organisasi. Setiap proses pelatihan yang dibuat harus terkait pula dengan upaya pencapaian tujuan organisasi.

Pelatihan memiliki fungsi-fungsi edukatif, adminsitratif, dan personal. Fungsi edukatif mengacu pada peningkatan kemampuan profesional, kepribadian, kemasyarakatan, dedikasi dan loyalitas

⁵Ibid., hal. 156

kepada masyarakat. Berikut ini merupakan fungsi-fungsi pelatihan menurut Saleh Marzuki:

- 1) Pelatihan berfungsi memperbaiki perilaku kerja para peserta pelatihan itu
- 2) Pelatihan berfungsi mempersiapkan promosi ketenagaan untuk jabatan yang lebih rumit dan sulit
- 3) Pelatihan berfungsi mempersiapkan tenaga kerja pada jabatan yang lebih tinggi yakni jabatan kepengawasan dan manajemen⁶

Sedangkan manfaat pelatihan dan pengembangan, diantaranya yaitu:

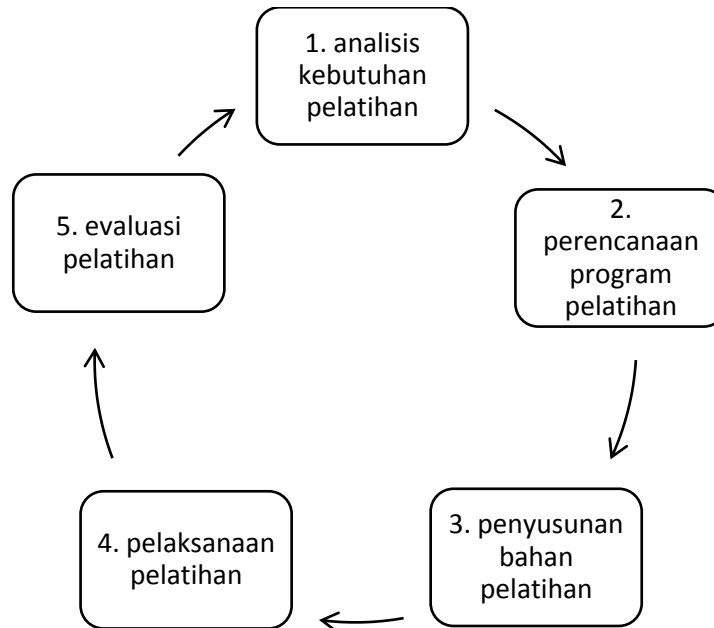
- 1) Kenaikan produktifitas baik kuantitas maupun jumlah kualitas mutu tenaga kerja dengan program pelatihan dan pengembangan akan lebih banyak sedemikian rupa produktifitas baik dari segi jumlah maupun mutu yang ditingkatkan.
- 2) Kenaikan moral kerja. Apabila penyelenggaraan pelatihan dan pengembangan sesuai dengan tingkat kebutuhan yang ada dalam organisasi perusahaan maka akan tercipta suatu kerja yang harmonis dan dengan kerja yang meningkat.
- 3) Menurunnya pengawasan. Semakin pekerja terpercay pada kemampuan dirinya sendiri, maka dengan disadari kemauan dan kemampuan kerja tersebut para pengawas tidak terlalu terbebani untuk setiap saat harus mengadakan pengawasan.
- 4) Menurunnya angkat kecelakaan. Selain menurunkan pengawasan, kemauan dan kemampuan tersebut lebih banyak menghindarkan para pekerja dari kesalahan dan kecelakaan⁷.

⁶ Saleh Marzuki, *Pendidikan Non Formal Dimensi Dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan dan Andragogil*, (Bandung: Rosdakarya, 2010), hal. 176

⁷ <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/manajemen-bisnis/article/download/1075/967>.

Diakses pada tanggal 25 Mei 2015, pukul 22.26 WIB

d) Tahapan-tahapan dalam pelatihan



**Gambar 2.1 Siklus Tahapan Pelatihan
(Wahyudin Sumpeno, 2009)**

Berikut ini adalah keterangan gambar dari siklus tahapan pelatihan :

1) Analisis kebutuhan pelatihan

Dalam menganalisis kebutuhan pelatihan dibutuhkan beberapa komponen yang harus disiapkan terlebih dahulu, sebab kebutuhan pelatihan berkaitan erat dengan siapa yang dilatih, tujuan pelatihan, untuk kebutuhan pelatihan itu dilakukan, siapa penyelenggara pelatihan dan bahan pelatihan, komponen tersebut merupakan paket yang tidak dapat dipisahkan.

Pada program pengembangan masyarakat terdapat berbagai jenis program pelatihan. Misalnya program-program pelatihan pemberdayaan masyarakat, seperti pelatihan kader PKK, pelatihan tutor program paket B, dan lainnya. Untuk program pemberdayaan masyarakat yang bersifat baru, kebutuhan pelatihan ditetapkan oleh para pengembang program atas dasar pengetahuan dan keterampilan yang diperkirakan diperlukan untuk menjalankan dan menunjang tugas. Deskripsi tugas umumnya mengalami perubahan setelah dilakukan evaluasi, selain itu juga deskripsi tugas semakin mantap sejalan dengan bertambahnya pengalaman pengelolaan program.

2) Perencanaan program pelatihan

Perencanaan program pelatihan merupakan kegiatan merancang kegiatan pelatihan secara menyeluruh. Gambaran umum mengenai perencanaan pelatihan pada umumnya adalah sebagai berikut:

- Menetapkan pengelola dan staf pembantu program pelatihan
- Menetapkan tujuan pelatihan
- Menetapkan bahan ajar pelatihan
- Menetapkan metode-metode yang akan digunakan
- Menetapkan alat bantu (sarana) pelatihan

- Menetapkan cara evaluasi pelatihan
- Menetapkan tempat dan waktu pelatihan
- Menetapkan instruktur pelatihan
- Menyusun rencana kegiatan dan jadwal pelatihan
- Menghitung anggaran yang dibutuhkan

Rencana pelatihan ini harus dikoreksi berulang kali dengan melibatkan berbagai narasumber, baik pada tatanan substantif maupun teknis penyelenggaraan pelatihan.

3) penyusunan bahan pelatihan

Bahan pelatihan yang dibutuhkan dan perlu disiapkan dalam setiap pelatihan adalah:

- Tujuan pelatihan dan silabus
- Bahan ajar atau pelatihan (hand out)
- Pustaka pendukung
- Komputer dengan fasilitas internet
- Alat-alat bantu belajar

Untuk mempersiapkan bahan pelatihan diatas dibutuhkan peran dari instruktur dalam menyusun bahan ajar dan segala yang diperlukan dalam proses pembelajarannya, namun tetap dibutuhkan para pengelola dan staff dalam mempersiapkan

proses penyelenggaraan pelatihan dalam aspek teknis, seperti tempat pelatihan, kertas, alat tulis dan sebagainya.

4) Pelaksanaan pelatihan

Pelaksanaan pelatihan mengikuti rencana yang telah disusun dan ditetapkan sebelumnya. Didalam pelaksanaan pelatihan biasanya terdapat beberapa masalah yang muncul yang memerlukan pemecahan, pemecahan masalah terkadang berakibat adanya keharusan mengubah beberapa hal yang telah direncanakan, akan tetapi perubahan dan penyesuaian apa pun yang dilakukan harus berorientasi pada kualitas pelatihan, kelancaran proses pelatihan dan tidak merugikan kepentingan partisipan.

5) Evaluasi pelatihan

Sasaran evaluasi/penilaian adalah partisipan pelatihan, instruktur, penyelenggara pelatihan, bahan pelatihan, alat bantu belajar dan program pelatihan. Dalam setiap proses pelatihan pasti melibatkan orang dewasa sebagai peserta pelatihan, oleh karena itu diperlukan pemahaman terkait proses belajar orang dewasa.

Sebelum memahami proses belajar orang dewasa maka perlu dipahami makna dari pendidikan orang dewasa, pendidikan orang dewasa dapat diartikan sebagai keseluruhan

proses pendidikan yang terorganisir yang diarahkan agar orang dewasa mampu mengembangkan kemampuan, keterampilan, pengetahuan, meningkatkan kualifikasi teknis/ profesionalitas dalam upaya mewujudkan kemampuan ganda sebagai pribadi yang utuh dan dapat beradaptasi dalam perkembangan sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi secara bebas dan seimbang berkesinambungan⁸.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan pendidikan orang dewasa adalah pendidikan yang diberikan kepada orang dewasa melalui pemahaman dengan cara memberikan pengalaman atau praktek bukan pengajaran.

Proses belajar orang dewasa adalah suatu proses berlangsungnya kegiatan belajar yang dilakukan oleh pelajar atau peserta didik dan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh pendidik atau pembimbing⁹.

Dalam pelatihan perlu dipahami bagaimana kondisi belajar orang dewasa, untuk menetapkan bagaimana tahapan-tahapan dilaksanakan pelatihan maka perlu diperhatikan tahapan belajar orang dewasa terlebih dahulu. Tahap proses belajar orang dewasa

⁸Wahyudin Sumpeno, *Sekolah masyarakat. Penerapan Rapid-Training-Design Dalam Pelatihan Berbasis Masyarakat*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h.109

⁹Supriyanto, *Loc.cit.*

meliputi enam tahapan, yaitu 1) motivasi, 2) perhatian dan pelajaran, 3) menerima dan mengingat, 4) reproduksi, 5) generalisasi dan 6) melaksanakan tugas belajar dan umpan balik¹⁰.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar orang dewasa mencakup faktor internal dan eksternal, faktor internal adalah faktor yang berasal dari peserta didik, meliputi faktor fisik dan non fisik, seperti bakat, umur dan pendengaran. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik dan lingkungan. Orang dewasa yang sedang belajar memerlukan kondisi belajar yang kondusif agar proses belajarnya dapat berjalan dengan lancar. Berikut ini adalah suasana belajar orang dewasa menurut Lunardi (1982):

1. Kumpulan manusia aktif
2. Suasana saling menghormati, menghargai dan saling percaya
3. Suasana penemuan diri, tidak mengancam dan keterbukaan
4. Suasana mengakui keikhlasan pribadi, membolehkan perbedaan, mengakui hak untuk berbuat salah dan membolehkan keraguan

Suasana belajar diatas perlu diupayakan oleh setiap fasilitator atau pembimbing dalam pelatihan ini agar proses pelatihan penyusunan peran berjalan dengan baik dan tidak ada kendala.

¹⁰Wahyudin Sumpeno, *Loc.Cit.*

Selain itu, sebelum membuat pelatihan harus melihat terlebih dahulu kebutuhan peserta pelatihan tersebut.

Pelatihan merupakan bagian dari pendidikan yang menggambarkan suatu proses dalam pengembangan individu, masyarakat, lembaga dan organisasi. Pendidikan dan pelatihan merupakan dua bagian yang tak dapat dipisahkan dalam sistem pengembangan sumberdaya manusia, yang di dalamnya terjadi proses perencanaan, penempatan dan pengembangan tenaga manusia.

Pelatihan yang ingin dikembangkan oleh peneliti untuk tutor PKBMN 11 Manggarai merupakan pelatihan yang memahami kondisi belajar orang dewasa, hal ini dipilih mengingat peserta pelatihan yang dikembangkan oleh peneliti merupakan orang dewasa dan peneliti menggunakan tahapan-tahapan belajar orang dewasa yang sudah dijelaskan di atas. Sehingga akan tercipta suasana kondusif yang baik bagi pembelajar dewasa yang saling menghormati, menghargai dan saling percaya.

b. Hakikat Kompetensi

a) Pengertian Kompetensi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2002), pengertian kompetensi adalah kecakapan, mengetahui, berwenang, dan berkuasa memutuskan atau menentukan atas sesuatu¹¹.

Wardiman Djojonegoro yang dikutip dari Suja'i, memberikan arti kompetensi sebagai karakteristik dasar yang dimiliki oleh seorang individu yang berhubungan secara kausal dengan standar penilaian yang tereferensi pada performansi yang superior atau pada sebuah pekerjaan. Karakteristik dasar dari kompetensi yang dimaksud adalah:

1. Motivasi (*motives*), sesuatu yang secara konsisten menjadi dorongan, dipikirkan, atau diinginkan seseorang untuk kemudian menjadi penyebab munculnya suatu tindakan.
2. Bawaan (*trait*) merupakan suatu kecenderungan untuk secara konsisten merespons situasi atau informasi yang diterima individu.
3. Konsep diri (*self concept*), perilaku, nilai, sifat, yang menggambarkan pribadi seorang individu.
4. Pengetahuan (*knowledge*), keahlian yang dimiliki seorang individu berdasarkan informasi yang dimiliki pada suatu bidang tertentu.
5. Keterampilan (*skill*), kepandaian atau kemampuan untuk melakukan suatu aktivitas mental maupun fisik tertentu¹².

