

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia Pendidikan selalu berkembang dan berbenah diri mengikuti perkembangan zaman. Berbagai macam pembaharuan dilakukan demi terciptanya model Pendidikan yang semakin efektif dan efisien. Dari segi sarana dan prasarana hingga tenaga pendidik, semuanya diupayakan peningkatan kualitas dan kuantitasnya. Hal ini tak lain adalah untuk membangun peradaban bangsa yang unggul yakni melalui generasi-generasi penerus yang kompeten di berbagai bidang. Kemudian Perkembangan teknologi seharusnya menjadi peluang besar dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan produktif ditandai dengan era digital. Era digital dalam Pendidikan/ pelatihan mengharuskan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik maupun pada peserta pelatihan, komunikasi, interaktif, kemandirian, dan pendidik sebagai fasilitator. Oleh karena itu, era digitalisasi Pendidikan maupun pelatihan menuntut adanya inovasi, salah satunya adalah model *blended learning*.

Sekarang ini banyak tersebar berbagai lembaga Pendidikan dan pelatihan yang dikelola oleh pemerintah maupun swasta, tapi pada dasarnya mempunyai tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan dan mengarahkan sumber daya manusia agar bisa terus berkembang dari segi motivasi, kompetensi, dan kualifikasinya sehingga bisa lebih produktif dalam rangka mencapai tujuan lembaga tempat bekerja. Namun pada kenyataannya dalam perencanaan maupun pelaksanaan dari Pendidikan dan pelatihan ada saja yang tidak berjalan sesuai dengan rencana maupun tujuan awal yang telah dirumuskan. Hal tersebut dibuktikan dari terdapatnya banyak penelitian yang menyebutkan bahwa masih banyak peserta program Pendidikan dan pelatihan masih terhambat dalam menguasai kompetensi yang harus dikuasai, hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta diklat yang masih belum sesuai harapan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Astuti (2014) pada penelitiannya yang menyebutkan bahwa sulitnya memahami materi yang dirasakan oleh peserta diklat akan menurunkan tingkat efektivitas dari program

Pendidikan dan pelatihan itu sendiri, sehingga dampaknya 80% dari keseluruhan peserta diklat tidak bisa optimal dalam meningkatkan hasil belajar.

Begitupun hal yang sama terjadi di lingkungan Pusat Pendidikan dan Pelatihan Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat khususnya bidang Sumber Daya Air, yaitu hasil belajar dari peserta diklat belum baik dan sesuai harapan. Karena masih banyak dari peserta pelatihan yang masih belum bisa menuntaskan program diklat yang dijalani yang disebabkan oleh berbagai faktor, Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta pelatihan yang telah dilaksanakan lebih dari 40% peserta pelatihan masih belum menguasai kompetensi yang seharusnya dikuasai sesuai dengan tujuan pelatihan dilaksanakan. Penyelenggaraan pelatihan sering menghadapi masalah, misalnya dalam pelatihan jarak jauh, peserta seringkali mengalami kesulitan dalam memahami materi pelatihan dan mengerjakan tugas pelatihan yang diberikan melalui modul maupun media jejaring internet lainnya. Kesulitan peserta tidak dapat diselesaikan peserta sendiri karena interaksi dengan pelatih maupun peserta lain sangat kurang. Pelatihan membutuhkan adanya komunikasi dan interaksi antara peserta pelatihan dan sumber belajar. Proses interaksi antar peserta dengan pelatih penting, karena pelatihan merupakan proses interaksi dua arah. Peserta pelatihan pun memerlukan umpan balik dan sebaliknya pelatih juga memerlukan umpan balik dari peserta. Dengan interaksi ini akan didapat hasil yang efektif, pelatihan dapat meningkatkan kompetensi pegawai. Pelatihan yang dilaksanakan merupakan kebutuhan dasar dalam mengatasi kekurangan kompetensi baik pada ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan pegawai terutama di era revolusi industri 4.0.

