

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi pada individu akibat pengalaman, latihan, atau interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Secara umum, belajar dapat diartikan sebagai upaya seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru. Menurut Gagne (2004:8), belajar merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan terjadi melalui interaksi antara individu dengan berbagai rangsangan dari lingkungan. Sedangkan Piaget (2019:24) mengemukakan bahwa belajar adalah proses aktif di mana individu membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan.

Pembelajaran, di sisi lain, adalah kegiatan yang dilaksanakan dengan beberapa proses tahapan. Pembelajaran adalah proses yang terjadi dalam konteks pendidikan di mana guru atau pengajar memberikan instruksi, materi, atau kegiatan yang bertujuan untuk memfasilitasi dan mempercepat proses belajar warga belajar. Menurut Rusman (2018:84), pembelajaran adalah proses interaksi antara warga belajar dengan guru atau materi yang dilakukan dalam situasi tertentu, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi warga belajar. Gagne (2004:11) juga menjelaskan bahwa pembelajaran melibatkan berbagai tahapan yang dirancang untuk memfasilitasi pengembangan pengetahuan dan keterampilan, termasuk pengenalan materi, latihan, dan penerapan dalam kehidupan nyata.

Secara singkat, belajar adalah proses internal yang terjadi dalam diri individu yang mengarah pada perubahan perilaku atau pengetahuan, sedangkan pembelajaran adalah proses eksternal yang dirancang untuk mendukung dan memfasilitasi perubahan tersebut. Keduanya sangat terkait, namun pembelajaran berfokus pada strategi dan metode yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses belajar.

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan setiap individu dalam mengembangkan dirinya, dari proses tersebut dari tidak bisa menjadi bisa, tidak tahu menjadi tahu, sehingga timbulah perubahan dalam diri yang diakibatkan dari belajar. Belajar merupakan proses perubahan seseorang dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya yang menghasilkan perubahan perilaku. Menurut Pane & Dasopang (2017: 344) menyebutkan bahwa perubahan perilaku terhadap belajar bersifat terus menerus, fungsional, positif, aktif dan terarah. Sehingga pada dasarnya proses pembelajaran merupakan hasil dari pembelajaran sebagai upaya pengoptimalan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selanjutnya kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang bersifat edukasi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Belajar merupakan suatu sistem yang termuat dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran terdiri dari guru, warga belajar, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi.

Belajar adalah proses yang menyebabkan perubahan dalam diri seseorang melalui pengalaman, latihan, atau interaksi dengan lingkungan. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru dan berlangsung secara terus-menerus. Gagne (2004:12) menjelaskan bahwa belajar terjadi melalui interaksi individu dengan berbagai rangsangan dari lingkungan, sementara Piaget (2019:9) mengemukakan bahwa belajar adalah proses aktif yang melibatkan individu dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Sementara itu, pembelajaran adalah proses yang lebih luas dan melibatkan kegiatan yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar. Pembelajaran berfokus pada upaya yang dilakukan oleh guru atau pengajar untuk menyampaikan instruksi dan materi yang dapat mempercepat perubahan pengetahuan dan keterampilan warga belajar. Menurut Rusman (2018:84) menyebutkan bahwa pembelajaran juga mencakup berbagai tahapan yang melibatkan pengenalan materi, latihan, dan penerapan dalam kehidupan nyata.

Secara keseluruhan, belajar dan pembelajaran saling berkaitan, namun memiliki perbedaan mendasar. Belajar adalah proses internal yang terjadi dalam diri individu, sedangkan pembelajaran adalah proses eksternal yang dirancang oleh

pendidik untuk memfasilitasi perubahan tersebut. Keduanya berfokus pada pencapaian tujuan pendidikan, dengan pembelajaran memberikan dukungan yang dibutuhkan untuk memaksimalkan proses belajar warga belajar.