Kompetensi skill mental terdiri atas berpikir analitis dan berpikir konseptual. Wardiman Djojonegoro (1996:12) membagi

¹¹Sriyanto, Pengertian Kompetensi, (03 Juli 2015), <http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/pengertian-kemampuan/>

¹²Suja'i, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Semarang: Walisongo Press, 2008), hal. 14

kompetensi menjadi beberapa kelompok, yaitu kelompok prestasi dan tindakan (*achievement and action*), menolong dan melayani orang lain (*helping and human service*), kekuatan pengaruh (*impact and influence*), manajerial, kognitif dan efektivitas pribadi (*personal effectiveness*)¹³.

b) Standar Kompetensi Tutor Pendidikan Kesetaraan

Standar kompetensi tutor pendidikan kesetaraan meliputi empat komponen yaitu: (1) kompetensi pedagogi dan/atau andragogi, (2) kompetensi kepribadian, (3) kompetensi sosial, dan (4) kompetensi profesional.

Untuk lebih jelasnya masing-masing kompetensi dijabarkan sebagai berikut.

1. Kompetensi Pedagogik dan Andragogi

Kompetensi pedagogik dan andragogi merupakan kemampuan yang berkenaan dengan pemahaman terhadap peserta didik/warga belajar dan pengelolaan pembelajaran yang partisipatif dan dialogis. Secara substantif kompetensi ini mencakup kemampuan pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

¹³*Ibid*, hal. 15

Dalam kerangka penyelenggaraan PNF, disamping menguasai kompetensi pedagogik seorang tutor pendidikan kesetaraan harus mampu menerapkan kaidah-kaidah pedagogi dan andragogi dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Ranah kompetensi pedagogik dan andragogi dapat dijabarkan menjadi subkompetensi dan indikator esensial sebagai berikut:

(1) Memahami peserta didik/warga belajar.

Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: memahami peserta didik/warga belajar dengan memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan kognitif; memahami dengan memanfaatkan prinsip-prinsip kepribadian; dan mengidentifikasi bekal-ajar awal peserta didik/warga belajar.

(2) Merancang pembelajaran, termasuk memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran.

Subkompetensi ini memiliki indikator esensial yaitu menerapkan teori belajar dan pembelajaran; menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik/ warga belajar, menerapkan prinsip-prinsip pedagogi dan/atau andragogi, kompetensi yang ingin dicapai dan materi ajar; serta

menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih.

(3) Melaksanakan pembelajaran.

Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: menata latar (*setting*) pembelajaran; dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif, serta menerapkan prinsip-prinsip pedagogi dan/atau andragogi.

(4) Merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: melaksanakan evaluasi (*assessment*) proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan berbagai metode; menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk menentukan tingkat ketuntasan belajar (*mastery level*); dan memanfaatkan hasil penilaian pembelajaran untuk perbaikan kualitas program pembelajaran PNF secara umum.

(5) Mengembangkan peserta didik/warga belajar untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: memfasilitasi peserta didik/warga belajar untuk pengembangan berbagai potensi akademik; dan

memfasilitasi peserta didik/warga belajar untuk mengembangkan berbagai potensi non akademik.

2. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik/warga belajar, dan berakhlak mulia. Secara rinci setiap elemen kepribadian tersebut dapat dijabarkan menjadi subkompetensi dan indikator esensial sebagai berikut.

(1) Memiliki kepribadian yang mantap dan stabil.

Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: bertindak sesuai dengan norma hukum; bertindak sesuai dengan norma sosial; bangga sebagai pendidik; dan memiliki konsistensi dalam bertindak sesuai dengan norma.

(2) Memiliki kepribadian yang dewasa.

Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: menampilkan kemandirian dalam bertindak sebagai Pendidik dan memiliki etos kerja sebagai pendidik.

(3) Memiliki kepribadian yang arif.

Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: menampilkan tindakan yang didasarkan pada

kemanfaatan peserta didik/warga belajar, satuan PNF, dan masyarakat dan menunjukkan keterbukaan dalam berpikir dan bertindak.

(4) Memiliki kepribadian yang berwibawa.

Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: memiliki perilaku yang berpengaruh positif terhadap peserta didik/warga belajar dan memiliki perilaku yang disegani.

(5) Memiliki akhlak mulia dan dapat menjadi teladan.

Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: bertindak sesuai dengan norma religius (imtaq, jujur, ikhlas, suka menolong), dan memiliki perilaku yang diteladani peserta didik/warga belajar.

3. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial berkenaan dengan kemampuan Pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik/warga belajar, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik/warga belajar, dan masyarakat sekitar. Kompetensi ini memiliki subkompetensi dengan indikator esensial sebagai berikut.

(1) Mampu berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik/warga belajar, baik lisan maupun tulisan.

Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: berkomunikasi secara efektif dengan peserta didik/warga belajar.

(2) Mampu berkomunikasi dan bermitra secara efektif dengan sesama Pendidik dan tenaga Kependidikan.

(3) Mampu berkomunikasi dan bermitra secara efektif dengan orang tua/wali peserta didik/warga belajar dan masyarakat sekitar, sesuai dengan kebudayaan dan adat istiadat.

4. Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional merupakan kemampuan yang berkenaan dengan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang mencakup penguasaan substansi isi materi kurikulum, mata pelajaran di satuan PNF dan substansi keilmuan yang menaungi materi kurikulum tersebut, serta menambah wawasan keilmuan sebagai PTK-PNF.

Secara rinci masing-masing elemen kompetensi tersebut memiliki subkompetensi dan indikator esensial sebagai berikut:

- a. Menguasai substansi keilmuan sosial dan ilmu lain yang terkait bidang studi. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: memahami materi ajar yang ada dalam kurikulum satuan PNF; memahami struktur, konsep dan metode keilmuan yang menaungi atau koheren dengan materi ajar; memahami hubungan konsep antar mata pelajaran terkait; dan menerapkan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari.
- b. Menguasai langkah-langkah penelitian dan kajian kritis untuk menambah wawasan dan memperdalam pengetahuan/materi pembelajaran.

Dari keempat jenis kompetensi yang ada, peneliti memilih atau lebih memfokuskan penelitian kepada kompetensi profesional yang dimiliki oleh tutor di PKBMN 11 Manggarai melalui pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar. Kompetensi profesional merupakan kemampuan yang berkenaan dengan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang mencakup penguasaan substansi isi materi kurikulum, mata pelajaran di lembaga satuan pendidikan non formal.

c. Hakikat Tutor

a) Pengertian Tutor

Pengertian Tutor Dalam kegiatan di sekolah tutor dapat diartikan dengan seorang guru yaitu orang yang mengajarkan suatu pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada murid atau peserta didik. Sebagaimana dikemukakan dalam UUSPN Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 29 ayat 2 bahwa: Tutor adalah tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Sementara dalam buku acuan program kesetaraan bahwa: "Tutor adalah salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang berperan dalam usaha pembentukan peserta didik untuk menjadi sumber daya manusia yang potensial di dalam pembangunan". Definisi tersebut mengisyaratkan kedudukan tutor sebagai tenaga profesional sesuai dengan tuntutan masyarakat.

Dalam arti khusus bahwa pada setiap diri tutor sebagai pendidik terletak tanggung jawab untuk membawa warga belajar (peserta didik) pada suatu kemandirian, pendidik tidak semata-mata sebagai pengajar yang mentransfer ilmu pengetahuan

tetapi juga sebagai pendidik sekaligus pembimbing yang memberikan pengarahan dan menuntun peserta didik dalam belajar. Dalam pengertian lain, diungkapkan bahwa: Tutor adalah tenaga kependidikan yang berkualitas sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan (UUSPN Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat6). Berdasarkan pendapat mengenai tutor di atas, dapat disimpulkan bahwa tutor adalah tenaga pendidik yang menjadi sumber belajar dan membimbing warga belajarnya serta berpartisipasi dalam pengelolaan dan berperan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

b) Kualifikasi Tutor

Penetapan tutor pada program kejar paket A, B dan C secara umum harus memenuhi persyaratan kualifikasi sebagai berikut:

1. Memiliki ijazah dari Lembaga Pendidikan Tenaga Keguruan (LPTK).
2. Menguasai substansi materi yang akan diajarkan.
3. Sehat jasmani dan rohani, artinya tidak memiliki penyakit menular dan cacat fisik yang dapat mengganggu tugasnya.

4. Menguasai teknik pembelajaran partisipatif.
5. Mampu mengelola pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.
6. Memiliki komitmen, loyalitas dan dedikasi yang tinggi terhadap tugasnya sebagai tutor.
7. Telah mengikuti pelatihan tutor kejar paket.

c) Tugas Pokok dan Fungsi Tutor

Tutor adalah seorang tenaga pendidik yang harus menjadi kemampuan dalam melaksanakan tugas dan fungsinya dalam proses pembelajaran pendidikan kesetaraan baik program paket A, paket B, dan paket C. Tutor pendidik kesetaraan sebagai seorang pendidik harus memiliki kualifikasi, akademik dan kompetensi, sebagai agen pembelajaran sehat jasmani dan rohani serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Tugas pokok tutor adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan peserta didik untuk belajar.
2. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran.
3. Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan.
4. Menyampaian materi dengan jelas sesuai dengan belajar dan karakteristik.

5. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan.
6. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif.
7. Menggunakan media secara efektif dan efisien.
8. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media.

Fungsi tutor adalah sebagai berikut :

1. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran
2. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik
3. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar
4. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi
5. Memantau kemajuan belajar selama proses pembelajaran
6. Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas baik dan benar
7. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai
8. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan sistem peserta didik
9. Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan bagi tugas sebagai bagian remedial atau pengayaan.

Fungsi tutor antara lain sebagai berikut:

1. Penyebar pengetahuan

2. Pelatih keterampilan
3. Perancang pengalaman belajar
4. Pelancar proses belajar
5. Sumber belajar (narasumber)
6. Pemimpin kegiatan belajar
7. Penjelas tujuan belajar
8. Tutor simulasi
9. Fasilitator KEJAR

d) Peran Tutor

Sehubungan dengan tugas tutor sebagai “pengajar”, “pendidik” dan “pembimbing”, maka diperlukan adanya berbagai peranan pada diri tutor. Peranan tutor ini akan senantiasa menggambarkan pola tingkah laku yang diharapkan dalam berbagai interaksinya, baik dengan peserta didik (yang terutama), sesama tutor, maupun dengan staf yang lain. Dari berbagai kegiatan interaksi belajar mengajar, dapat dipandang sebagai sentral bagi peranannya. Sebab baik disadari atau tidak bahwa sebagian dari waktu dan perhatian tutor banyak dicurahkan untuk menggarap proses belajar mengajar dan berinteraksi dengan peserta didiknya.

Sebagian waktu tutor banyak dicurahkan untuk menggarap proses belajar mengajar dan berinteraksi dengan peserta didik.

Terkait hal tersebut, seorang tutor perlu memahami peranannya dalam kegiatan belajar mengajar, sebagai berikut¹⁴:

- a) *Informator*, tutor/pendidik harus mampu memberikan informasi-informasi baru dan inovatif berkenaan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.
- b) *Organisator*, tutor/pendidik harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan belajar mengajar dengan menciptakan kondisi-kondisi belajar sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien.
- c) *Motivator*, tutor/pendidik harus memberikan dorongan kepada peserta didik untuk terus belajar salah satunya dengan memberikan ganjaran/hadiah terhadap prestasi yang dicapai anak sehingga dapat merangsang anak untuk mencapai prestasi yang lebih baik.
- d) *Director* (Pengarah), tutor/pendidik harus hendaknya senantiasa berusaha untuk menimbulkan, memelihara motivasi peserta didik untuk belajar.
- e) *Inisiator*, tutor/pendidik harus memiliki inisiatif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan cara dan kebiasaan belajar dengan sebaik-baiknya.

