

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Strategi yang akan diterapkan PKBM CKB dalam rangka menyelenggarakan pembelajaran Sosiologi dengan pendekatan *Blended Learning* melalui *Google Classroom* untuk menanamkan keterampilan 4C adalah peningkatan kompetensi tutor dan penyelenggaraan pembelajaran tatap muka berbasis bermain peran. Hal ini tidak lepas dari harapan pihak PKBM agar warga belajarnya memiliki minat baca yang tinggi dan dapat bertahan hidup di samping perubahan yang demikian pesat dan perkembangan di berbagai aspek kehidupan.

Pengalaman belajar warga belajar Paket C selama mengikuti pembelajaran dengan *Google Classroom* mencakup aktivitas-aktivitas mencari informasi sendiri di internet, membaca teks bacaan yang mereka temukan sampai selesai, memahami teks itu secara menyeluruh, dan menonton konten audio-visual (video) yang mereka cari sendiri; semuanya dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dalam pembelajaran. Hal ini dimaknai oleh para warga belajar sebagai suatu hal yang memudahkan (kemampuan belajar di mana saja, kapan saja), dengan penghambat kesulitan sosialisasi tatap muka dan sosialisasi dengan perantara media. Warga belajar merasa senang; perasaan ini mendorong mereka membangun makna yang diwujudkan dalam kesediaan mereka mengikuti aktivitas belajar. Hal ini tidak terlepas dari peran tutor untuk memberikan timbal balik, menilai hasil kerja warga belajar, dan berdiskusi dengan warga belajar menjadi peranan penting dari sisi tutor untuk mendukung proses belajar. Hal ini sangat dipengaruhi oleh harapan tutor terhadap warga belajarnya serta strategi apa yang tutor tersebut terapkan dalam pembelajarannya.

Wujud keterampilan 4C yang warga belajar Paket C Kelas Jauh Desa Cikahuripan tunjukkan setelah belajar Sosiologi dengan *Google Classroom* adalah kemampuan mencari informasi sendiri, memahami isi teks, dan memahami konteks yang diberikan dalam ilustrasi (berpikir kritis), mencoba hal-hal baru, mencoba inovasi baru, dan membuat sesuatu yang baru (kreativitas), bekerja sama jarak jauh melalui media komunikasi (komunikasi dan kerja sama), dan kemampuan mencari,

menyaring, memahami dan mengulas konten yang disampaikan secara digital melalui gawai (literasi digital). Para warga belajar merasa keterampilan kerja sama tidak begitu dikembangkan karena mereka merasa tidak biasa bekerja tidak secara tatap muka; bagi mereka, akan ada kendala-kendala terkait komunikasi jika proses kerja sama dialihkan ke media daring.

5.2 Implikasi

Pembuat kebijakan. Saat berupaya menerapkan sistem pembelajaran khususnya jika ingin melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *Blended Learning*, seperti pembelajaran jarak jauh dan kelas-kelas *online*, keterampilan 4C dan literasi digital perlu dikembangkan kepada para peserta didik. Kelima keterampilan ini tidak bisa dikembangkan secara sendiri-sendiri; meski demikian, setiap kelompok belajar memiliki karakteristik khasnya tersendiri sehingga dari kelima keterampilan tersebut akan ada satu yang dominan dan satu lainnya yang tidak dominan. Kekhasan kelompok ini perlu menjadi bahan pertimbangan agar kebijakan yang disusun mampu memfasilitasi penerapan pembelajaran *blended learning* yang kualitasnya unggul di semua daerah namun tetap menonjolkan kekhasan daerahnya masing-masing.

Selain itu, para pembuat kebijakan juga perlu mempertimbangkan pembiayaan dan pengadaan serta pemeliharaan infrastruktur. Hal ini mengingat pembelajaran dengan *Google Classroom* sangat bergantung pada ketersediaan gawai dan internet yang bisa digunakan oleh peserta didik atau warga belajar. Menyusun kemitraan dengan satuan pendidikan dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengatasi persoalan ini; satuan pendidikan biasanya sudah paham kondisi warga belajarnya sehingga rekomendasi pembiayaan dan infrastruktur yang mereka perlukan dapat dijadikan bahan pertimbangan berharga dalam menyusun kebijakan.

