

# Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa

Elisabeth Lusitania Desiawati \*<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi

\*e-mail: [hinatasakura850@gmail.com](mailto:hinatasakura850@gmail.com) <sup>1</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik program paket C. Alternatif yang ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut dengan mengembangkan model pembelajaran Blended Learning yang menitikberatkan pada kemandirian belajar. Pengembangan model pembelajaran ini dilandasi oleh fakta dan pemikiran bahwa proses pembelajaran yang selama ini dilaksanakan cenderung bersifat konvensional. Model pembelajaran Blended Learning pada program paket C ini dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan melalui tiga tahapan, yaitu studi pendahuluan, penyusunan konseptual model dan uji coba untuk menentukan efektivitas model. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Blended Learning efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik program paket C di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Cahaya Kahuripan Bangsa.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran Blended Learning dan Kemandirian Belajar

## Abstract

This research aims to find a learning model that can increase the learning independence of package C program students. The alternative taken to achieve this goal is by developing a Blended Learning model that focuses on learning independence. The development of this learning model is based on the fact and thought that the learning process that has been implemented tends to be conventional. The Blended Learning model in the package C program is carried out using research and development methods through three stages, namely preliminary studies, conceptual model preparation and testing to determine the effectiveness of the model. The results showed that the Blended Learning model was effective in increasing the learning independence of package C program students at Cahaya Kahuripan Bangsa Community Learning Center.

**Keywords:** Blended Learning Model and Learning Independence

## PENDAHULUAN

Pendidikan kesetaraan adalah pendidikan yang berlangsung di luar sistem persekolahan formal namun kompetensi lulusannya setara dengan kompetensi lulusan sekolah formal sesuai perintah Undang-undang. Walaupun demikian pendidikan kesetaraan seakan termarginalkan dari perhatian publik karena wujud penyelenggaraannya dan tidak populer di kalangan masyarakat. Padahal pendidikan kesetaraan memberikan andil yang cukup signifikan dalam menyumbangkan pendidikan, baik Paket A setara SD/MI, Paket B setara SMP/MTs, dan Paket C setara SMA/MA (Suryadi, 2006:23).

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah seperti saat ini, idealnya pendidikan kesetaraan tidak hanya berpatokan pada masa lalu yang menggunakan cara konvensional tetapi harus dilaksanakan dengan *inovasi* yang membuat Warga Belajar menjadi mandiri dalam melakukan pembelajarannya. Dengan karakteristik yang beragam sasaran pendidikan kesetaraan ditinjau dari tingkat umur, ekonomi, letak geografis dan keadaan sosial budaya. Warga Belajar pendidikan kesetaraan adalah orang-orang yang memiliki pemikiran kritis rasional, artinya apa yang dia lakukan berorientasi pada keuntungan dirinya pada saat itu, tanpa memikirkan bagaimana pentingnya pendidikan dalam kehidupannya di masa yang akan datang.

Paradigma pendidikan kesetaraan yang menganggap sasarannya adalah orang-orang kurang beruntung dan termarginalkan, perlu mengalami perubahan dan pencerahan. Sasaran pendidikan kesetaraan adalah masyarakat yang memilih bahwa pendidikan kesetaraan adalah orang-orang yang mau dan ingin berkembang, namun karena persoalan kesempatan dan waktu

yang dimiliki sangat terbatas. Oleh karena itu pemahaman tentang pembelajaran pada pendidikan kesetaraan yang pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta saja, tetapi lebih mementingkan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, bagi para penyelenggara pendidikan non formal dalam hal ini PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) untuk lebih bijaksana memilih tutor yang memiliki pengetahuan dan pengalaman tentang model-model dan strategi pembelajaran yang berbasis pada Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), misalnya pembelajaran program paket C. Untuk mendukung terjadinya kemandirian belajar Warga Belajar, maka peran tutor sebagai fasilitator atau pendamping warga belajar, yang didalamnya berperan sebagai *catalicator, process helper, resources linker, and solution giver* (Havelock, 1991: 211). Kemandirian belajar memiliki tujuan (a) membebaskan warga belajar dari pola pembelajaran yang konvensional, (b) membuka kesempatan belajar sesuai kemampuan, dan (c) membangun suatu pola pembelajaran yang membimbing warga belajar menuju *self directed learning* (Wedemeyer, 1979: 17). Untuk menjawab kebutuhan warga belajar dalam sistem pembelajaran yang inovatif, satuan pendidikan (PKBM) Cahaya Kahuripan Bangsa telah mengembangkan sistem pembelajarana inovatif berupa *blended learning*.

