

***EFEKTIVITAS EXPERIENTAL LEARNING CYCLE* BERBASIS
APLIKASI ZOOM MEETING PADA PELATIHAN KULTUR
JARINGAN DI BALAI BESAR PELATIHAN PERTANIAN (BBPP)
LEMBANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Oleh

VEGA GUNA ADHITA

1600601

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

Vega Guna Adhita, 2022

***EFEKTIVITAS EXPERIENTAL LEARNING CYCLE* BERBASIS *APLIKASI ZOOM MEETING* PADA
*PELATIHAN KULTUR JARINGAN***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

***EFEKTIVITAS EXPERIENTAL LEARNING CYCLE BERBASIS APLIKASI
ZOOM MEETING PADA PELATIHAN KULTUR JARINGAN DI BALAI
BESAR PELATIHAN (BBPP) LEMBANG***

Oleh
Vega Guna Adhita
NIM 1600601

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Vega Guna Adhita
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Vega Guna Adhita

1600601

***EFEKTIVITAS EXPERIENTAL LEARNING CYCLE* BERBASIS APLIKASI
ZOOM MEERTING PADA PELATIHAN KULTUR JARINGAN DI BALAI
BESAR PELATIHAN (BBPP) LEMBANG**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. H. Dadang Sukirman, M.Pd.

NIP.19591028 198703 1 002

Pembimbing II



Budi Setiawan. M.Pd.

NIP.92020041 985110 7 101

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M. Pd.

NIP.19691204 200501 1 002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “EFEKTIFITAS *EXPERIENTAL LEARNING CYCLE* BERBASIS APLIKASI *ZOOM MEETING* PADA PELATIHAN KULTUR JARINGAN DI BALAI BESAR PELATIHAN PERTANIAN (BBPP) LEMBANG” ini beserta seluruh isinya adalah benar benar karya saya sendiri, saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/ sanksi apabila dikemudia hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Indramayu, Januari 2022
Yang membuat pernyataan

Vega Guna Adhita
NIM : 1600601

ABSTRAK

Vega Guna Adhita (1600601). Efektivitas Experiential Learning Cycle Berbasis Aplikasi Zoom Meeting Pada Pelatihan Kultur Jaringan Di Balai Besar Pelatihan Pertanian (BBPP) Lembang.

Skripsi. Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2022.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, rumusan umum dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat efektifitas dalam penggunaan dan penyampaian aplikasi zoom meeting terhadap pembelajaran peserta pelatihan”. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Evaluasi, dan (4) Penerapan experiential learning cycle berbasis aplikasi zoom meeting pada pelatihan kultur jaringan diklat balai besar pelatihan pertanian (BBPP) lembang ditengah pandemic Covid-19. Rumusah masalah itu digunakan untuk menjawab permasalahan bagaimana keefektivan penggunaan *Experiential learning cycle* dalam menciptakan proses pelatihan yang bermakna karena pelibatan langsung peserta dengan mengalami langsung apa yang dipelajari. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan studi dokumentasi. Responden yang terlibat dalam pengisian angket berjumlah 31 orang yang terdiri dari 30 peserta pelatihan dan 1 orang fasilitator kultur jaringan. Hasil penelitian bahwa: Penerapan *Experiential Learning Cycle* Berbasis Aplikasi *Zoom Meeting* Pada Pelatihan Kultur Jaringan Di Balai Besar Pelatihan Pertanian (BBPP) Lembang menjadi suatu inovasi yang efektif dilakukan ketika situasi pandemic seperti sekarang. Aspek perencanaan diarahkan pada perumusan tujuan pelatihan kultur jaringan menggunakan *Experiential Learning Cycle* Berbasis Aplikasi *Zoom Meeting*. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan durasi waktu 3x45 menit jam pelajaran selama 3 hari berturut-turut. Evaluasi meninjau hasil dari evaluasi proses pelatihan dan evaluasi hasil belajar peserta pelatihan. Dari segi proses dan evaluasi hasil belajar peserta pelatihan penerapan *Experiential Learning Cycle* Berbasis Aplikasi *Zoom Meeting* Pada Pelatihan Kultur Jaringan Di Balai Besar Pelatihan Pertanian (BBPP) Lembang masuk kedalam kategori sangat efektif.