¹⁴Dari <http://lib.unnes.ac.id/17303/1/1201409004.pdf> diakses pada tanggal 03 Juli 2015 pukul 16.19 WIB

- f) *Fasilitator*, tutor/pendidik hendaknya mampu memfasilitasi dan memberikan fasilitas untuk memudahkan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif.
- g) *Mediator*, tutor/pendidik hendaknya mampu mendorong peserta didik untuk senantiasa belajar dalam berbagai sumber dan media.
- h) *Evaluator*, tutor/pendidik bukan saja mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan dalam proses pembelajaran sebagai umpan balik untuk perbaikan selanjutnya, akan tetapi juga dapat melihat sejauh mana peserta didik telah mampu mencapai tujuan pembelajaran (Depdiknas).

d. Hakikat PKBM

a) Pengertian PKBM

Secara Akronim PKBM berarti Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat. Pemaknaan nama inipun dapat menjelaskan filosofi PKBM. Hal ini dapat dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut¹⁵ :

- a. Pusat, berarti bahwa penyelenggaraan PKBM haruslah terkelola dan terlembagakan dengan baik. Hal ini sangat penting untuk efektivitas pencapaian tujuan, mutu penyelenggaraan kegiatan-kegiatan, efisiensi pemanfaatan sumber-sumber, sinergitas antar berbagai kegiatan dan keberlanjutan keberadaan PKBM itu sendiri. Hal ini juga berkaitan dengan kemudahan untuk dikenali dan diakses oleh seluruh anggota masyarakat untuk berkomunikasi, berkoordinasi dan bekerjasama dengan berbagai pihak, baik yang berada di wilayah keberadaan PKBM tersebut maupun dengan berbagai pihak di luar wilayah tersebut misalnya pemerintah, lembaga-lembaga nasional maupun internasional, dan sebagainya.

¹⁵ <http://rindu-rawaku.blogspot.com/2008/02/pendidikan-luar-sekolah-pkbm-dan-pauidiakses> padatanggal 20 Juni 2015 pukul 15.00 WIB

Adanya pelembagaan berbagai kegiatan pembelajaran ini juga merupakan salah satu kelebihan dari keberadaan PKBM dalam suatu kelompok masyarakat tertentu. Pada umumnya, dalam setiap kelompok masyarakat hampir selalu ada berbagai upaya pembelajaran yang bersifat non formal. Namun seringkali berbagai kegiatan dan program tersebut tidak terkelola dan terlembagakan dengan baik dan tidak terpadu sehingga keberlanjutan dan mutu kegiatannya sulit dipertahankan dan ditingkatkan.

- b. 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.
- c. 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.

Belajar dapat dilakukan oleh setiap orang sepanjang hayatnya disetiap kesempatan. Belajar tidak hanya monopoli kaum muda, tetapi juga mulai dari bayi sampai pada orang-orang tua. Belajar juga dapat dilakukan dalam berbagai dimensi kehidupan. Belajar dapat dilakukan dalam kehidupan berkesenian, beragama, berolahraga, adat istiadat dan budaya, ekonomi, sosial, politik dan sebagainya. 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' dalam PKBM dan bukan kata 'pendidikan' juga memiliki makna tersendiri. Belajar lebih menekankan pada inisiatif dan kemauan yang kuat serta kedewasaan seseorang untuk dengan sadar menghendaki untuk mengubah dirinya ke arah yang lebih baik. 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.

- d. Masyarakat, 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 desain 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.

PKBM bukanlah suatu institusi yang dikelola secara personal, individual dan elitis (terpandang). Dengan pemahaman ini tentunya akan lebih baik apabila PKBM bukan merupakan institusi yang dimiliki oleh perorangan atau kelompok elitis (terpandang) tertentu dalam suatu masyarakat, tetapi keberadaan penyelenggara maupun pengelola PKBM tentunya mencerminkan peran serta seluruh anggota masyarakat tersebut. Dalam situasi transisi ataupun situasi khusus tertentu peran perorangan atau tokoh-tokoh tertentu atau sekelompok anggota masyarakat tertentu dapat saja sangat dominan dalam penyelenggaraan dan pengelolaan PKBM demi efisiensi dan efektivitas penyelenggara-an, prakteknya tidaklah menjadi kaku, dapat saja lebih fleksibel.

Kata 'masyarakat' juga untuk membedakan secara dikotomis dengan pemerintah. Artinya PKBM itu milik masyarakat bukan milik pemerintah. Kontribusi pemerintah adalah dalam mendukung dan memfasilitasi keberlangsungan dan pengembangan PKBM dapat saja jauh lebih besar porsinya dibandingkan kontribusi masyarakat dalam nilai kuantitas tetapi semuanya itu haruslah diposisikan dalam kerangka dukungan bukan

mengambil-alih tanggungjawab masyarakat. Hal ini bukanlah mengarah pada seberapa besar proporsi kuantitas, tetapi lebih kepada semangat, kualitas dan komitmen. Tentu saja hal ini harus didasarkan pada konteks dan potensi masing masing masyarakat. Tidak mustahil bahwa adanya pegawai negeri sipil bekerja dalam suatu PKBM baik sebagai tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan, ataupun ini tidak berarti mustahil adanya alokasi anggaran pemerintah untuk membangun dan meningkatkan sarana dan prasarana PKBM serta dana operasional PKBM. Bahkan sebaliknya, tanggungjawab pemerintah dalam pembangunan dan pembinaan PKBM haruslah tercermin dalam alokasi-alokasi anggaran pemerintah yang signifikan dalam memperkuat penyelenggaraan dan mutu pogram PKBM namun keseluruhannya itu haruslah dikembangkan selaras dengan dukungan bagi penguatan peran dan tanggungjawab masyarakat dalam menyelenggarakan dan mengelola PKBM.

b) Tujuan PKBM

Pada dasarnya tujuan keberadaan PKBM di suatu komunitas adalah demi terwujudnya peningkatan kualitas hidup komunitas tersebut dalam arti yang luas. Pemahaman tentang mutu suatu komunitas sangat ditentukan oleh nilai-nilai yang hidup dan diyakini oleh komunitas tersebut. nilai-nilai yang diyakini oleh suatu komunitas akan berbeda dari suatu komunitas ke komunitas yang lain. dengan demikian rumusan tujuan setiap PKBM tentunya menjadi unik untuk setiap PKBM.

Mutu kehidupan akan mencakup dimensi yang sangat luas seluas dimensi itu sendiri. Mulai dimensi spiritual, sosial, ekonomi, kesehatan, mentalitas dan kepribadian, seni, budaya dan sebagainya. Ada komunitas yang hanya menonjolkan satu atau dua dimensi saja. Sementara dimensi lainnya kurang diperhatikan, tetapi ada juga komunitas yang memandang penting semua dimensi. Ada komunitas yang menganggap suatu dimensi tertentu merupakan yang utama sementara komunitas lainnya bahkan kurang memperhatikan komunitas tersebut.

Perolehan suatu konsep mutu kehidupan yang secara umum dapat diterima oleh berbagai komunitas yang beragam, dikembangkanlah beberapa konsep seperti *Human*

Development Index (Indeks Pembagian Manusia). Indeks ini menggambarkan tingkatan mutu kehidupan suatu komunitas, dengan menggunakan indeks ini, kita dapat membandingkan tinggi rendahnya mutu kehidupan suatu komunitas relatif dengan komunitas yang lain, dengan menggunakan indeks ini juga kita dapat memonitor kemajuan upaya peningkatan mutu kehidupan suatu komunitas tertentu secara kuantitatif. Suatu PKBM dapat saja memanfaatkan indeks tersebut sebagai wahana dalam merumuskan tujuannya.

c) Fungsi PKBM

Umberto Sihombing (1998: 108-109) terdapat tujuh fungsi

PKBM, antara lain:

- PKBM sebagai wadah pembelajaran, artinya tempat belajar warga masyarakat dapat membina ilmu dan memperoleh berbagai jenis keterampilan dan pengetahuan fungsional yang dapat didayagunakan secara tepat dan tepat dalam upaya perbaikan kualitas hidup dan kehidupannya.
- PKBM sebagai tempat pusan semua potensi masyarakat, artinya sebagai tempat pertukaran potensi yang ada dan berkembang dimasyarakat, sehingga menjadi suatu energi yang dinamis dalam upaya pemberdayaan masyarakat yang memiliki kelebihan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap dijadikan narasumber bagi masyarakat lainnya.
- PKBM sebagai pusat dan sumber informasi, artinya tempat masyarakat menanyakan informasi tentang berbagai jenis kegiatan pembelajaran dan keterampilan fungsional yang dibutuhkan masyarakat. Dengan demikian masyarakat dapat memperoleh informasi yang aktual dan akurat tentang berbagai informasi untuk memperbaiki kualitas kehidupannya.

- PKBM sebagai ajang tukar menukar keterampilan dan pengalaman, artinya tempat berbagai jenis keterampilan dapat dipelajari oleh masyarakat dengan prinsip saling belajar dan membelajarkan melalui diskusi tentang permasalahan yang dihadapi.
- PKBM sebagai sentra pertemuan antara pengalaman dan sumber belajar, artinya tempat diadakannya berbagai pertemuan para pengelola dan sumber belajar (tutor), baik secara intern maupun dengan PKBM di sekitarnya untuk membahas berbagai permasalahan dan kendala yang dihadapi dalam pengelolaan dan pembelajaran masyarakat.
- PKBM sebagai lokasi belajar yang tidak pernah kering, artinya tempat yang secara terus menerus digunakan untuk kegiatan belajar bagi masyarakat dalam berbagai bentuknya.
- PKBM sebagai tempat pembelajaran yang dapat digunakan oleh berbagai departemen dari lembaga-lembaga pemerintah, serta lembaga-lembaga bukan pemerintah/swasta, untuk menyampaikan hal-hal atau penjelasan tentang tugas dan tanggung jawabnya di dalam melayani masyarakat.¹⁶

d) Karakter PKBM

Karakter merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari PKBM. Karakter PKBM menunjukkan nilai-nilai yang harus selalu menjiwai seluruh kegiatan PKBM. Untuk membangun PKBM yang baik maka harus juga dibentuk dan diperkuat terus karakter PKBM. Tanpa memiliki karakter, PKBM akan sulit bertahan dan berkembang dengan baik dalam mencapai tujuan-tujuannya.

Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa terdapat tujuh karakter yang harus dimiliki dan dikembangkan

¹⁶<http://www.damandiri.or.id/file/muzaqiunairbab2.pdf> dikases pada tanggal 16 Juni 2015 pukul 09.00 WIB

dalam suatu PKBM antara lain: (1) Keperdulian terhadap yang lebih berkekurangan, (2) Kemandirian dalam penyelenggaraan, (3) Kebersamaan dalam kemajuan, (4) Kebermaknaan setiap program dan kegiatan, (5) Kemitraan dengan semua pihak yang ingin berpartisipasi dan berkontribusi, (7) Fleksibilitas program dan penyelenggaraan, (8) Pembaruan diri yang terus menerus (*continuous improvement*).

e. Hakikat Pembelajaran Orang Dewasa

a) Pengertian Pembelajaran Orang Dewasa

Pembelajaran orang dewasa menurut kamus besar Bahasa Indonesia pembelajaran berarti proses, dan cara menjadikan orang menjadi belajar¹⁷. Sedangkan orang dewasa adalah keadaan dapat matang baik secara fisik maupun psikologis. Dari dua pengertian diatas tentang pembelajaran orang dewasa dapat diartikan sebagai proses kegiatan dalam belajar yang dialami warga belajar yang tidak selalu bergantung kepada pendidik atau tutor. Pembelajaran mandiri adalah proses membebaskan para siswa untuk menggunakan gaya belajar mereka sendiri, maju dalam kecepatan mereka sendiri, menggali minat-minat pribadi dan mengembangkan bakat

¹⁷ Dekdikbud, *Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Kamus Bahasa Indonesia)*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hal.15

mereka dengan menggunakan kecerdasan majemuk yang mereka sukai.

Pendidikan orang dewasa yaitu merupakan proses individu mencari, mengubah dan meningkatkan pengetahuan, nilai, kemampuan atau strategi yang dimilikinya dan untuk menghasilkan pengetahuan, nilai, kemampuan, strategi dan sikap baru oleh setiap individu. Proses ini bisa berjalan dengan lancar dengan memperhatikan kondisi pembelajar, model pembelajaran dan proses pembelajaran.

Kondisi pembelajar dalam pendidikan orang dewasa diawali dengan pernyataan bahwa pembelajaran adalah kebutuhan dasar manusia, sehingga mengajar tidak hanya mentransfer sesuatu melainkan memfasilitasi orang lain untuk belajar. Pembelajaran orang dewasa akan termotivasi oleh adanya ketidakharmonisan dan masalah yang diangkat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengajar dan pembelajar dalam pendidikan orang dewasa membutuhkan proses pembelajaran yang di dalamnya setiap individu berbagi pengalaman dan persepsinya kemudian bersama-sama mempelajari masalah yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini juga mendukung pemahaman bahwa pembelajar dewasa menyukai partisipasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dewasa umumnya mengkaitkan proses pemahaman materi pembelajaran dengan pengalaman pribadinya sehingga pengajar lebih baik menggunakan pengalaman-pengalaman tersebut sebagai sumber belajar. Melalui proses tersebut, pembelajar berusaha memahami hal-hal pokok dari sumber tersebut sebagai bagian pembelajaran. pengajar dalam hal ini memposisikan diri untuk membantu membangun pemahaman pembelajar sehingga pembelajar akan mengintegrasikan pengetahuan barunya dengan pengetahuan lama.