Dengan pembelajaran menggunakan dua metode pembelajaran yaitu *online* (warga belajar yang bekerja dan tinggal di luar kota) dan *offline* (tatap muka). Penelitian ini ingin mengetahui bahwa dalam lingkungan pembelajaran *on-line* sangat berpengaruh. Semangat untuk mengkaji dan mengembangkan suatu model dan strategi pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran konvensional dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam meningkatkan kemandirian belajar. Sebagaimana hasil penelitian Gillian Lord & Lara Lomicka (2008: 158) bahwa pengembangan komunitas *online* tidak hanya dalam pendidikan jarak jauh tetapi juga dalam program *hybrid* yang menggabungkan fitur dari pendidikan jarak jauh dengan pembelajaran berbasis kelas tradisional. *Hybrid* jenis program ini sering disebut sebagai pembelajaran *blended learning*, menggabungkan beberapa jenis pedagogi dengan alat dan warga belajar yang berbeda untuk interaksi dan diskusi. *Blended learning* sebagai campuran kelas tradisional dan pembelajaran *online* yang mencakup beberapa kenyamanan dan tanpa menghilangkan makna kontak *face to face*.

*Blended Learning* merupakan metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Menurut Thorne (2003: 16) bahwa apa yang terjadi dalam kelas konvensional dimana pendidik dan peserta didik bertemu langsung, dengan pembelajaran *online* yang bisa diakses kapan dan dimana saja. Adapun bentuk lain dari *blended learning* adalah pertemuan virtual antara pendidik dan peserta didik dimana mereka memungkinkan berada di dunia yang berbeda, namun bisa saling memberi *feedback*, bertanya, menjawab, berinteraksi antara peserta didik dengan pendidik atau antara peserta didik dengan peserta didik.

Menurut Bersin, (2004: 15) *Blended learning is the combination of different training media (technologies, activities, and types of events) to create an optimum training program for a specific audience. The term (blended) mean that tradisional instructor-led training is being supplemented with other electronic formats. In the context of the book blended learning program use many different forms of e-learning, perhaps complement with instructor- led training in other live formats.*

Berdasarkan pendapat Bersin di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah kombinasi dari berbagai media teknologi, kegiatan dan jenis peristiwa untuk menciptakan program pelatihan yang optimal bagi peserta didik secara spesifik. Dengan demikian *blended learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan kekuatan pembelajaran secara tradisional dengan lingkungan pembelajaran elektronik. Sejalan dengan pembelajaran *blended learning* terdapat hasil penelitian Ibrahim Aly (2016: 325) yang relevan yaitu penelitian yang mengambil tampilan empiris pada tiga area perbandingan belajar yang berbeda lingkungan yaitu (1) tatap muka, (2) *on-line* dan (3) campuran (*blended learning*). Dimana penelitian ini membandingkan hasil ujian tengah semester, ujian akhir dan jumlah hasil nilai akhir warga belajar dalam pembelajaran tersebut yang diajarkan oleh tutor yang sama dengan menggunakan *blended learning* dan tatap muka.

Hasil penelitian Won Sun Chen and Adrian Yong Tat Yao (2016: 1667) bahwa tingkat kepuasan peserta didik dengan *blended learning* memainkan peran penting. Sebab itu fokus penelitiannya pada faktor-faktor utama yang mempengaruhi kepuasan peserta didik di lingkungan *blended learning*. Ada enam dimensi yaitu (1) pelajar, (2) instruktur, (3) lembaga, (4) teknologi, (5) desain dan (6) lingkungan, yang menjadi indikator kepuasan peserta didik khususnya pada komponen *e-learning* dalam wilayah *blended learning*.