Kata kunci: Experiential learning Cycle, Zoom Meeting, Pelatihan Kultur Jaringan.

ABSTRACT

Vega Guna Adhita (1600601). The Effectivity of Zoom Meeting-Based Experiential Learning Cycle in Tissue Culture Training in *Balai Besar Pelatihan Pertanian (BBPP)* in Lembang.

Undergraduate thesis. Education Technology, Department of Curriculum and Technology Education, Faculty of Education, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.

This is a descriptive quantitative study. This study generally aims to answer this following question: “Is there any effectivity in the delivery and utilization of Zoom Meeting application during learning and training activities?”, and specifically, this study aims to analyse and describe: (1) The planning, (2) Implementation, (3) Evaluation aspects, as well as (4) The application of Zoom Meeting-based Experiential Learning Cycle in tissue culture training held by *Balai Besar Pelatihan Pertanian (BBPP)* in Lembang amidst the COVID-19 pandemic. The problem formulation is used to answer the problem of how to effectively use the Experiential learning cycle in creating a meaningful training process due to the direct involvement of participants by experiencing firsthand what is learned. A series of questionnaire, interviews, and document study are chosen as the data collecting method. 31 respondents consisted of 30 trainees and 1 tissue culture training facilitator volunteered to fill out the given questionnaire. It is later found that: the implementation of Zoom Meeting-based Experiential Learning Cycle in tissue culture training held by *Balai Besar Penelitian Pertanian (BBPP)* in Lembang is proven to be an effective innovation to be implemented during the pandemic. The planning aspect is focused on formulating the objectives of the Zoom Meeting-based Experiential Learning Cycle in tissue culture training. The training was held in a 3x45 minutes time period, on 3 consecutive days. The evaluation aspect evaluates the training process results as well as the trainees’ learning results obtained from the training process. After analysing the training process and evaluating the learning results, it is proven that the Zoom Meeting-based Experiential Learning Cycle in tissue culture training in *Balai Besar Pelatihan Pertanian (BBPP)* in Lembang is very effective.

Keywords: Experiential Learning Cycle, Zoom Meeting, Tissue Culture Training.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II	10
<i>EXPERIENTAL LEARNING CYCLE</i> PADA KEGIATAN PELATIHAN	
KULTUR JARINGAN	10
2.1. Hakikat Pembelajaran Jarak Jauh.....	10
2.1.1 Pembelajaran Jarak Jauh Berbasisi Web atau <i>Online</i>	11
2.1.2 Konsep pembelajaran daring.....	12
2.1.3 Prinsip Pembelajaran Daring.....	13
2.1.4 Metode pembelajaran daring	14
2.2 Hakikat Pelatihan	14
2.2.1 Cara Menentukan Materi Pelatihan	15
2.2.2 Jaringan Penunjang Pelatihan	16
2.2.3 Kualitas Penunjang Pelatihan	17
2.2.4 Metode Mengajar Pelatihan	17
2.3 Media Dan Sumber Belajar	17
2.4 Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Daring (<i>Zoom Meeting</i>).....	20
2.5 Minat Belajar dan Kualitas Belajar	21