Dalam pembelajar orang dewasa, pengajar harus memiliki rasa empati dan sadar terhadap rasa kemanusiaan pembelajar setiap saat dan siap mengantisipasi hasil belajar yang tidak tuntas. Pembelajar dewasa belajar dalam kondisi terbaik ketika mereka tidak di bawah ancaman. Pengajar perlu menciptakan etos tidak mengancam atau melihat hambatan belajar sebagai ancaman kegagalan pembelajaran. pembelajar dewasa juga senantiasa diingatkan bahwa kerjasama dalam kelompok bukanlah kompetisi. Pembelajar harus didorong untuk bekerjasama satu sama lain untuk kemajuan bersama bukan kompetisi.

Pembelajar dewasa perlu merasa bahwa mereka diperlakukan sebagai orang dewasa. Pengajar tidak harus menganggap dirinya sebagai sumber dari semua pengetahuan, tapi pengajar harus berusaha untuk membuat dan memfasilitasi keterlibatan semua pembelajar dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan pembelajar telah memiliki pengetahuan awal dan potensi untuk berkembang selain mereka telah mengetahui gaya belajarnya sendiri.

Pembelajar dewasa tidak terpaku pada satu gaya belajar karena mereka dapat mengembangkan gaya belajarnya mereka sendiri dan pembelajar dewasa memiliki gaya belajar sendiri. Hal ini dikarenakan pembelajar dewasa tidak menganggap dirinya sebagai sumber dari pengetahuan.

f. Hakikat Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran yang memiliki arti. Media menurut Heinich dan Ibrahim, seperti dikutip I Wayan Santyasa (2007:3), merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yaitu perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) menyebutkan bahwa media pendidikan adalah bentuk-bentuk

komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar, dan dibaca.

Media pembelajaran adalah suatu perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan, sedangkan peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

Menurut pendapat Trini dan Prasetya (2001) yang mengutip pernyataan Schramm

Media merupakan teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran atau dinyatakan oleh Briggs bahwa media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran.¹⁸

Dikatakan pula oleh Bovee bahwa media adalah:

Media merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik, pendidik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media adalah hubungan antara interaksi manusia, realita, gambar yang bergerak atau tidak bergerak, dan tulisan serta suara yang direkam. Bentuk stimulus ini dapat digunakan oleh peserta didik.¹⁹

¹⁸Chomsin Widodo, *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2008), hal.29

¹⁹ Raymond Symamora, *Buku Ajar Dalam Pendidikan Dalam Keperawatan*, (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2008), hal. 65

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pesan yang disampaikan oleh pendidik dapat disampaikan melalui media pembelajaran agar materi ajar yang disampaikan oleh pendidik dapat lebih mudah dimengerti oleh warga belajar karena media pembelajaran merupakan pembawa pesan yang memudahkan terjadinya interaksi belajar antara pendidik dan warga belajar.

b) Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran mencakup beberapa hal, yaitu:

1. Sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung antara tutor dan peserta didik,
2. Fungsi Semantik; merupakan kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik). Pemanfaatan bahasa untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) oleh pendidik, dapat digantikan dengan penggunaan media. Misalnya, tutor menunjukkan gambar candi Borobudur dan candi Prambanan untuk mengajarkan tentang perbedaan antara candi Hindu dan candi Budha. Dengan menunjukkan gambar tersebut, tutor dapat menghemat bahasa dan peserta didik dapat lebih memahami apa yang dimaksudkan oleh tutor,

3. Fungsi Manipulatif; ditunjukkan oleh karakteristik media yang mampu mengatasi batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan inderawi. Kemampuan media dalam mengatasi batas ruang dan waktu, contohnya ialah menghadirkan objek-objek tempat, benda, dan peristiwa yang ada dan terjadi di luar negeri dalam bentuk gambar atau film. Kemampuan media dalam mengatasi keterbatasan inderawi, contohnya adalah membantu peserta didik memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, seperti pemanfaatan gambar untuk memahami proses metamorfosis,
4. Fungsi psikologis, yaitu fungsi media sebagai:
 - Fungsi Atensi: adalah media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi ajar,
 - Fungsi Afektif, yaitu kemampuan media pembelajaran untuk menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu,
 - Fungsi Kognitif, yaitu kemampuan media pembelajaran untuk menampilkan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek tertentu, baik berupa benda, orang,

tempat, ataupun peristiwa, akan menambah pengalaman peserta didik. Aktivitas kognitif meliputi persepsi, mengingat, dan berpikir. Fungsi kognitif media pembelajaran, tercermin dalam misalnya, kegiatan peserta didik pergi berdarmawisata. Setelah kegiatan darmawisata peserta didik mampu menceritakan kembali kepada teman lainnya. Kemampuan peserta didik untuk mengeluarkan gagasan dalam bentuk cerita kepada temannya tersebut, menunjukkan bahwa ia mencatat pengalaman-pengalamannya dalam bentuk tanggapan dan gagasan pada ingatannya,

- Fungsi Imajinatif; pemanfaatan media akan memancing daya imajinasi peserta didik,
- Fungsi Motivasi; pemanfaatan media pembelajaran akan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Kreativitas guru dalam mengkombinasikan berbagai media pembelajaran dituntut agar peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung,
- Fungsi sosio-kultural; maksudnya adalah media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta didik, maupun antara peserta didik dan guru. Kesulitan guru untuk memberikan pemahaman

terhadap peserta didik terkadang dikarenakan oleh perbedaan adat, budaya, dan pengalaman. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mengatasinya.

Pemilihan media pembelajaran dikelompokkan menjadi dua yaitu:

- Media yang langsung digunakan (*Media by Utilization*); merupakan komoditi perdagangan dan siap pakai
- Media rancangan (*Media by Design*); merupakan media yang dirancang dan dipersiapkan khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu.

Hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam memilih media yaitu dapat dilihat dari (1) Jenis kemampuan yang akan dicapai; (2) Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri; (3) Kemampuan guru dalam menggunakan media; (4) Keluwesan dan fleksibilitas dalam penggunaannya; (5) Kesesuaian dengan alokasi waktu dan fasilitas pendukungnya; (6) Ketersediaan; (7) Biaya.

c) Manfaat Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran membawa manfaat dalam praktik pendidikan, dengan media peran pendidik tidak terlalu dominan dan warga belajar lebih menarik ketika belajar memanfaatkan media pembelajaran terlebih lagi media yang

digunakan interaktif. Dengan memenuhi persyaratan kelayakan media, sebuah media memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dapat terjadi dalam dua arah dan menjadi lebih interaktif.
2. Proses belajar mengajar menjadi lebih efisien
3. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran, kualitas belajar peserta didik lebih meningkat.
4. Tempat berlangsungnya proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Peran pendidik (guru, tutor, pelatih) dapat berfungsi sebagai fasilitator.²⁰

Salah satu penggolongan media pembelajaran menurut

Purnomo terbagi menjadi beberapa bagian:

1. Media audio
2. Media visual
3. Media audio visual
4. Media sebaneka : papan tulis, papan pajangan
5. Media tiga dimensi
6. Media teknik dramatisasi
7. Sumber belajar bagi masyarakat
8. Belajar terprogram
9. Komputer.²¹

Pada pemilihan media harus memiliki pertimbangan-pertimbangan dalam menentukan media, antara lain tujuan pengajaran yang akan dicapai, karakteristik peserta didik, karakteristik media, alokasi waktu, kompatibilitas (sesuai dengan

²⁰ Chomsin Widodo, *Op.cit.*, hal. 30

²¹ *Ibid.* hal.40

norma), ketersediaan biaya, mutu teknis, dan artistik.²² Dengan melakukan pertimbangan-pertimbangan dalam menentukan media pada proses pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan media yang baik dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran dikelas terhadap warga belajar, karena pertimbangan yang dipilih dapat menentukan media apa yang sebaiknya akan diterapkan pada proses kegiatan belajar mengajar.

d) Syarat-syarat Media Pembelajaran

Media dapat dikatakan efektif apabila media tersebut memenuhi syarat-syarat sebagai bahan ajar, agar pesan yang terkandung pada media dapat mudah ditangkap oleh peserta didik. Oleh karena itu sebuah media pembelajaran diupayakan memiliki syarat-syarat sebagai berikut:

1. Media pembelajaran harus dapat meningkatkan motivasi peserta didik.
2. Menstimulus peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan stimulus belajar baru.
3. Memberikan stimulus peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga pendorong mereka untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.²³

Syarat-syarat yang harus dimiliki media pembelajaran diatas memiliki makna yang penting sebagai acuan ketika

²²*Ibid.* hal.39

²³*Ibid.*, hal. 65

merancang sebuah media pembelajaran untuk orang dewasa, hal-hal tersebut perlu diperhatikan oleh pendidik dalam merancang sebuah media pembelajaran, dan harus selalu diperhatikan saat menyesuaikan kategori pemilihan media dengan materi dan hasil yang akan dicapai oleh pembelajar orang dewasa, karena keberhasilan pembelajaran salah satunya di tentukan dengan media pembelajaran yang berkualitas baik, setidaknya pesan yang di sampaikan melalui media mudah di pahami dan jelas dilihat melalui indra tubuh peserta didik. Pembelajar dewasa setidaknya memerlukan media salah satu audio, visual atau audio dan visual untuk bisa merangsang pengalaman belajar mereka kembali.

g. Hakikat *iSpring*

a) Pengertian *iSpring*

iSpring Presenter merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM / AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning* LMS (*Learning management System*). *iSpring* Presenter secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Microsoft Power Point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit.²⁴

²⁴<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kuswari-hernawati-ssi-mkom/modul-ispring-presenter.pdf> diakses pada tanggal 16 Juni 2015 pukul 23.05 WIB

b) Fitur *iSpring*

Beberapa kelebihan fitur *iSpring* Presenter adalah :

1. *iSpring* Presenter bekerja sebagai *add-ins PowerPoint*, untuk menjadikan file *PowerPoint* lebih menarik dan interaktif berbasis Flash dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau platform.
2. Dikembangkan untuk mendukung *e-learning*. *iSpring Presenter* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambahkan Flash dan video YouTube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain yang unik.
3. Mudah didistribusikan dalam format flash, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web.
4. Membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal yaitu : *True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching, Sequence, numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text.*

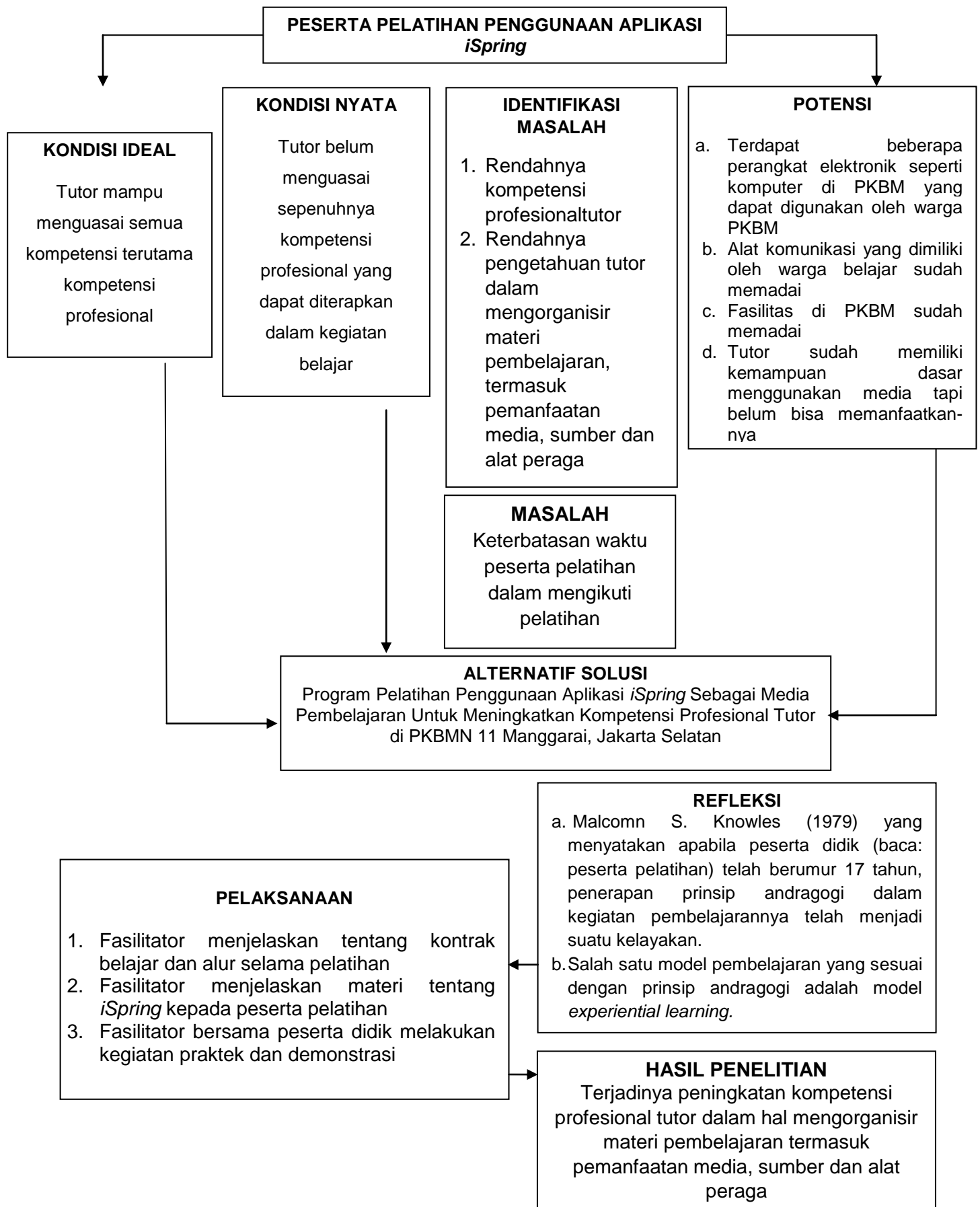
Pemilihan aplikasi *iSpring* untuk dijadikan suatu pelatihan kepada tutor PKBMN 11 Manggarai dipilih oleh peneliti berkaitan dengan teori pembelajaran orang dewasa dimana warga belajar di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan tergolong kedalam pembelajar orang dewasa dilihat dari usia mereka, berdasarkan teori pembelajaran orang dewasa proses kegiatan dalam belajar yang dialami warga belajar tidak selalu bergantung kepada pendidik atau tutor.