Oleh karena itu, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BPSDM) Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat saat ini sedang berupaya menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara mengembangkan model pembelajaran *Blended Learning* yang diharapkan dapat terealisasi sesuai dengan rencana program pelatihan yang akan dilaksanakan pada tahun 2020 mendatang. Dengan penggunaan dua mode dalam kegiatan pelatihan diharapkan dapat mendongkrak tingkat efektivitas pembelajaran yang dilaksanakan. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian Hiltz & Murray pada tahun 2005 (dalam Sudarman, 2018, hlm. 108) yang menjabarkan hasil penelitiannya bahwa “peningkatan

kemampuan akademik yang signifikan pada mahasiswa yang menggunakan pembelajaran tatap muka dikombinasikan dengan teknologi pembelajaran *online* dan *offline*". Selain itu dengan mode *blended learning* peserta diharapkan lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan diklat khususnya dalam pembelajaran.

Blended learning merupakan model pelatihan yang mencampurkan pembelajaran klasikal tatap muka secara konvensional dengan pembelajaran secara online baik secara independen maupun secara kolaborasi dengan menggunakan sarana prasarana teknologi informasi dan komunikasi (Prayitno, 2015). Sedangkan untuk keuntungan dari penggunaan *blended learning* sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face – to – face*) dan mengajar online, tapi lebih daripada itu sebagaimana elemen dari interaksi sosial yaitu:

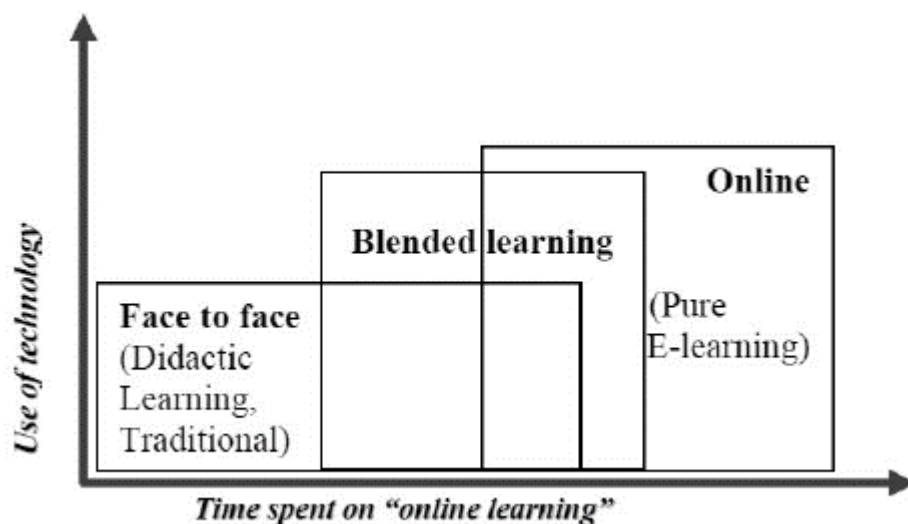
- a. Adanya interaksi antara pengajar dengan peserta
- b. Pengajaran pun bisa secara online ataupun tatap muka langsung
- c. *Blended learning = combining instructional modalities (or delivery media)*

Blended learning itu sendiri pada dasarnya merupakan konsep pembelajaran yang memadukan proses belajar mengajar secara tatap muka dengan pembelajaran yang didukung dengan TIK (Lalima dan Dangwal, 2017). Memang banyak kelebihan yang bisa didapatkan oleh peserta didik dengan adanya model tersebut, salah satunya siswa dapat berinteraksi secara tatap muka serta berinteraksi dan belajar dalam ruang virtual yang mana akan memberikan keleluasaan dalam belajar dan menempuh program Pendidikan. Model *blended learning* tersebut tentu saja sangat bergantung pada konten/bahan pembelajaran yang akan disampaikan dalam mencapai target yang ingin dicapai. Bahan/ konten pembelajaran yang bisa diterapkan pada model ini tentu dapat menggunakan berbagai cara penyampaian dan media yang digunakan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa model *blended learning* dalam pembelajaran atau pelatihan Diklat perlu dikembangkan dengan berbagai masalah dan tuntutan yang ada saat ini. Baik dari sisi definisi maupun implementasinya, sehingga proses pembelajaran atau *transfer knowledge* dalam pengembangan kompetensi pelatihan diklat dapat maksimal. Beberapa identifikasi masalahnya antara lain: (1) beberapa pembelajaran cenderung tidak ada interaksi aktif antara pengajar dan peserta,