2.1.1.1.2 Pengelolaan Pembelajaran

Pengelolaan itu berakar dari kata “kelola” dan istilah lainnya yaitu “Manajemen” yang artinya ketatalaksanaan, tata pimpinan dan penataan suatu kegiatan. Menurut Karwono (dalam Heni, 2017) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar, dikarenakan pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan ada unsur dari luar sehingga terjadi proses belajar. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Karwono, 2017, p.20) mengemukakan bahwa hakikat pembelajaran dilikiskan sebagai serangkaian kegiatan yang dirancang yang memungkinkan terjadinya proses belajar, pembelajaran mengandung setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari suatu kecakapan tertentu.

Pembelajaran membantu individu untuk mempelajari sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui, sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Rombej (dalam Thobroni, 2015, p.15) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran. Brown (2017: 8) merincikan karakteristik pembelajaran sebagai berikut, belajar adalah menguasai, belajar adalah mengingat melibatkan sistem penyimpanan, memori, dan organisasi kognitif. Belajar melibatkan perhatian aktif sadar dan bertindak menurut peristiwa-peristiwa di luar serta di dalam organisme.

Dalam pendidikan nonformal tutor berperan penting dalam pelaksanaan pembelajaran, Menurut Karwati (2016:23) mengemukakan bahwa tutor sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran orang dewasa, tutor harus memiliki bekal pengetahuan dan pengalaman yang melebihi warga belajar juga memiliki sikap positif dalam berinteraksi dengan warga belajar.

Istilah Pengelolaan pembelajaran berasal dari dua kata sekaligus. Masing-masing itu telah menjadi istilah sendiri yaitu pengelolaan dan pembelajaran, Istilah pengelolaan berasal dari perusahaan, pembelajaran dari pendidikan. dua istilah ini kemudian menjadi pengelolaan dan pembelajaran. Untuk memadukan pemahamannya, maka keduanya perlu digabung menjadi Pengelolaan Pembelajaran, sehingga pengertian dan pemahamannya menjadi makin spesifik dan terfokus Istilah lain.

Manajemen (Pengelolaan) pembelajaran merupakan proses untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan proses panjang yang dimulai dengan perencanaan, pengorganisasian dan penilaian. Perencanaan meliputi kegiatan menetapkan apa yang ingin dicapai, bagaimana mencapai, waktu personel yang diperlukan. Sedangkan pengorganisasian merupakan pembagian tugas kepada personel yang terlibat dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran, pengkoordinasian, pengarahan dan pemantauan.

Menurut Basilius (2015:2) menyebutkan bahwa proses pengelolaan pembelajaran memiliki beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan secara sederhana digambarkan sebagai penentuan tujuan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mencapainya. Menurut Gibson, dkk oleh Basilus R. Werang, perencanaan meliputi tahapan penentuan target dan alat yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengertian perencanaan menurut Siagian oleh basilius R. Werang, perencanaan merupakan keseluruhan proses mulai dari pemikiran hingga menentukan dengan cermat apa yang harus dikerjakan dimasa mendatang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Definisi perencanaan pembelajaran memiliki interpretasi yang beragam. Menurut Terry dan Rue yang dikutip oleh Haerana perencanaan adalah melibatkan pengidentifikasian tujuan yang ingin dicapai dimasa yang akan datang dengan menentukan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. 12 Perencanaan menjadi langkah atau cara yang ditempuh sebagai tahap awal dari suatu usaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan, sehingga dalam penyusunannya harus memperhatikan berbagai aspek agar hasil yang diinginkan

dapat tercapai. Perencanaan proses pembelajaran melibatkan identifikasi tahap-tahap awal kegiatan sebelum melanjutkan pembelajaran. Perencanaan berasal dari kata rencana yaitu pengambilan keputusan tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Menurut Sanjaya (2012:23) perencanaan adalah salah satu fungsi awal dari aktivitas manajemen dalam mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut Syarifudin (2005:91) beliau menjelaskan bahwa proses suatu perencanaan harus dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai melalui analisis kebutuhan dan dokumen yang lengkap, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut.