Berdasarkan pengertian dan keunggulan *blended learning* di atas, maka hasil penelitian Yamanto Isa (2015: 83) menunjukkan bahwa pengembangan model *blended learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan lebih mudah memahami materi baik melalui pembelajaran tradisional maupun menggunakan *e-learning*. Atas dasar hasil penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana model konseptual pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar warga belajar pada program paket C? (2) Bagaimana penerapan model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar warga belajar pada program paket C dan? (3) Apakah efektif model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar warga belajar pada program paket C di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat?

## METODE

Untuk mencapai tujuan dari penelitian ini ditempuh pendekatan penelitian dan pengembangan pendidikan (*educational research and development*) sebagaimana yang ditulis oleh Borg dan Gall (2003: 570). *Educational research and development (R & D)* adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang berupa tujuan belajar, metode, kurikulum, evaluasi, baik perangkat keras, lunak maupun cara atau prosedurnya. Tujuan akhir dari R & D pendidikan adalah lahirnya produk baru untuk meningkatkan hasil kerja pendidikan dan pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta sesuai dengan tuntutan kebutuhan.

Dalam penelitian serta pengembangannya menggunakan tiga metode, yaitu survey, evaluatif, dan eksperimen (Sugiyono, 2007: 316). Survey digunakan dalam penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi pendukung dan praktik yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Sedangkan penggunaan metode eksperimen dalam penelitian ini menunjuk pada desain pre-eksperimen, dimana metode penelitian *pre-eksperimen*, peneliti menggunakan pendekatan *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil yang diukur adalah kemandirian belajar warga belajar dengan menilai hasil belajar yang diberikan tes sebelum (*pretest*) dan tes setelah penggunaan media interaktif dan *e-book (posttest)*, dengan menggunakan materi yang sama. Hasil test awal (*pretest*) akan dibandingkan dengan test akhir (*posttest*) setelah mendapatkan perlakuan. Desain eksperimen terdiri atas satu kelas kelompok eksperimen. Pemilihan kelas eksperimen berdasarkan atas tujuan dan karakteristik yang telah ditentukan sebelumnya, (Sukardi, 2003: 75).

Prosedur yang ditempuh secara operasional dalam penelitian dan pengembangan ini melalui tiga tahapan yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) penyusunan model konseptual dan (3) uji efektivitas model pembelajaran. Studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui dan mendalami model-model pembelajaran yang ada sekarang di beberapa lembaga penyelenggara pendidikan kesetaraan (PKBM) di Kabupaten Bandung Barat. Persoalan yang dieksplorasi dalam studi pendahuluan tersebut meliputi (1) model-model pembelajaran program paket C yang dilakukan sekarang. (2) metode dan strategi pembelajaran yang dilakukan penyelenggara maupun tutor, (3) aktivitas warga belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (4) peranan tutor dalam pengelolaan dan pengendalian pembelajaran, (5) kegiatan belajar yang diinginkan oleh warga belajar, (6) kegiatan penilaian dalam pembelajaran, (7) tindak lanjut pembelajaran.

Pengembangan model konseptual dilakukan dengan prosedur (1) penentuan komponen model berdasarkan informasi teoretik, dan (2) validasi ahli dan praktisi. Penentuan komponen model dilakukan dengan cara mengkaji secara kritis hasil-hasil studi pendahuluan dan eksplorasi lapangan terdahulu, menarik preskripsi dari kajian literatur tentang model pembelajaran, khususnya teori dan praktik pembelajaran di lembaga penyelenggara program paket C. Pengembangan perangkat dan substansi model dilakukan dengan prosedur (1) identifikasi perangkat dan isi model, (2) pengembangan perangkat dan substansi model, dan (3) validasi ahli dan uji coba perangkat model. Identifikasi perangkat dan substansi model dilakukan dengan cara menganalisis karakteristik pembelajaran *blended learning*, dan secara simultan dikaitkan dengan peningkatan kemandirian belajar yang telah disiapkan sebelumnya. Uji coba perangkat model dilakukan dengan metode *limited field trial* dengan bekerjasama dengan beberapa lembaga yang mengelola pembelajaran paket C yang ada di Kabupaten Bandung Barat.