sehingga cenderung monoton dan membosankan, (2) durasi pembelajaran yang terlalu Panjang yang cenderung menguras tenaga dan menurunkan semangat dan motivasi belajar, (3) ada pandangan bahwa model pembelajaran adalah pembelajaran *offline* yang di – *online*- kan sehingga kurang sesuai, (4) masih ada kesulitan dalam mengikuti prosedur atau tata cara pembelajaran dalam LMS, (5) adanya ketidaksesuaian informasi di LMS dengan informasi fasilitator, dan (6) ketergantungan yang sangat besar terhadap kualitas jaringan dan perangkat yang dimiliki peserta.

Dalam konteks pembelajaran, *blended learning* mengkombinasikan karakter pelatihan tradisional dengan pelatihan elektronik seperti pembelajaran berbasis web, streaming video, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous*. Konsep blended learning digambarkan sebagai berikut (Henzi, 2004):



Bagan 1. 1 Konsep Blended Learning

Analisis kajian ini menyimpulkan bahwa *blended learning* diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pelatihan. Model pelatihan ini memadukan pendekatan pelatihan tatap muka dan online serta praktek. Dengan strategi pembelajaran campuran maka pelatihan menjadi lebih fleksibel. Bila dibandingkan dengan metode pembelajaran daring atau tatap muka, tentu saja blended learning jauh lebih efektif. Lewat metode pembelajaran ini, kita bisa merasakan dua suasana sekaligus, yakni belajar *daring* dan *luring*. Dengan begitu, kita tidak akan mudah bosan dan bersemangat untuk menjalani proses pembelajaran Ketika sedang belajar

daring, kita bisa melakukan pembelajaran dari mana saja, sehingga lebih efektif dan efisien. Sementara saat belajar tatap muka, kita bisa mendalami materi pelajaran yang mungkin sulit untuk dimengerti, seperti matematika, fisika, dan kimia. Pembelajaran campuran ini juga bisa memudahkan kita dalam melakukan aktivitas pembelajaran yang lebih menyenangkan. Masalah anggaran juga tidak perlu kita pikirkan karena kita bisa menghemat biaya transport, menghemat kertas, dan biaya lain-lain.

Pelatihan membutuhkan adanya komunikasi dan interaksi antar peserta, pelatih dan sumber belajarnya. Proses interaksi antar peserta dengan pelatih/mentor itu sangat penting, karena pelatihan merupakan proses interaksi antar dua arah. Pelatihan dapat dibagi dalam kegiatan *In Service Learning 1 (In 1)*, *Off Learning (On)* atau *Face to Face (F2F)* dan *In Service Learning 1*, peserta melaksanakan pelatihan secara online tanpa adanya tatap muka, peserta melakukan kegiatan belajar mandiri atau membaca materi pelatihan yang sudah diunduh di website. Pada *Off Learning* atau *Face to Face* peserta mengikuti pembelajaran tatap muka berupa penguatan pembelajaran melalui diskusi, penugasan dan evaluasi awal setelah kegiatan *In Service Learning 1*. Selanjutnya dilakukan *In Service Learning 2*, kegiatan peserta pelatihan sama dengan *In Service Learning 1* yaitu belajar secara *online*, peserta pelatihan melakukan review pembelajaran, menyerahkan tugas dan mengikuti evaluasi hasil pelatihan.