Pengguna hasil penelitian. Informasi yang dimuat dalam skripsi ini bisa dijadikan bahan rujukan untuk mewujudkan pendidikan yang lebih terbuka dan dapat diakses siapa saja—*open and accesible education*. Guru dan dosen dapat menggunakan informasi yang terdapat dalam penelitian ini untuk mengembangkan pembelajaran digital dalam lingkungan pendidikannya masing-masing. Publik dapat menggunakan informasi yang terdapat dalam penelitian ini untuk dijadikan

bahan rujukan ketika akan mengadakan kajian atau diskusi soal pembelajaran digital.

Peneliti berikutnya. Penelitian ini dapat dikembangkan kembali menjadi berbagai penelitian lain khususnya seputar tema Sosiologi, Sosiologi Pendidikan, Sosiologi Pembelajaran Digital, Keterampilan 4C, Literasi Digital dan *Blended Learning*. Informasi yang termuat dalam penelitian ini dapat diuji dengan menggunakan pendekatan-pendekatan kuantitatif. Apa yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini juga dapat dilengkapi dengan penelitian pendekatan kualitatif. Informasi dalam penelitian ini dapat dirujuk untuk mengembangkan khazanah keilmuan khususnya di bidang Sosiologi, Sosiologi Pendidikan, Sosiologi Pembelajaran Digital, Keterampilan 4C, Literasi Digital, dan *Blended Learning*.

Pemecahan masalah di lapangan. Pengadaan fasilitas gawai dan internet untuk warga belajar khususnya yang mengalami kesulitan akses menuju dunia pendidikan dapat dilakukan untuk memfasilitasi pendidikan mereka. Menjalin kemitraan dengan satuan pendidikan—misalnya PKBM—dapat mendorong mereka untuk kembali menempuh pendidikan di jalur kesetaraan atau untuk memperoleh berbagai fasilitas pendidikan lainnya tanpa dibatasi oleh batasan jarak dan kendala medan tempuh. Pembelajaran dengan *Google Classroom* dapat dilanjutkan oleh PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa untuk selanjutnya menyediakan layanan pendidikan yang dapat dijangkau semua orang; tentu saja dengan memperhatikan pengembangan keterampilan 4C dan Literasi Digital warga belajar yang terlibat.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini sangat dibatasi oleh waktu dan sumber daya yang dapat digunakan oleh peneliti. Waktu wawancara dan pelaksanaan yang hanya dilakukan selama dua minggu dan observasi yang dilakukan selama satu bulan dirasa belum bisa memberikan data yang lengkap, namun keterbatasan-keterbatasan tersebut menghalangi peneliti untuk bisa mengumpulkan informasi yang lengkap dan mendalam tentang topik yang dikaji. Penelitian selanjutnya bisa mengembangkan penelitian ini dengan cara mengadakan penelitian selama satu tahun akademik penuh atas narasumber yang merupakan satu kelas secara keseluruhan, bukan hanya

sebagian dari anggota kelas tersebut, khususnya di lingkungan kelas jauh Desa Cikahuripan Paket C PKBM CKB.

Selain itu, perlu juga diadakan penelitian lanjutan untuk menyelidiki bagaimana proses pembelajaran dengan pendekatan *blended learning* yang diterapkan khususnya di lingkungan sekolah formal dan perguruan tinggi mampu berperan dalam pendidikan keterampilan 4C. Peneliti memberikan penekanan khususnya pada lingkungan Program Studi Sosiologi dan Pendidikan Sosiologi di perguruan tinggi. Belum banyak perguruan tinggi yang menerapkan pendekatan ini dalam proses perkuliahan mereka. Jika satuan pendidikan swadaya masyarakat seperti PKBM saja bisa menerapkan hal ini, bukan hal yang tidak mungkin perguruan tinggi juga bisa menerapkannya. Tentu saja dengan sumber daya yang berbeda, situasi yang berbeda, serta subjek belajar yang berbeda, proses dan hasil yang diperoleh akan berbeda dengan ketika di PKBM; hal ini menarik untuk diangkat menjadi topik penelitian lanjutan atas penelitian ini.