Pada kegiatan pembelajaran orang dewasa, mereka membutuhkan media belajar yang dapat merangsang indra pendengaran dan penglihatannya agar mereka dapat dengan mudah mengaitkan pengalaman belajar yang pernah mereka alami sebelumnya, dan pesan yang di sampaikan melalui media mudah di pahami dan jelas dilihat melalui indra tubuh warga belajar. *iSpring* merupakan salah satu jenis media pembelajaran orang dewasa yang berbentuk audio, visual dan audio visual, yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

B. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2011:60) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting.²⁵Media pembelajaran adalah suatu perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan, sedangkan peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Kualitatif dan R&D*, (Jakarta: Alfabeta, 2011), hal. 10



C. Hipotesisi Penelitian

Salah satu bagian penting dari statistik inferensial adalah pengujian hipotesisi yang diuji adalah hipotesis nol diberi notasi H_0 yakni pernyataan yang menunjukkan kesamaan atau tidak berbeda $H_0: p=q$. sebagai lawan dari hipotesis nol adalah hipotesis alternative atau hipotesis kerja diberikan notasi $H_1: p \neq q$ atau $H_1: p > q$ atau $p < q$.

Sesuai dengan deskripsi diatas penulis mengajukan hipotesis statistic yaitu:

Hipotesis Nol (H_0) :

Pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar tidak dapat meningkatkan kompetensi profesional tutor khususnya dalam menggunakan media belajar di PKBM Negeri 11 Manggarai, Jakarta Selatan.

Hipotesis Alternatif (H_a):

Pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar dapat meningkatkan kompetensi profesional tutor khususnya dalam menggunakan media belajar di PKBM Negeri 11 Manggarai, Jakarta Selatan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini merupakan Program Pelatihan Penggunaan Aplikasi *iSpring* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Tutor di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran dan informasi mengenai sejauh mana tutor PKBMN 11 Manggarai mampu menerapkan kompetensi profesional mereka khususnya dalam menggunakan media belajar saat kegiatan belajar di PKBMN 11 Manggarai berlangsung.

Melalui desain pelatihan ini diharapkan peserta memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran lain yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan selama empat bulan terhitung dari bulan Februari sampai dengan Mei 2015. Pengambilan lokasi didasarkan atas beberapa pertimbangan antara lain: (a) adanya sasaran kajian penelitian yaitu tutor yang belum mampu untuk mengembangkan media pembelajaran, dalam, (b) adanya respon yang positif dari Kepala PKBMN 11 Manggarai terhadap pelatihan tersebut, karena merupakan kewajiban PKBM dalam mengikutsertakan

masyarakat dalam pengelolaan program pembelajaran di PKBM 11 Manggarai.

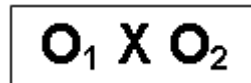
C. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. Penemuan berarti data yang diperoleh itu digunakan untuk membuktikan adanya keragu-raguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, dan pengembangan berarti untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.

Melalui penelitian manusia dapat menggunakan hasilnya. Secara umum data yang telah diperoleh dari penelitian dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah. Memahami berarti memperjelas suatu masalah atau informasi yang tidak diketahui dan selanjutnya menghilangkan masalah, dan mengantisipasi berarti mengupayakan agar masalah tidak terjadi.

Penelitian menurut metode, dapat dikelompokkan menjadi metode penelitian *survey*, *ex post facto*, *eksperimen*, *naturalistik*, *policy research* (penelitian kebijakan), *action research* (penelitian tindakan), evaluasi dan sejarah. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode eksperimen sederhana *simple test* dengan pendekatan

one group pre test-post test sebagai teknik pengumpulan data. Desain metode ini digunakan untuk mengukur variabel hasil penerapan model pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar bagi tutor PKBMN 11 Manggarai. Desain tersebut dirumuskan sebagai berikut:



Keterangan :

O_1 = Pengukuran awal (pre test)

O_2 = Pengukuran akhir (post test)

X = Penerapan model pelatihan

$O_2 - O_1$ = Pengaruh pelatihan pengembangan kapasitas terhadap
hasil belajar peserta pelatihan

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

a. Populasi

Populasi penelitian adalah keseluruhan obyek penelitian, atau disebut juga *universe*.

Menurut Nawawi (2000: 4) populasi adalah keseluruhan subyek yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala atau peristiwa-peristiwa yang terjadi sebagai sumber. Populasi juga merupakan keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2003:108).¹

Populasi dirumuskan sebagai “semua anggota sekelompok orang kejadian atau obyek yang telah dirumuskan secara jelas”. Atau

¹W. Gulo, Metodologi Penelitian, (Jakarta: Grasindo, 2007), hal. 76

kelompok lebih besar yang menjadi sasaran generalisasi (Furchan, 2005: 193).

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam menentukan sampel dalam suatu penelitian, agar sampel penelitian memiliki bobot yang representatif yang diharapkan, yaitu:

1. Derajat keseragaman (degree of homogeneity) populasi.
Semakin kompleks populasinya, semakin besar sampelnya.
2. Derajat kemampuan peneliti mengenal sifat-sifat khusus populasi.
3. Presisi (kesaksamaan) yang dikendaki penelitian.
4. Penggunaan teknik sampling yang tepat.

Ada beberapa keuntungan penelitian dengan pengambilan sampel, seperti:

1. Adanya penghematan biaya, biaya akan lebih murah. Penghematan waktu, waktu yang diperlukan lebih singkat, dan penghematan tenaga, artinya tenaga yang dipergunakan lebih sedikit dibandingkan dengan sensus.
2. Kemungkinan akan diperoleh hasil yang lebih baik, lebih tepat, karena penelitian dilakukan lebih hati-hati, kesalahan yang mungkin dilakukan lebih sedikit dan adanya tenaga yang mencukupi (Marzuki, 1989:43).

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengambil populasi dan sampel dengan jumlah yang sama. Hal ini memungkinkan jika peneliti ingin melakukan penelitian secara lebih mendalam. Penelitian jenis ini dapat dilakukan pada jenis populasi yang jumlahnya terhingga dan subyeknya tidak terlalu banyak. Jumlah populasi dan sampel yang digunakan oleh peneliti sebanyak enam orang, sesuai dengan jumlah keseluruhan dari tutor di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan.

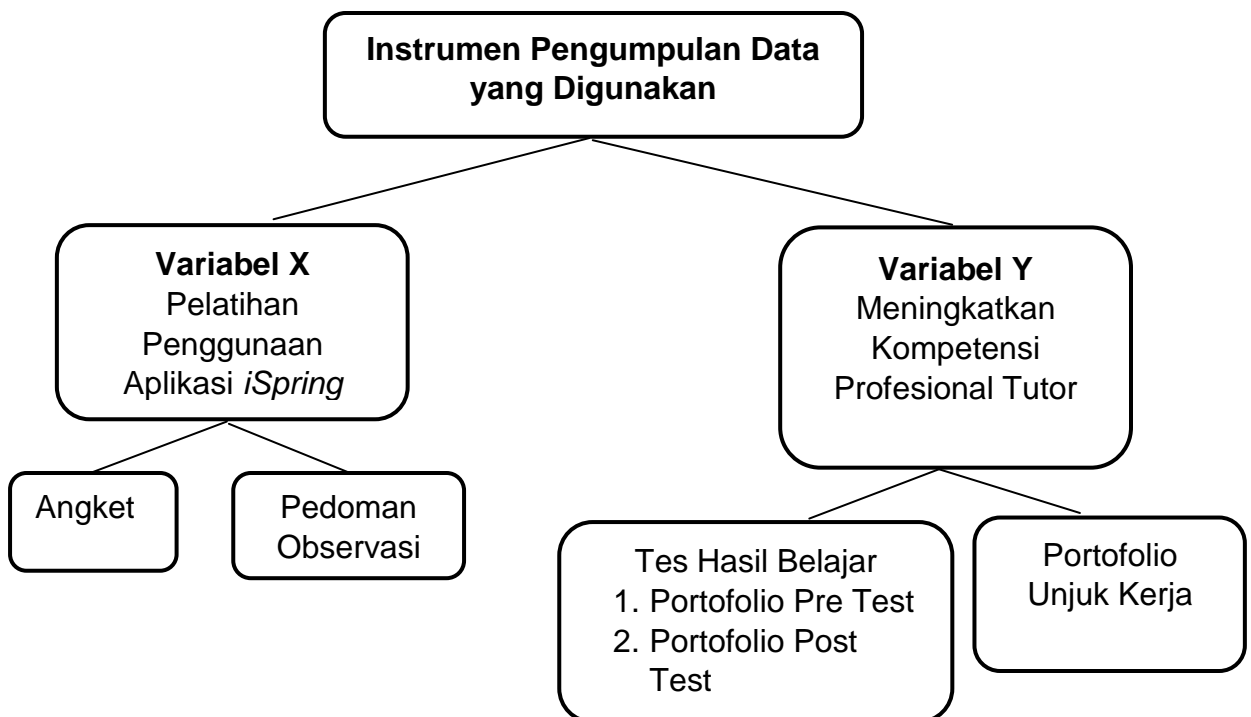
Teknik sampling yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang

sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode². Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data atau informasi yang lengkap mengenai masalah dalam penelitian.

Berdasarkan tahapan kegiatan dalam penelitian ini, maka instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1

Keterangan Variabel dan Instrumen Pengumpul Data yang Digunakan

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hal. 102

1. Variabel X (Program Pelatihan Media Belajar ISPRING)

1.1 Definisi Konseptual (Konstruk)

Pelatihan dapat dipahami sebagai bagian dari pendidikan yang menggambarkan suatu proses dalam pengembangan individu, masyarakat, lembaga dan organisasi. Pendidikan dan pelatihan merupakan dua bagian yang tak dapat dipisahkan dalam sistem pengembangan sumberdaya manusia, yang di dalamnya terjadi proses perencanaan, penempatan dan pengembangan tenaga manusia.

1.2 Definisi Operasional (Berkaitan Dengan Pengukuran)

Program pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan tutor PKBMN 11 Manggarai sebagai peserta pelatihan, untuk meningkatkan kompetensi profesional mereka khususnya dalam menggunakan media belajar. Program pelatihan ini diadakan berdasarkan kebutuhan dari tutor PKBMN 11 Manggarai dan menggunakan metode praktek yang dilakukan secara sengaja.

2. Variabel Y (Meningkatkan Kemampuan Tutor Dalam Menggunakan Media Belajar)

2.2 Definisi Operasional (Berkaitan Dengan Pengukuran)

Kemampuan (*ability*) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya. Sedangkan media pembelajaran adalah suatu perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan, sedangkan peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

2.3 Definisi Operasional (Berkaitan dengan pengukuran)

Program pelatihan tutor dalam menggunakan media belajar merupakan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional tutor khususnya dalam menggunakan media belajar yang melibatkan tutor di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan.

3. Hasil Uji Coba Instrumen

a. Pengujian Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto, suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat.³ Dalam suatu penelitian, data memiliki kedudukan yang sangat penting, oleh karena itu instrumen untuk mencari data

³*ibid.*, h. 136.

hendaknya memenuhi persyaratan yang melalui uji validitas dan uji reliabilitas angket.