Tantangan yang dihadapi pada pelatihan menggunakan metode *blended learning* diantaranya permintaan teknologi yang melebihi ketersediaan, perlunya pembekalan para peserta pelatihan secara rutin, dan kurangnya dukungan dari aspek teknologi. Pembelajar pun tidak kalah menghadapi rintangan selama menjalani *blended learning*, seperti kesadaran diri, literasi dan kompetensi teknologi, pengisolasian diri, kurang efektifnya teknologi, dan masih banyak lagi. Pada akhirnya, teknologi menjadi sebuah keniscayaan di bidang pendidikan, terbukti dari eksistensi *blended learning*. Meskipun metode pembelajaran satu ini masih menemui sejumlah tantangan, seluruh pihak berkepentingan dapat memperoleh manfaat darinya. Tinggal direalisasikan melalui kolaborasi untuk memajukan pendidikan dan pembelajaran.

Bagi peserta pelatihan, diharapkan dengan metode *blended learning* ini dapat meningkatkan minat peserta untuk terus belajar, minat peserta untuk mencari sumber referensi di internet. Dengan demikian diharapkan akan dapat meningkatkan penguasaan konsep fisika dari peserta itu sendiri. Desain instruksional dalam *blended learning* dimulai dengan mendesain ulang rencana pelajaran dan menulis ringkasan kuliah. Materi pembelajaran yang disiapkan yaitu untuk kegiatan tatap muka dengan elearning. Sumber dan bahan pembelajaran dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran maka kegiatan review yang berkelanjutan sangat dibutuhkan (Cheung et al., 2010; Septiana, 2020). Pentingnya dilakukan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa tentang Blended Learning dalam mata kuliah, kemudian hasil penelitian ini untuk memberikan masukan atau saran implementasi *blended learning* ke depannya.

Implementasi *blended learning* dioptimalkan dengan pembenahan sistem aplikasi *e-learning* yang mudah, fasilitator dan instruktur pembelajaran, waktu pelaksanaan yang sesuai kebutuhan pelatihan serta mengadaptasi pembelajaran konvensional dalam pelatihan. Sebelum melaksanakan *blended learning*, instruktur perlu menyiapkan kebutuhan pembelajaran terutama platform teknologi *blended learning*. Kebutuhan pelatihan dengan *blended* adalah *group milling list* (seperti Yahoo, Google+), *Web Blog*, *Social Media* (Facebook, Twitter, Instagram), Aplikasi – aplikasi *Learning Management System* (Moodle, Edmodo, Quipper, Classroom). Optimalisasi *blended learning* dilakukan dengan [1] kesiapan fasilitas sistem dan perencanaan yang matang, [2] pengembangan konten yang lengkap dan menarik, [3] monitoring dan evaluasi secara rutin pada proses pembelajaran (Risky Setiawan, Djemari Mardapi, Afis Pratama, Syahri Ramadhan, 2019).

Implementasi *blended learning* menggunakan beberapa pola dengan perbandingan antara tatap muka dan online adalah 25/75, 50/50, 75/25. Pertimbangan merancang komposisi pembelajaran adalah penyediaan sumber belajar yang cocok untuk berbagai karakteristik peserta agar pelatihan lebih menarik, efektif dan efisien. Penggunaan pola tergantung dari kompetensi yang dibutuhkan, tujuan pelatihan, karakteristik peserta, karakteristik dan kemampuan peserta dan sumber daya yang tersedia. (Abdullah, 2018). Implementasi *blended learning* dioptimalkan dengan pembenahan sistem aplikasi *e-learning* yang mudah,

fasilitator dan instruktur pembelajaran, waktu pelaksanaan yang sesuai kebutuhan pelatihan serta mengadaptasi pembelajaran konvensional dalam pelatihan. Sebelum melaksanakan *blended learning*, instruktur perlu menyiapkan kebutuhan pembelajaran terutama platform teknologi *blended learning*.

Ada beberapa permasalahan yang berkaitan dengan Pelatihan teknis bidang Sumber Daya Air pada metode *blended learning* yang belum sepenuhnya belum diterapkan dengan baik oleh Pusat Pengembangan Kompetensi (PUSBANGKOM) Kementerian PUPR yang tentunya akan menimbulkan berbagai permasalahan yang terjadi. Salah satu permasalahan yang ditemui pada pelatihan diklat ini terkait dengan pada umumnya peserta pelatihan masih tetap diberi pekerjaan oleh atasannya selama pelatihan berlangsung, akan tetapi para peserta pelatihan sering terganggu antara pelatihan dengan pekerjaannya, sehingga masih belum bisa membagi waktu antara pelatihan dengan pekerjaannya.