2.6 <i>Experiential Learning Cycle</i>	22
2.6.1 Konsep Model <i>Experiential Learning</i>	23
2.7 Pelatihan Kultur Jaringan di Balai Besar Pelatihan Pertanian (BBPP) Lembang	24
2.8 Kerangka Dasar Teori	25
2.9 Penelitian serupa.....	26
2.10 Posisi peneliti	27
2.11 Asumsi peneliti.....	28
BAB III.....	29
METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain Penelitian	29
3.2 Partisipan	31
3.3 Populasi dan sampel	32
3.3.1 Populasi.....	32
3.3.2 Sampel	32
3.4 Definisi Operasional.....	33
3.4.1 Definisi Efektivitas	33
3.4.2 <i>Experiential Learning Cycle</i>	33
3.5 Instrumen Penelitian.....	34
3.5.1 Bentuk Instrumen Penelitian.....	34
3.5.2 Uji Instrumen	38
3.6 Prosedur Penelitian.....	38
3.7 Analisis Data	40
3.8 Hasil Uji Coba Instrumen.....	42
3.8.1 Uji Validitas	42
3.8.1 Uji Reliabilitas	43
BAB IV	47
DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Deskripsi Temuan Penelitian.....	47
4.1.1 Perencanaan <i>Experiential Learning Cycle</i> Berbasis Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> Pada Pelatihan Kultur Jaringan.....	48
4.1.2 Pelaksanaan <i>Experiential Learning Cycle</i> Berbasis Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> Pada Pelatihan Kultur Jaringan.....	56
4.1.3 Evaluasi <i>Experiential Learning Cycle</i> Berbasis Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> Pada Pelatihan Kultur Jaringan.....	66

4.1.4 Efektivitas <i>Experiential Learning Cycle</i> Berbasis Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> Pada Pelatihan Kultur Jaringan.....	75
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
4.2.1 Perencanaan <i>Experiential Learning Cycle</i> Berbasis Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> Pada Pelatihan Kultur Jaringan.....	80
4.2.2 Pelaksanaan <i>Experiential Learning Cycle</i> Berbasis Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> Pada Pelatihan Kultur Jaringan.....	83
4.2.3 Evaluasi <i>Experiential Learning Cycle</i> Berbasis Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> Pada Pelatihan Kultur Jaringan.....	88
4.2.4 Efektivitas <i>Experiential Learning Cycle</i> Berbasis Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> Pada Pelatihan Kultur Jaringan.....	92
BAB V.....	95
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	95
5.1 Kesimpulan.....	95
5.1.1 Simpulan Umum	95
5.1.1 Simpulan Khusus	95
5.2 Implikasi.....	96
5.3 Rekomendasi	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR PUSTAKA

- A, Satrio. (2011). Kendala dan Penerapan E- Learning. *Journal Information*, (10) 1-16.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Ali, M. (1984). *Prosedur Kependidikan dan Strategi*. Angkasa.
- Astawan, I. G. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Arifin, Z. (2014). *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Astawan, I. G. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dakir. (2010). *Perencanaan & Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, Abdul Rakhman. (2013). Penerapan Prinsip Belajar Orang Dewasa dalam Pelatihan di Desa Mndiripangan bagi Aparatursi Balai Pelatihan (BBPP) Lembang.
- Hamalik, O. (1995). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B, U. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar*
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mansur M. (2012). *KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Junita, Monica. (2020). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saaar Pndemi Covid-19." Bandung: 1630-1640, . Volume IX.
- M, Riadi. (2014). Pengertian, Karakteristik, dan Manfaat E- Learnig: 4-6.
- Meitrianty, Chetty. (2020). Meeting, Peserta di Pelatihan Kultur Jaringan Metode E-Learning dengan Zoom Cloud.

- Notoatmodjo. (2003). Pengembangan Sumber Daya Manusia. 42-45.
- Nurchayani, Endang. (2021). Pengenalan dan Pelatihan Teknik Kultur Jaringan Tumbuhan Bagi Guru Biologi SMA Se-Kabupaten Tanggamus Provinsi Lampung." *jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, 39-46.
- P, Setiawan. (2020). Pengertian E- Learning Menurut Para Ahli, Karakteristik E- Learning, Manfaat E- Learning.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sanjaya, W. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sujana, N. (2000). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Y, Wisman. (2017). Komunikasi Efektif dalam Dunia Pendidikan." *J. Nomosleca*, Vol. 3, no 2, pp. 646-654.
- Yamin, M. (2017). *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).