Adapun untuk uji validitas instrumen digunakan rumus korelasi *Product Moment*, yaitu:⁴

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y

N = Jumlah subyek penelitian

X = Skor tiap item

Y = Jumlah skor total

X^2 = Jumlah kuadrat skor per item

Y^2 = Kuadrat skor total

XY = Hasil kali X dan Y

Hasil uji instrumen kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah setiap butir instrument sesuai dengan instrumen secara keseluruhan. Perhitungan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan software *Microsoft Office Excel*. Artinya, instrumen memiliki validitas internal apabila setiap bagian instrumen mendukung tujuan dari instrumen secara keseluruhan.

⁴*Ibid.*, h. 160.

b. Perhitungan Reliabilitas

Perhitungan reliabilitas merupakan perhitungan terhadap ketetapan atau konsistensi dari angket dengan menggunakan rumus *Alpha*. Penggunaan rumus ini disesuaikan dengan teknik *scoring* yang dilakukan pada setiap item dalam instrumen. Rumus *Alpha* yang dimaksud adalah:⁵

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right];$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah *varians* butir

σ_t^2 = *Varians* total

Indikator pengukuran reliabilitas menurut Sekaran (2000: 312) yang membagi tingkatan reliabilitas dengan kriteria sebagai berikut :

⁵*Ibid.*, h. 191.

Tabel 3.1
Interpretasi Nilai r

| Besar nilai r | Interpretasi |
|------------------------------|---------------------|
| $0,00 \leq r_{11} \leq 0,19$ | Sangat rendah |
| $0,20 \leq r_{11} \leq 0,39$ | Rendah |
| $0,40 \leq r_{11} \leq 0,59$ | Sedang |
| $0,60 \leq r_{11} \leq 0,79$ | Kuat |
| $0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$ | Sangat Kuat |

4. Instrumen Final

Instrumen penelitian adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode. Salah satu tujuan dibuatnya instrument adalah untuk memperoleh data atau informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji dalam penelitian ini.

a. Validitas item tes hasil belajar

Validitas item dari suatu tes adalah ketepatan mengukur yang dimiliki sebutir item (soal) yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari tes sebagai suatu totalitas, dalam mengukur apa yang seharusnya diukur lewat butir soal tersebut.⁶

Sebelum angket dan format evaluasi materi diisi oleh responden, terlebih dahulu dilakukan uji coba dengan tujuan

⁶ *Ibid. h. 60*

untuk mengetahui validitas dan reabilitas sebagai alat pengumpul data. Kegiatan uji coba instrumen angket dan soal dilakukan terhadap responden yang jumlahnya sama dengan jumlah responden yang akan diberikan pelatihan.

Hasil uji coba instrumen kemudian dianalisis untuk diketahui apakah setiap butir angket dan format evaluasi materi terdapat kesesuaian dengan instrumen secara keseluruhan. Artinya, instrumen memiliki validitas internal apabila setiap bagian instrumen mendukung tujuan dari instrumen secara keseluruhan

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a) Angket (kuesioner)

Metode pengumpulan data dengan cara menggunakan angket (kuisisioner) merupakan metode pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab⁷. Tujuan dari teknik pengumpulan data menggunakan angket dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan informasi pada variabel X, yaitu pelatihan pengembangan media belajar bagi tutor terhadap peningkatan kemampuan menggunakan media belajar bagi

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 199

tutor di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan. Angket dalam penelitian ini bersifat tertutup agar terdapat kesamaan jawaban masing-masing peserta pelatihan sebagai responden sehingga mempermudah peneliti dalam proses pengolahan data.

b) Observasi/Pengamatan

Observasi adalah proses pengamatan langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang akurat terhadap obyek yang menjadi bahan penelitian yang kelak dapat mendukung dalam pembahasan skripsi. Tahap observasi dilakukan oleh peneliti dengan terlibat pada kegiatan rutin selama proses pelatihan berlangsung dengan ruang lingkup objek penelitian atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

Metode pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar⁸. Tujuan pengumpulan data dengan observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengamati

c) Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar ini merupakan data mengenai hasil belajar tutor dalam mengikuti pelatihan menggunakan media

⁸ *Ibid*, h. 203

belajar. Tes hasil belajar itu sendiri dibagi menjadi 2 bagian, yaitu tes teori dan tes praktek. Tujuan dari penggunaan tes hasil belajar adalah untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta pelatihan (Variabel Y) khususnya pada peningkatan pemberian makanan bergizi bagi anaknya.

d) Portofolio

Portofolio adalah suatu kumpulan bukti yang dikumpulkan untuk tujuan tertentu. Bukti yang dimaksudkan adalah dokumen yang dapat digunakan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk menyimpulkan mengenai pengetahuan, keterampilan, dan atau waktak penyusunnya. Portofolio dalam penelitian ini dilakukan untuk merekam data yang menunjukkan adanya ketercapaian variabel X yaitu hasil belajar tutor sebagai peserta pelatihan yang mengikuti pelatihan media belajar Ispring, khususnya hasil belajar yang terkait dalam kawasan atau domain psikomotorik.

e) Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu data berupa catatan serta kemampuan warga belajar terkait dengan kecakapan komunikasi presentasi. Teknik ini digunakan untuk mengungkap data tentang kondisi belajar peserta pelatihan

sebelum, saat, dan sesudah mereka melakukan proses belajar.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam menggunakan data antara lain:

a. Observasi

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai variable proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta pelatihan, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaporan kemajuan belajar serta hasil evaluasi yang dilakukan oleh peserta pelatihan. Data yang diperoleh melalui observasi tentunya didasari oleh pengindraan peneliti sebagai observer.

b. Uji hasil produk menggunakan angket dan tes hasil belajar

- 1) Lembar uji penerapan program pelatihan media belajardengan menggunakan angket tertutup, dimana peneliti dapat menentukan layak atau tidaknya dan telah sesuai dengan perencanaan atau tidak proses pelatihan dan media yang digunakan pada saat penelitian.
- 2) Tes evaluasi hasil belajar materi pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar

Untuk mengetahui hasil pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar yaitu dilaksanakan tes hasil

belajar dari materi pelatihan *iSpring* untuk mengetahui tingkat keberhasilan kemampuan maka ditetapkan kriteria ketutasan minimum oleh fasilitator dengan skor minimum **60**.

- 3) Portofolio dan pengamatan hasil belajar peningkatan kemampuan media belajar bagi tutor

Untuk mengetahui hasil pelatihan yaitu dilaksanakan pengamatan hasil belajar dan pengumpulan portofolio dari materi pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar. Pengamatan dan pengumpulan portofolio ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan tutor dalam menggunakan media belajar.

G. Hipotesis Statistik

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang diperoleh dari tes hasil pembelajaran nilai rata-rata untuk mengetahui perbandingan antara hasil pretest dan posttest. Untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan hasil pretest dengan hasil posttest juga digunakan uji $-t$.

Rumus mengukur uji hipotesis statistik adalah:

$$t = \frac{\bar{d}}{sd / \sqrt{n}}$$

Keterangan :

\bar{d} = rata-rata perbedaan pasangan sampel (X_{1i} - X_{2i})

Sd = standar deviasi perbedaan pasangan sampel yang dicari

dengan rumus:

$$Sd = \sqrt{\frac{\sum d^2 - (\sum d)^2/n}{n-1}}$$

N = jumlah pasangan sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan menggunakan media belajar di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan. Proses pengumpulan data untuk mengetahui peningkatan hasil belajar diperoleh melalui hasil tes, yaitu *pretest* dan *post test*. Untuk mengetahui sikap peserta didik selama proses pembelajaran diperoleh melalui angket sedangkan untuk mengetahui kemampuan praktik menggunakan media belajar pada tutor diperoleh melalui pedoman observasi berupa skala penilaian unjuk kerja.

Berikut ini adalah deskripsi data variabel dari penelitian meliputi identitas responden dari data hasil penelitian

1. Identitas responden

Responden dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti berjumlah 6 (enam) orang. 6 (enam) orang responden dalam penelitian ini merupakan tutor di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan. Untuk lebih jelas mengenai identitas responden dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
Identitas Responden Berdasarkan Nama

| NO | NAMA | JABATAN |
|-----------|--------------|--|
| 1 | Susanti | Tutor Paket A, B dan C (IPA dan Sosiologi) |
| 2 | Sri Djuarsih | Tutor Paket B dan C (PKN) |
| 3 | Sandri Buana | Tutor Paket B dan C (Ekonomi dan Geografi) |
| 4 | Sudarman | Tutor Paket B dan C (Bahasa Inggris) |
| 5 | Diah Widiati | Tutor Paket B dan C (Matematika) |
| 6 | Trisnawati | Tutor Paket B dan C (Ekonomi) |

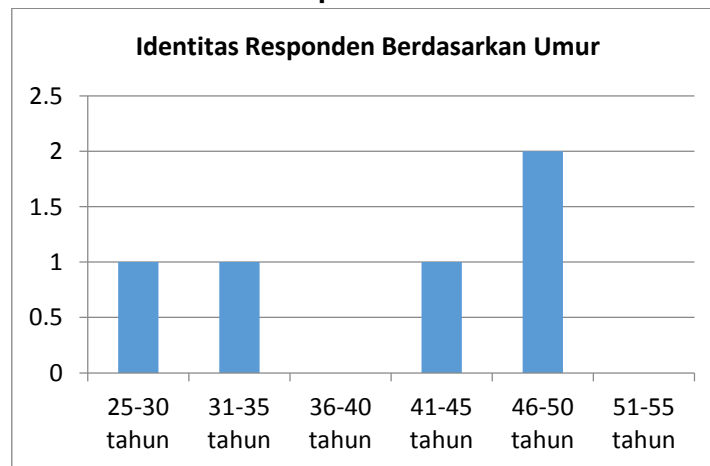
Tabel di atas adalah tabel mengenai nama dari responden dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Nama responden penting untuk diketahui supaya memudahkan dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

Tabel 4. 2
Identitas Responden Berdasarkan Umur

| No | Kelompok umur | Frekuensi | Presentase |
|-----------|----------------------|------------------|-------------------|
| 1 | 25-30 | 1 | 16,6% |
| 2 | 31-35 | 1 | 16,6% |
| 3 | 36-40 | 0 | 0 |
| 4 | 41-45 | 1 | 16,6% |
| 5 | 46-50 | 2 | 33,3% |
| 6 | 51-55 | 0 | 0 |
| 7 | 56-60 | 1 | 16,6% |
| Jumlah | | 6 | 100% |

Dari tabel identitas responden berdasarkan umur di atas, dapat diketahui bahwa responden yang berumur dengan rentang 25-30 tahun sebanyak 1 orang atau 16,6%, kemudian berumur dengan rentang 31-35 tahun sebanyak 0 orang atau 0%, kemudian berumur dengan rentang 41-45 tahun sebanyak 1 orang atau 16,6%, selanjutnya berumur dengan rentang 46-50 tahun sebanyak 2 orang atau 33,3%, berumur dengan rentang 51-55 tahun sebanyak 0 orang atau 0%, dan berumur dengan rentang 56-60 tahun sebanyak 1 orang atau 16,6%. Untuk lebih jelaskannya lihat diagram dibawah ini:

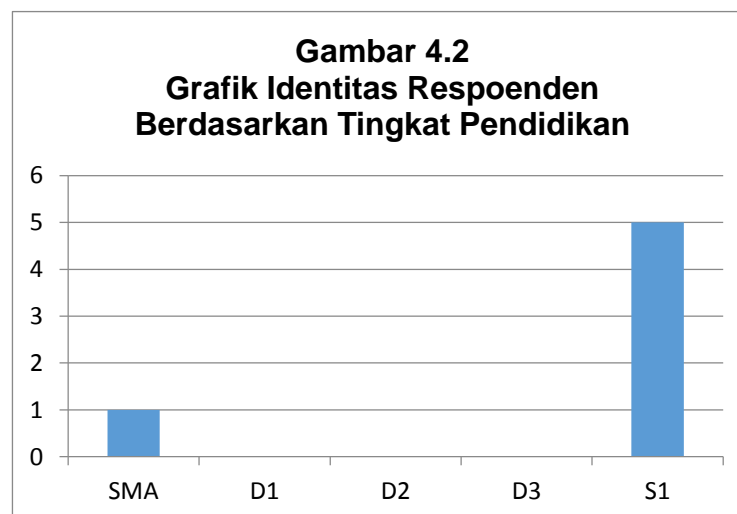
Gambar 4. 1
Grafik Identitas Respoenden Berdasarkan Umur



Tabel 4.3
Identitas Responden Berdasarkan Tabel Tingkat Pendidikan

| No | Pendidikan | Frekuensi | Presentase |
|---------------|------------|-----------|------------|
| 1 | SMA | 1 | 16,6% |
| 2 | D1 | 0 | 0 |
| 3 | D2 | 0 | 0 |
| 4 | D3 | 0 | 0 |
| 5 | S1 | 5 | 83,3% |
| Jumlah | | 6 | 100% |

Berdasarkan tabel identitas bahwa responden berdasarkan tingkat pendidikan di atas, dapat diketahui bahwa responden yang memiliki tingkat pendidikan SMA (Sekolah Menengah Atas) yaitu berjumlah 1 orang atau 16,6%, D1 (Diploma 1) yaitu berjumlah 0 orang atau 0%, D2 (Diploma 2) berjumlah 0 orang atau 0%, D3 (Diploma 3) berjumlah 0 orang atau 0% dan S1 (Strata 1) berjumlah 5 orang atau 83,3%.