Dengan demikian, faktor proses pelatihan, adalah: (1) menggunakan pendekatan modern serta kebaruan teoritis, (2) penggunaan metode pengajaran yang menarik perhatian, (3) pelatihan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas kompetensi, sikap dan perilaku yang diharapkan sesuai dengan tugas dan peranan pegawai. Sedangkan pendidikan kemahiran hidup bagi karyawan adalah program kemahiran hidup yang diatur secara khusus oleh institusi atau perusahaan untuk memberikan peluang belajar kepada karyawan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menumbuhkan sikap mental yang kreatif, inovatif, bertanggung jawab serta berani menanggung risiko (sikap mental profesional) dalam menguruskan potensi diri dan lingkungan mereka yang dapat dijadikan sebagai bekal untuk bekerja dan atau menjalankan upaya dalam peningkatan kualitas hidupnya.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Peneliti membagi rumusan permasalahan menjadi dua jenis, yaitu perumusan masalah secara umum dan perumusan masalah secara khusus. Rumusan masalah umum dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana kualitas implementasi model *blended learning* pada pelatihan teknis bidang Sumber Daya Air di Pusbangkom Kementerian PUPR Bandung?".

1. Bagaimana perencanaan model *blended learning* pada pelatihan teknis bidang Sumber Daya Air (SDA) di Pusbangkom Kementerian PUPR Bandung?
2. Bagaimana pengelolaan pembelajaran pada pelatihan teknis bidang Sumber Daya Air (SDA) di Pusbangkom Kementerian PUPR Bandung?
3. Bagaimana ketersediaan sumber belajar pada pelatihan teknis bidang Sumber Daya Air (SDA) di Pusbangkom Kementerian PUPR Bandung?
4. Bagaimana hasil penilaian terhadap penguasaan kompetensi peserta diklat teknis bidang Sumber Daya Air (SDA) di Pusbangkom Kementerian PUPR Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah disusun, peneliti membagi tujuan penelitian menjadi dua jenis, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai kesesuaian implementasi model *blended learning* pada pelatihan teknis bidang sumber daya air di Pusbangkom Kementerian PUPR Bandung.

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan kesesuaian tujuan perencanaan *blended learning* pada pelatihan teknis bidang Sumber Daya Air di Pusbangkom Kementerian PUPR Bandung.
2. Mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran pada pelatihan teknis bidang Sumber Daya Air di Pusbangkom Kementerian PUPR Bandung.
3. Mendeskripsikan kondisi yang ada di lapangan terkait ketersediaan sumber belajar pada pelatihan teknis bidang Sumber Daya Air di Pusbangkom Kementerian PUPR Bandung.
4. Mendeskripsikan hasil penilaian terhadap penguasaan kompetensi peserta diklat teknis bidang Sumber Daya Air di Pusbangkom Kementerian PUPR Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa mendapatkan pengembangan ilmu Teknologi Pendidikan di bidang Sumber Daya Air Kementerian PUPR Bandung. Hasil termuan dari penelitian ini juga bisa menjadi referensi dan rujukan dari segi literatur, keilmuan, data, dan fakta bagi lembaga terkait, pembaca, dan peneliti lainnya dalam memberikan informasi secara akurat.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian secara praktis diharapkan bisa menjadi salah satu solusi alternatif bahan ajar yang sedang dibutuhkan dalam rangka merealisasikan program diklat berbasis *Blended Learning System*, untuk meningkatkan dan mengoptimalkan hasil belajar dan kompetensi peserta pelatihan, khususnya pada bidang Sumber Daya Air. Selain itu bahan ajar yang telah dikembangkan bisa dijadikan asset bahan ajar lembaga terkait yang bisa terus digunakan dalam program pelatihan selama masih relevan.