Uji coba model yang lebih luas untuk mengetahui efektifitas model melalui tindakan berulang dilakukan dengan berdasar pada pendapat Hopkins (1993: 121) yang meliputi kegiatan (1) perencanaan strategi implementasi pembelajaran, (2) pelaksanaan pembelajaran, (3) refleksi hasil dan proses pembelajaran, dan (4) observasi serta perbaikan proses pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, terhadap implementasi model pembelajaran. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian pendahuluan, analisis kuantitatif terkait dengan keterlaksanaan dan pengaruh model yang dikembangkan. Analisis kuantitatif digunakan analisis statistik (Iskandar, 2009: 17). Kegiatan dalam analisis data meliputi mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Adapun analisis data yang dimaksud ialah dengan menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan pengujian kesamaan dua rata-rata: uji dua pihak, yaitu dengan uji t. Data didapat dari data *pretest* dan *posttest* melalui angket. Rumus t tersebut dibandingkan dengan  $t_1 - \alpha$ , dimana  $t_1 - \alpha$  didapat dari daftar distribusi t dengan peluang  $(1 - \alpha)$  dan dk

$= (n_1 + n_2 - 2)$ . Untuk menguji hipotesis, yaitu melihat ada atau tidaknya perbedaan hasil hitung observasi kemandirian belajar sebelum eksperimen dengan hasil hitung observasi kemandirian setelah eksperimen digunakan uji t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama aspek perencanaan pembelajaran yang meliputi: (1) Pengidentifikasian topik mata pelajaran yang akan diberikan 60%, (2) Melakukan pembuatan rencana persiapan sebelum pembelajaran 70%, (3) Menentukan strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik 50%, (4) Ketepatan dalam pemilihan materi pembelajaran 60%, (5) Cara penyusunan materi pembelajaran 40%, (6) Kepastian rumusan tujuan yang akan dicapai 50% dan (7) Kesesuaian media pembelajaran yang dipakai dengan karakteristik peserta didik 10%. Kedua aspek pengelompokan pembelajaran terdiri dari (1) Pengelompokan warga belajar dalam penggunaan media pembelajaran 60% dan (2) Pengaturan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif dan e-book 20%. Ketiga aspek pelaksanaan proses pembelajaran terdiri dari (1) Penyampaian tujuan yang akan dicapai ketika membuka pelajaran 50%, (2) Penyampaian materi secara sistematis dalam pembelajaran 60%, (3) Ketepatan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik 40%, (4) Ketetapan penggunaan media dalam pembelajaran 20%, (5) Ketepatan media dengan

kebutuhan peserta didik 40%, (6) Penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran 10%, (7) Menggunakan metode sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan 40%, (8) Penggunaan media sesuai dengan karakteristik peserta didik 50%, (9) Penggunaan waktu secara seimbang untuk pembukaan, inti dan penutup 30%, (10) Ketepatan materi pelajaran dengan pengalaman yang dimiliki warga belajar 50%, (11) Warga belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran 30%, (12) Adanya penguatan secara beragam dengan waktu yang tepat dan konsisten 30%, (13) Memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran 60%, (14) Penggunaan tata bahasa dalam media pembelajaran mudah dimengerti 40%, (15) Media menampilkan bahasan pokok materi mata pelajaran yang akan diajarkan 20% dan (16) Suasana pembelajaran yang sangat menyenangkan 60%. Keempat aspek penilaian pembelajaran ini terdiri dari (1) Alat pembelajaran membantu memudahkan dalam penyampaian materi 10%, (2) Kepastian metode dan jenis evaluasi belajar 60%, (3) Kepastian alat penilaian dengan materi yang disampaikan 70%, (4) Pembuatan soal dijabarkan dalam kisi-kisi dan memakai bahasa yang mudah dimengerti 50% dan (5) Melakukan penilaian evaluasi dalam proses pembelajaran 50%.