2. Data Hasil Pelatihan *Pre* dan *Post Test* (Evaluasi)

Data hasil evaluasi pada pelatihan ini diperoleh melalui tes hasil belajar (*post test*) yang dilakukan oleh peserta pelatihan. Data ini didahului dengan pemberian *pre test* untuk mengetahui pemahaman awal yang dimiliki oleh peserta pelatihan mengenai media belajar *iSpring*.

Pre test dilakukan secara perorangan kepada 6 orang peserta pelatihan dengan menguji kompetensi awal peserta pada ranah kognitif peserta menggunakan tes tertulis sebanyak 15 soal. Karena materi pelatihan adalah materi yang belum pernah diajarkan kepada peserta, maka untuk ranah afektif dan psikomotorik, peserta diasumsikan belum memiliki kompetensi di kedua ranah tersebut sehingga nilai *pre test* di kedua ranah tersebut bernilai nol.

Hasil *pre test* selanjutnya diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mendapatkan nilai *pre test* dan juga instrument final. Setelah proses penilaian dan kalibrasi itu selesai, peserta diberikan perlakuan (*treatment*) berupa program pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar sebagai upaya meningkatkan kompetensi profesional tutor khususnya dalam menggunakan media belajar. Perlakuan atau dalam hal ini pemberian pelatihan, dilaksanakan berdasarkan rancangan yang terdapat dalam silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pelatihan (RPP).

Setelah peserta selesai mengikuti proses pelatihan, selanjutnya peserta diberi *post test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Data hasil *pre test* dan *post test* tersebut dihitung dengan pendekatan *one-group pretest-posttest*. Melalui pendekatan ini, hasil dari pelatihan dapat diketahui secara akurat karena langsung dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Dengan menggunakan Pengukuran Acuan Terpadu (PAT), maka pembobotan butir soal adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4

Pembobotan Butir Soal Ranah Kognitif

| PEMBOBOTAN | SKOR |
|---------------------------------|-------------|
| PILIHAN GANDA (15 BUTIR) | |
| BENAR | 10 |
| TIDAK BENAR | 0 |
| TOTAL SKOR | 150 |

Table di atas menunjukkan pembobotan butir soal hanya di ranah kognitif. Satu butir soal pilihan ganda memiliki bobot 10 untuk jawaban benar, dan 0 untuk jawaban tidak benar. Jika seorang peserta menjawab benar 15 pertanyaan pilihan ganda, maka skor yang didapat adalah sebesar $15 \times 10 = 150$.

Tabel 4.5

Pembobotan Butir Soal Ranah Afektif

| PEMBOBOTAN | SKOR |
|----------------------------|------|
| 80% - 100% SESUAI KRITERIA | 8 |
| 60% - 70% SESUAI KRITERIA | 5 |
| 40% - 50% SESUAI KRITERIA | 3 |
| 10% - 30% SESUAI KRITERIA | 0 |

Satu butir pernyataan angket memiliki bobot sebagai berikut:

- a. Jawaban 80% - 100% SESUAI KRITERIA memiliki skor 8;
- b. Jawaban 60% - 70% SESUAI KRITERIA memiliki skor 5;
- c. Jawaban 40% - 50% SESUAI KRITERIA memiliki skor 3;
- d. Jawaban 10% - 30% SESUAI KRITERIA memiliki skor 0;

Jika seorang peserta merespon 10 pernyataan dengan jawaban 80% - 100% SESUAI KRITERIA, maka skor yang didapat adalah sebesar $10 \times 10 = 100$.

Tabel 4.6
Pembobotan Butir Soal Ranah Psikomotorik

| PEMBOBOTAN SKALA PENILAIAN (20 BUTIR) | SKOR |
|--|-------------|
| Selalu | 8 |
| Sering | 5 |
| Pernah | 3 |
| Tidak pernah | 0 |

Table di atas menunjukkan pembobotan butir soal hanya di ranah afektif. Satu butir soal pilihan ganda memiliki bobot sebagai berikut:

- a. Respon “selalu” memiliki skor 8
- b. Respon “sering” memiliki skor 5
- c. Respon “pernah” memiliki skor 3
- a. Respon “tidak pernah” memiliki skor 0

Tabel 4.7

Perkembangan Hasil Belajar Pelatihan Penggunaan *iSpring* Sebagai Media Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Tutor

| No | Nama | Nilai Test | | | Σ Pre Test | Nilai Test | | | Σ Post Test | Peningkatan |
|-----------|--------------|------------|---------|---------|-------------------|------------|---------|---------|--------------------|-------------|
| | | Pre Test | | | | Post Test | | | | |
| | | K (30%) | A (30%) | P (40%) | | K (30%) | A (30%) | P (40%) | | |
| 1 | Susanti | 12 | 0 | 0 | 12 | 16 | 12 | 20 | 48 | 36 |
| 2 | Sri Djuarsih | 4 | 0 | 0 | 4 | 17 | 13 | 20 | 50 | 46 |
| 3 | Sandri Buana | 6 | 0 | 0 | 6 | 20 | 15 | 20 | 55 | 49 |
| 4 | Sudarman | 10 | 0 | 0 | 10 | 17 | 12 | 20 | 49 | 39 |
| 5 | Diah Widiati | 12 | 0 | 0 | 12 | 18 | 13 | 20 | 51 | 39 |
| 6 | Trisnawati | 4 | 0 | 0 | 4 | 19 | 14 | 21 | 54 | 50 |
| Jumlah | | 48 | 0 | 0 | 48 | 107 | 79 | 121 | 307 | 259 |
| Rata-rata | | 8 | 0 | 0 | 8 | 17,8 | 13 | 20 | 51 | 43 |

Catatan: Penilaian Hasil Pelatihan didasarkan pada Pengukuran Acuan Terpadu (PAT) bidang Teknologi dan Rekayasa (Ryan Arthur dan Ahmad Marzuq)

Berdasarkan tabel perkembangan hasil belajar pelatihan media belajar *iSpring* di atas, diperoleh nilai kognitif peserta sebagai berikut. Peserta pertama, Susanti mendapatkan nilai kognitif pada *pre test* sebesar 12. Sedangkan pada *post test*, mendapatkan nilai kognitif 16, mengalami peningkatan sebesar 4 point. Untuk ranah afektif, nilai pada *pre test* adalah 0, sedangkan pada *post test*, mendapatkan nilai 12, mengalami peningkatan sebesar 12 point. Untuk ranah psikomotorik, nilai pada *pre test* adalah 0, sedangkan pada *post test* mendapatkan nilai 20, mengalami peningkatan sebesar 20 point. Total nilai *pre test* peserta ini adalah 12, sedangkan total nilai *post test* adalah 48. Selisih antar kedua hasil belajar tersebut adalah sebesar 36.

Peserta kedua, Sri Djuarsih mendapatkan nilai kognitif pada *pre test* sebesar 4. Sedangkan pada *post test*, mendapatkan nilai kognitif 17, mengalami peningkatan sebesar 13 point. Untuk ranah afektif, nilai pada *pre test* adalah 0, sedangkan pada *post test*, mendapatkan nilai 13, mengalami peningkatan sebesar 13 point. Untuk ranah psikomotorik, nilai pada *pre test* adalah 0, sedangkan pada *post test* mendapatkan nilai 20, mengalami peningkatan sebesar 20 point. Total nilai *pre test* peserta ini adalah 4, sedangkan total nilai *post test* adalah 50. Selisih antar kedua hasil belajar tersebut adalah sebesar 46.

Peserta ketiga, Sandri Buana, mendapatkan nilai kognitif pada *pre test* sebesar 6. Sedangkan pada *post test*, mendapatkan nilai kognitif 20,

mengalami peningkatan sebesar 14 point. Untuk ranah afektif, nilai pada *pre test* adalah 0, sedangkan pada *post test*, mendapatkan nilai 15, mengalami peningkatan sebesar 15 point. Untuk ranah psikomotorik, nilai pada *pre test* adalah 0, sedangkan pada *post test* mendapatkan nilai 20, mengalami peningkatan sebesar 20 point. Total nilai *pre test* peserta ini adalah 14, sedangkan total nilai *post test* adalah 55. Selisih antar kedua hasil belajar tersebut adalah sebesar 49.

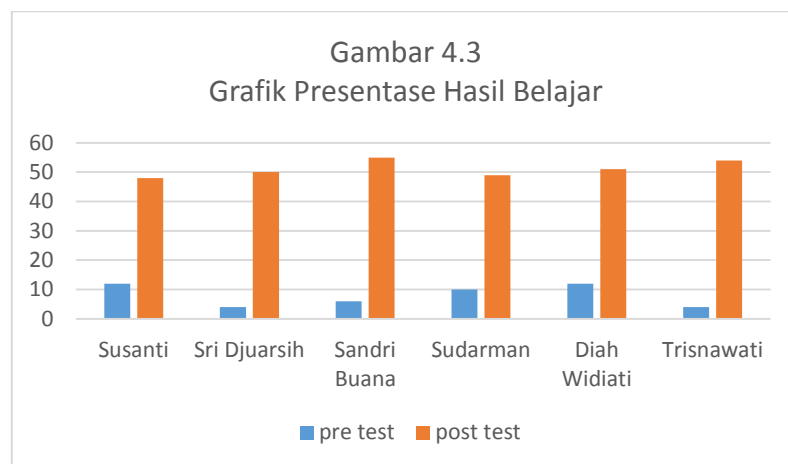
Peserta keempat, Sudarman mendapatkan nilai kognitif pada *pre test* sebesar 10. Sedangkan pada *post test*, mendapatkan nilai kognitif 17, mengalami peningkatan sebesar 7 point. Untuk ranah afektif, nilai pada *pretest* adalah 0, sedangkan pada *post test*, mendapatkan nilai 12, mengalami peningkatan sebesar 12 point. Untuk ranah psikomotorik, nilai pada *pre test* adalah 0, sedangkan pada *post test* mendapatkan nilai 20, mengalami peningkatan sebesar 20 point. Total nilai *pre test* peserta ini adalah 10, sedangkan total nilai *post test* adalah 49. Selisih antar kedua hasil belajar tersebut adalah sebesar 39.

Peserta kelima, Diah Widiati mendapatkan nilai kognitif pada *pre test* sebesar 12. Sedangkan pada *post test*, mendapatkan nilai kognitif 18, mengalami peningkatan sebesar 18 point. Untuk ranah afektif, nilai pada *pretest* adalah 0, sedangkan pada *post test*, mendapatkan nilai 13, mengalami peningkatan sebesar 13 point. Untuk ranah psikomotorik, nilai pada *pre test* adalah 0, sedangkan pada *post test* mendapatkan nilai 20,

mengalami peningkatan sebesar 20 point. Total nilai *pre test* peserta ini adalah 12, sedangkan total nilai *post test* adalah 51. Selisih antar kedua hasil belajar tersebut adalah sebesar 39.

Peserta keenam, Trisnawati, mendapatkan nilai kognitif pada *pre test* sebesar 4. Sedangkan pada *post test*, mendapatkan nilai kognitif 19, mengalami peningkatan sebesar 15 point. Untuk ranah afektif, nilai pada *pretest* adalah 0, sedangkan pada *post test*, mendapatkan nilai 14, mengalami peningkatan sebesar 14 point. Untuk ranah psikomotorik, nilai pada *pre test* adalah 0, sedangkan pada *post test* mendapatkan nilai 21, mengalami peningkatan sebesar 21 point. Total nilai *pre test* peserta ini adalah 4, sedangkan total nilai *post test* adalah 54. Selisih antar kedua hasil belajar tersebut adalah sebesar 50.

Agar dapat lebih mudah untuk melihat perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test*, maka disajikan grafik perkembangan hasil belajar peserta pelatihan sebagai berikut:



Dari hasil pengujian *one group pre test- post test* ini juga diperoleh kesimpulan bahwa:

Tutor PKBMN 11 Manggarai/peserta pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar yang mencapai nilai tertinggi yaitu 55 berjumlah 1 orang, sedangkan 5 orang meraih nilai di atas 40 atau melebihi nilai minimum yang ditetapkan.