### Konseptual Model Pembelajaran

Prosedur yang ditempuh dalam menerapkan model pembelajaran *blended learning* ini, melalui tiga tahapan, yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi. Masing-masing tahapan tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut:

- 1) Tahap Perencanaan dalam penerapan model ini ada beberapa kegiatan antara lain: (1) Identifikasi kebutuhan belajar, dimana tutor dan warga belajar menentukan materi apa yang akan disampaikan dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum program paket C setara SMA. (2) Menentukan jenis media pembelajaran yang berbasis TIK, yaitu *zoom* dan *google classroom*, dimana media ini berisikan materi pembelajaran beserta pokok bahasannya. Tahap Pelaksanaan pembelajaran *blended learning* tutor berperan sebagai fasilitator dan bertindak sebagai sumber belajar untuk memfasilitasi terjadinya kegiatan proses belajar mengajar dengan langkah-langkah: (1) menyampaikan tujuan (kompetensi) yang akan dicapai, (2) mendeskripsikan materi secara singkat; (3) menjelaskan langkah-langkah penggunaan media *zoom* dan *google classroom* sehingga memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik, dengan penggunaan media memfasilitasi warga belajar untuk melakukan pembelajaran mandiri; dan (4) melakukan pembelajaran mandiri dengan menggunakan media *zoom* dan *google classroom* dalam menerapkan pembelajaran paket C.

Warga belajar program paket C bertindak secara individual maupun kelompok melakukan kerjasama dengan tutor dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan langkah-langkah:

menyimak penjelasan materi secara seksama; (2) melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *zoom* sesuai materi yang disampaikan oleh tutor; (3) melakukan pembelajaran mandiri dengan menggunakan media *zoom* dan *google classroom* dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini melalui langkah-langkah: (a) menyalakan komputer atau handphone

(b) melakukan pembelajaran mandiri, (c) menjalankan komputer atau handphone untuk menggunakan media *zoom* dan *Google classroom*, dan (d) merencanakan pembelajaran mandiri untuk tahap selanjutnya. Langkah-langkah tersebut ditempuh bertujuan untuk lebih meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran secara nyata.

- 2) Tahap penilaian akhir dilakukan berdasarkan standar dan alat yang akan digunakan untuk menilai keberhasilan model pembelajaran. Penilaian keberhasilan model ditempuh melalui tiga tahap penilaian, yaitu (1) penilaian terhadap dampak pembelajaran (*output*); (2) penilaian terhadap proses penerapan model, dan (3) penilaian terhadap dampak penerapan model (*outcome*). Penilaian hasil pembelajaran dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas keberhasilan. Pembelajaran melalui pengujian awal (*pre test*) untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pembelajaran, dilakukan sebelum penerapan uji coba model, dan

ujian akhir (*post test*) dilakukan pada akhir keseluruhan proses pembelajaran setelah berakhir, melalui test. Penilaian proses pembelajaran dilakukan untuk mengukur efektivitas penerapan model pembelajaran, melalui penyebaran angket tentang pendapat warga belajar dalam model pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian dampak penerapan model (*outcome*), dilakukan pada kegiatan akademis untuk mengetahui kemandirian belajar, dilaksanakan melalui wawancara kepada warga belajar paket C PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa.