Seluruh tutor/peserta pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar telah mencapai hasil yang diinginkan setelah mendapatkan perlakuan, atau nilai yang mencapai atau melebihi standar, sehingga ini berarti seluruh peserta mengalami kenaikan hasil belajar.

Perlakuan yang diberikan berhasil meningkatkan nilai peserta pelatihan pengembangan kapasitas dengan rata-rata kenaikan sebesar 43 poin.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Tabel 4.8

Tests of Normality/tabel uji normalitas

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| HASPEL_B | .189 | 6 | .200* | .959 | 6 | .810 |

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Table di atas menunjukkan hasil uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data mempunyai distribusi normal ataukah tidak. Analisis data mensyaratkan data berdistribusi normal untuk menghindari bias dalam analisis data.

Suatu sebaran data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari koefisien *alpha* yakni sebesar 0,05.

Data *post test* dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi 0,2 yang berarti data hasil belajar *post test* pada pelatihan ini memiliki distribusi data normal sehingga dilakukan analisis.

2. Homogenitas

Uji homogenitas variansi dimaksudkan untuk menguji homogenitas variansi dari tes akhir (*posttest*). Pengujian homogenitas dilakukan dengan perangkat lunak SPSS. Hasil perhitungan untuk pengujian variansi hasil *posttest* diperoleh output SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.9
Uji Homogenitas

| ANOVA | | | | | |
|----------------|----------------|----|-------------|------|------|
| HASPEL_B | | | | | |
| | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| Between Groups | 30.643 | 3 | 10.214 | .700 | .634 |
| Within Groups | 29.200 | 2 | 14.600 | | |
| Total | 59.843 | 5 | | | |

Adapun kriteria pengujian homogenitas ini adalah sebagai berikut:

1. Distribusi data dinyatakan homogen bila nilai *Sig.* pada tabel ANOVA diatas lebih besar dari 0,05.
2. Distribusi data dinyatakan tidak homogen bila nilai *Sig.* Pada tabel ANOVA diatas lebih kecil dari 0,05.

Dengan memperhatikan nilai *Sig.* Pada tabel ANOVA 0,634, maka dinyatakan bahwa homogenitas variansi *posttes* terpenuhi.

3. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

a. Uji T

Tabel 4.10
Paired Samples Test/tabel uji-t

| | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|----------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|--------|--------|----|-----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 HASPEL_B - HASPEL_A | 44.017 | 6.245 | 2.549 | 37.463 | 50.570 | 17.265 | 5 | .000 |

Dari hasil perhitungan uji-t di atas dapat diketahui bahwa Nilai t hitung adalah 17.265. Kemudian Nilai t tabel untuk df 5 (N-1) pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ adalah 2,57. Dengan menggunakan Uji dua sisi, maka Daerah penerimaan H_0 berada diantara -2,57 sampai dengan +2,57.

Berdasarkan t hitung yang dapat diketahui t hitung berada diluar daerah penerimaan H_0 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17.265 > 2,57$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu bahwa “Ada perbedaan yang signifikan antara nilai kemampuan menggunakan *iSpring* sebagai media belajar sebelum dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar dengan nilai rata-rata tutor sesudah dilakukan”. Dari data terlihat bahwa rata-rata nilai *post test* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pre test*.

Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis. “Program pelatihan menggunakan media belajar *iSpring* dapat meningkatkan kompetensi profesional tutor khususnya dalam menggunakan media belajar” dapat diterima pada tingkat signifikansi 0,05.

b. Pembahasan

Berdasarkan temuan awal peneliti dalam proses identifikasi masalah ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada penggunaan media belajar di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan.

Permasalahan yang dijumpai selama proses identifikasi adalah kurang optimalnya penggunaan media belajar karena rendahnya kompetensi profesional tutor khususnya dalam menggunakan media belajar di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan.

Karakteristik warga belajar dan tutor di PKBMN 11 Manggarai sangat beragam. PKBM Negeri 11 Manggarai juga memiliki 4 unit

komputer yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran komputer. Karakteristik warga belajar yang beragam dan sarana dan prasarana yang dimiliki tersebut sangat menunjang dan memungkinkanmemungkinkan untuk diadakan pelatihan media belajar *iSpring* bagi tutor PKBMN 11 Manggarai agar karakteristik warga belajar yang beragam di PKBM tersebut tidak mudah bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sesuai daftar *checklist* tentang keterlaksanaan program pelatihan, diperoleh bahwa 15 butir pernyataan yang berisi tahapan program pelatihan pengembangan kapasitas terlaksana. Hal ini berarti pelatihan dilaksanakan sesuai dengan desain pelatihan yang telah dibuat sebelumnya.

Berdasarkan data yang telah dianalisis dan telah di uji dengan rumus uji-t dapat diketahui bahwa Nilai t hitung adalah 17.265. Kemudian Nilai t tabel untuk df 5 (N-1) pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ adalah 2,57. Dengan menggunakan Uji dua sisi, maka Daerah penerimaan H_0 berada diantara -2,57 sampai dengan +2,57. Maka, berdasarkan t hitung yang dapat diketahui t hitung berada diluar daerah penerimaan H_0 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17.265 > 2,57$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu bahwa“Ada perbedaan yang signifikan antara nilai kemampuan menggunakan *iSpring* sebagai media belajar sebelum dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar

dengan nilai rata-rata tutor sesudah dilakukan”. Dari data terlihat bahwa rata-rata nilai *post test* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pre test*. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis. “Program pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* dapat meningkatkan kompetensi tutor khususnya dalam menggunakan media belajar” dapat diterima pada tingkat signifikansi 0,05.

Data pengujian hipotesis didapatkan dari hasil penilaian hasil *pre test* dan *post test* dari tiga dimensi yaitu kognitif, afektik dan psikomotorik. Setiap dimensi memberikan nilai berbeda, dikarenakan peneliti menggunakan Pengukuran Acuan Terpadu (PAT). Pembagian untuk bidang Teknologi dan Rekayasa adalah 30% kognitif, 30% afektif dan psikomotorik 40%.

Dimensi kognitif dinilai dan diamati melalui tes hasil belajar yang terdiri dari *pre test* dan *post test*. Penilaian dimensi ini menggunakan 15 item soal pilihan ganda yang dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen. Pada dimensi kognitif, Pengukuran Acuan Terpadu yang digunakan sebanyak 30%.

Dimensi afektif dinilai melalui angket untuk menunjukkan sikap responden terhadap pelatihan dan selama proses yang berhubungan dengan materi pelatihan. Dalam menilai dimensi ini digunakan 20 item pernyataan terkait sikap responden. Dalam *pre test* sikap responden dinyatakan dengan 0 (nol) dikarenakan peneliti mengasumsikan bahwa

responden belum memiliki sikap terkait dengan materi pelatihan. Pada dimensi afektif, Pengukuran Acuan Terpadu yang digunakan sebanyak 30%.

Dimensi psikomotorik dinilai melalui pedoman observasi dengan menggunakan skala penilaian. Dimensi ini menilai dan mengamati responden selama melakukan praktek pelatihan menggunakan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar. Pada *pre test* kemampuan psikomotorik dinyatakan dengan 0 (nol) dikarenakan peneliti mengasumsikan responden belum memiliki kemampuan psikomotorik dalam menggunakan *iSpring*. Pada dimensi psikomotorik, Pengukuran Acuan Terpadu yang digunakan sebanyak 40%.

4. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak kelemahan atau keterbatasan dalam penelitian ini. Hal-hal yang menjadi kelemahan dan keterbatasan penelitian ini antara lain:

1. Keterbatasan waktu penelitian dari peneliti maupun dari peserta pelatihan itu sendiri,
2. Penyesuaian waktu antara peneliti dengan para tutor/peserta pelatihan yang mengikuti kegiatan pelatihan yang cukup sulit karena aktivitas para tutor yang berbeda dengan peneliti.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data penelitian yang didapat oleh peneliti di lapangan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Proses identifikasi yang dilakukan oleh peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait dengan kurangnya pemanfaatan media belajar sebagai sarana untuk menyampaikan materi pada saat kegiatan belajar berlangsung. Permasalahan yang dipilih oleh peneliti berdasarkan kegiatan belajar yang dilakukan oleh tutor dan warga belajar yang sangat jarang untuk memanfaatkan media belajar yang terdapat di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan. Permasalahan inilah yang mendorong peneliti untuk merancang suatu konsep pelatihan berbasis aplikasi *iSpring* guna mengoptimalkan pemanfaatan perangkat digital di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan.
2. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui multi instrumen yang berbentuk angket, yaitu: unjuk kerja, penilaian sikap/unjuk sikap dan tes hasil belajar.
3. Setelah diberikan perlakuan terhadap tutor, maka peneliti mendapatkan hasil dari kegiatan *pre test* dan *post test*. Dimana diperoleh nilai uji

pengetahuan dan pemahaman pada *pre test* sebanyak 6 orang sebagai peserta pelatihan dengan 15 item soal yang diujikan, maka diperoleh nilai rata-rata 8, dan kemudian pada *post test* dengan jumlah soal yang sama diperoleh nilai rata-rata 17,8.

4. Dari hasil instrumen angket dan unjuk kerja, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan dapat berjalan efektif dalam proses kegiatannya.
5. Setelah dilakukan uji-t didapat bahwa nilai t hitung adalah 17.265. Kemudian Nilai t tabel untuk df 5 (N-1) pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ adalah 2,57. Dengan menggunakan Uji dua sisi, maka Daerah penerimaan H_0 berada diantara -2,57 sampai dengan +2,57. Sehingga dapat dikatakan bahwa t hitung > t tabel ($17.265 > 2,57$), artinya maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
6. Sehingga dari hasil multi instrumen yang sudah dihitung, dan dilakukan Uji-T, serta dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa program pelatihan media belajar *iSpring* untuk tutor dapat meningkatkan kompetensi profesional tutor dalam menggunakan media belajar di PKBMN 11 Manggarai, Jakarta Selatan.

B. Implikasi

Program pelatihan media belajar *iSpring* untuk meningkatkan kompetensi profesional tutor khususnya dalam menggunakan media belajar disesuaikan pada pencapaian standar kompetensi dengan mengacu pada standar proses pendidik non formal, dimulai dari tahap

perencanaan, pelaksanaan pembelajaran serta pelaporan perkembangan kepada fasilitator.

Implikasi positif dari pelaksanaan program pelatihan media belajar *iSpring* adalah sebagai berikut:

- a) Mampu meningkatkan kompetensi profesional tutor khususnya dalam menggunakan media belajar
- b) Mampu memudahkan peserta pelatihan dalam memahami materi *iSpring*

Implikasi negatif pada pelaksanaan program pelatihan media belajar *iSpring* ini ialah belum sepenuhnya tutor /peserta pelatihan mendapatkan materi sepenuhnya tentang *iSpring*.

C. Saran

Adapun saran-saran yang dapat dijadikan sebagai upaya perbaikan dalam pelaksanaan program pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring* sebagai media belajar untuk meningkatkan kompetensi profesional tutor khususnya dalam menggunakan media belajar kedepannya adalah sebagaiberikut:

1. Optimalkan waktu pelatihan yang diberikan fasilitator kepada tutor,
2. Sesuaikan waktu pelatihan dengan aktivitas mengajar tutor di PKBMN 11 Manggarai, agar saat waktu tidak menjadi kendala untuk terselenggaranya sebuah pelatihan,

3. Metode penyampaian materi harus lebih beragam agar peserta pelatihan tidak cepat merasa bosan saat menerima materi yang diberikan fasilitator.

Daftar Pustaka

- A, Furchon. 1982. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dekdikbud. 1999. *Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Kamus Bahasa Indonesia)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Gomes, Faustino Cardoso. 1995. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jarvis, Peter. 2004. *Education and Life Long Learning. Third Edition*. New York: Routledge Falmer.
- Marzuki, Saleh. 2010. *Pendidikan Non Formal Dimensi Dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan dan Andragogil*. Bandung: Rosdakarya,
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Suja'l. 2008. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Semarang: Walisongo Press.
- Sumpeno, Wahyudin. 2009. *Sekolah masyarakat. Penerapan Rapid-Training-Design Dalam Pelatihan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijanto. 2007. *Pendidikan Orang Dewasa(dari teori hingga aplikasi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutisna, Anan. 2012. *Pelatihan Berbasis Kinerja: Konsep Implementasi dan Implementasi pada Pelatihan Guru/Tutor*, Jakarta: Schola Media.
- Symamora, Raymond. 2008. *Buku Ajar Dalam Pendidikan Dalam Keperawatan*, Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC,

Widodo, Chomsin. 2008.*Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, Jakarta: PT. Elex Media Kompotindo.