**Penerapan Model Pembelajaran**

Penerapan model pembelajaran ini untuk membuktikan seberapa besar model pembelajaran *blended learning* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemandirian belajar warga belajar program paket C PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa, setelah itu dilakukan uji t dua belahan (*two tails*), dengan signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, yakni: Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *zoom* dan *google classroom* terhadap peningkatan kemandirian belajar peserta didik program paket C di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa. H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *zoom* dan *Google classroom* terhadap peningkatan kemandirian belajar warga belajar program paket C di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa. Berdasarkan pengajuan hipotesis tersebut, diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skor rerata *posttest* lebih besar dari skor rerata *pretest* ( $x_1 > x_2$ ). Adapun perhitungan pengujian hipotesis tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1  
Perhitungan Statistik Skor *Pretest* dan Skor *Posttest*

No. Res.	<i>Pretest</i>		$(x_2 - \bar{x}_2)$	$(x_2 - \bar{x}_2)^2$	<i>Posttest</i>		$(x_1 - \bar{x}_1)$	$(x_1 - \bar{x}_1)^2$
	$(x_2)$	Nilai			$(x_1)$	Nilai		
1	17	57	1.21	1.47	21	70	1.50	2.25
2	17	57	1.21	1.47	29	97	2.07	4.29
3	17	57	1.21	1.47	20	67	1.43	2.04
4	14	47	1.00	1.00	21	70	1.50	2.25
5	22	73	1.57	2.47	25	83	1.79	3.19
6	19	63	1.36	1.84	24	80	1.71	2.94
7	19	63	1.36	1.84	29	97	2.07	4.29
8	11	37	0.79	0.62	25	83	1.79	3.19
9	12	40	0.86	0.73	19	63	1.36	1.84
10	11	37	0.79	0.62	21	70	1.50	2.25
11	18	60	1.29	1.65	27	90	1.93	3.72
12	18	60	1.29	1.65	25	83	1.79	3.19
13	12	40	0.86	0.73	19	63	1.36	1.84
14	11	37	0.79	0.62	19	63	1.36	1.84
$\Sigma$	218	728		18.20	324	1079		39.12
$-\bar{x}$	15.6				23.14			
s <sup>2</sup>	1.40				3.01			
S	1.18				1.73			

Berdasarkan perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 3,57$ , maka mencari  $t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n_1 + n_2 - 2$ , yaitu =  $14 + 14 - 2 = 26$ . Jadi diperoleh  $t_{tabel} = 1.706$ . Sehingga kesimpulan  $t_{hitung} =$

$3.57 > t_{\text{tabel}} = 1,706$  dengan taraf signifikan 0.05.

Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Zoom* dan *Google classroom* terhadap peningkatan kemandirian belajar warga belajar program paket C pada PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa.

Tabel 2

Perhitungan Selisih Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest*

No. Resp	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Selisih Nilai	Persentase (%)
1	57	70	13	22.8
2	57	97	40	70.2
3	57	67	10	17.5
4	47	70	23	48.9
5	73	83	10	13.7
6	63	80	17	27.0
7	63	97	34	54.0
8	37	83	46	124.3
9	40	63	23	57.5
10	37	70	33	89.2
11	60	90	30	50.0
12	60	83	23	38.3
13	40	63	23	57.5
14	37	63	26	70.3
Jumlah	<b>728</b>	<b>1079</b>	<b>351</b>	-
Rerata	<b>52</b>	<b>77</b>	<b>25</b>	<b>48.2</b>

Berdasarkan tabel di atas, bahwa nilai rerata pretest dari 14 orang warga belajar kelompok eksperimen ialah 52 dimana nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 37. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemandirian tergolong Kurang. Sedangkan nilai rerata yang diperoleh kelompok eksperimen ialah 77 dimana nilai tertinggi 97 serta nilai terendah 63. Secara keseluruhan, kemandirian belajar setelah diberikan perlakuan (treatment) diklasifikasikan ke dalam kategori Baik. Dengan demikian terjadi peningkatan rerata nilai pretest dan posttest warga belajar yakni dari 52 menjadi 77. Jadi kenaikan rerata nilai sebesar 25 poin atau 48,2% tersebut dapat dikategorikan dalam kategori penilaian Cukup Baik.

Maka dengan memperhatikan hasil pengujian hipotesis dan hasil selisih nilai pretes dan postes dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* cukup efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar warga belajar program paket C pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Cahaya Kahuripan Bangsa.

## Pembahasan

Penelitian pengembangan model pembelajaran *blended learning* dalam penerapannya telah memperoleh temuan yang menunjukkan efektivitas bagi terpenuhinya kebutuhan belajar terhadap warga belajar paket C di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa dalam meningkatkan kemandirian belajarnya. Karena itu, keberartian hasil studi pengembangan model pembelajaran *blended learning* ini memiliki dampak baik secara teoritis dalam menambah khasanah pengetahuan, maupun secara praktis untuk kebijakan operasional yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran program paket C di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa.

Dalam pengembangan pendidikan luar sekolah, model pembelajaran ini berkontribusi memperkuat teori-teori pembelajaran yang dapat menambah khasanah pengetahuan dalam dimensi pembelajaran pendidikan kesetaraan. Pembelajaran sebagai proses peningkatan sumber daya manusia sangat penting (*human capital*), artinya bahwa program-program pembelajaran dirancang dan dilaksanakan, pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan individu atau kelompok, agar dapat meningkatkan pengetahuannya (Kamil, 2007: 74).

Model pembelajaran *blended learning* yang dikembangkan, pada penerapannya telah menunjukkan efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar warga belajar program paket C dan bisa diterima sebagai alternatif pengembangan program pembelajaran yang lebih kontesktual, efektif dan efisien sesuai dengan kondisi warga belajar, sehingga dapat dijadikan alternatif dalam membantu meningkatkan kemampuan warga belajar paket C di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa agar dalam penyelenggaraan program-program pendidikan luar sekolah berkembang ke arah yang lebih berkualitas dan efektif.

Fungsi lain mengenai Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam konteks pembelajaran di kelas adalah sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk melakukan perbaikan/penyempurnaan kegiatan pembelajaran (Haddad, 2005: 55) sehingga warga belajar menjadi lebih kritis dalam menghadapi masalah, yang pada akhirnya terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa (Karsenti, 2005: 89). Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dan benar-benar membantu siswa mengembangkan semua jenis keterampilan, mulai dari tingkat yang sangat mendasar sampai dengan tingkat keterampilan berpikir kritis yang lebih tinggi (Mac Kinnon, 2005: 111).

Berdasarkan fungsi tersebut menunjukkan tutor sebagai agen pembelajaran khususnya dalam penyelenggaraan program paket C di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa menuju pada pembelajaran yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip pendidikan sepanjang hayat menurut Sudjana (2005: 217), bahwa pendidikan luar sekolah dikembangkan berdasarkan pada salah satu prinsip di antaranya, kegiatan belajar untuk memperoleh, memperbaharui,



dan/atau meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah dimiliki oleh warga masyarakat sesuai dengan perubahan yang terus menerus sepanjang kehidupan.

Bagaimana tutor yang ada dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas, sehingga PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa tetap mampu memberi layanan pembelajaran yang optimal kepada warga belajar

### KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian di atas, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

- (1) Penggunaan media yang berbasis TIK dalam pembelajaran program paket C di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa pada umumnya sudah optimal. Waktu pembelajaran tatap muka dan penggunaan media oleh tutor sudah efektif.
- (2) Model pembelajaran *blended learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan media *zoom* dan *Google Classroom* pada proses belajar mengajarnya, dan sekaligus merupakan sebuah alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik program paket C di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa.
- (3) Hasil penerapan model pembelajaran *blended learning* yang dikembangkan cukup efektif terhadap peningkatan kemandirian belajar peserta didik program paket C di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bersin, Josh. *The Blended Learning Book Best Practices, Proven Methodologies and Lesson Learned*. San Fransisco : John Weley, 2004.
- Didarul Islam Manik and Charles A. Lubbers. *Use of ICT and Traditional Agriculture Information Sources Bangladeshi Farmers*, A Journal Of International Academy Of Business Disciplines Volume 2 Number 4, Februari
- Marlina, E. (2020). Pengembangan model pembelajaran blended learning berbantuan aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104-110.
- Idris, H. (2018). Pembelajaran model blended learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1).