Dengan begitu maka dapat menarik kesimpulan Perencanaan pembelajaran adalah proses sistematis untuk merancang, mengorganisasi, dan mengembangkan strategi, metode, media, dan bahan ajar yang bertujuan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Proses ini melibatkan identifikasi kebutuhan warga belajar, penetapan tujuan belajar, pemilihan metode yang sesuai, serta evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran. Unsur Penting dalam Perencanaan Pembelajaran:

1. Tujuan Pembelajaran

Menentukan apa yang diharapkan warga belajar dapat capai setelah proses pembelajaran selesai, baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun sikap (afektif).

2. Analisis Peserta Didik

Memahami karakteristik, kebutuhan, kemampuan awal, dan konteks warga belajar agar pembelajaran lebih relevan.

3. Strategi Pembelajaran

Memilih pendekatan, metode, atau teknik yang efektif untuk menyampaikan materi.

4. Bahan dan Sumber Belajar

Menentukan materi yang akan diajarkan dan sumber belajar seperti buku, video, atau alat peraga.

5. Kegiatan Pembelajaran

Merancang aktivitas yang melibatkan warga belajar secara aktif, seperti diskusi, eksperimen, atau kerja kelompok.

6. Media Pembelajaran

Menentukan alat bantu seperti presentasi, gambar, atau teknologi digital yang memudahkan pemahaman warga belajar.

7. Evaluasi Pembelajaran

Menentukan cara untuk mengukur pencapaian tujuan, seperti tes, observasi, atau portofolio.

Perencanaan yang baik menjadi fondasi keberhasilan proses belajar-mengajar dan memastikan tujuan pendidikan dapat dicapai secara efisien dan efektif.

Menurut Arikunto (2009:35) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yakni seorang guru juga terlibat dalam fungsi pokok yang harus ditampilkan oleh seorang manajer diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan adalah proses menyusun serangkaian keputusan untuk menentukan langkah yang akan diambil di masa depan, dengan tujuan mencapai hasil secara optimal. Kegiatan ini merupakan upaya yang dilakukan secara sadar, terorganisasi, dan berkesinambungan untuk memilih opsi terbaik. Proses ini juga bertujuan memastikan bahwa pembelajaran dapat berlangsung secara lancar dan efektif.

2. Pengeorganisasian

Metode yang digunakan oleh satuan pendidikan untuk mengelola pelaksanaan kurikulum dalam kurun waktu tertentu. Pengelolaan pembelajaran meliputi: pengaturan beban belajar sesuai dengan struktur kurikulum, pengelompokan mata pelajaran dan area pembelajaran, pengaturan waktu belajar, serta pengelolaan proses pembelajaran.

3. Pelaksanaan

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan pendidikan.

Pelaksanaan pembelajaran juga dapat diartikan sebagai upaya mewujudkan rencana pengajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4. Evaluasi

Proses pengumpulan dan analisis data mengenai hasil belajar peserta didik. Untuk memastikan bahwa alat evaluasi yang digunakan memiliki validitas dan reliabilitas, diperlukan pengujian terhadap kedua aspek tersebut. Alat evaluasi yang valid dan reliabel akan menghasilkan data yang akurat serta dapat dipercaya.

Maka dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan proses terstruktur yang mencakup penyusunan, pengaturan, dan pengembangan berbagai komponen pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang efektif dan efisien. Proses ini mencakup identifikasi kebutuhan warga belajar, penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan metode dan media yang sesuai, serta perancangan evaluasi untuk mengukur keberhasilan pembelajaran. Perencanaan yang baik menjadi dasar penting bagi keberhasilan pembelajaran, karena memberikan arah yang jelas dan memastikan aktivitas pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan merupakan bentuk dari upaya manajemen dalam mewujudkan susunan rencana untuk mewujudkan tujuan yang akan dicapai. 14 Berdasarkan pendapat Mulyana yang dikutip dari Haerana, secara umum pelaksanaan pembelajaran melibatkan tiga tahapan, yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan pembentukan kompetensi dan kegiatan penutup. Implementasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) berlangsung selama proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran melingkupi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi adalah kata serapan yang berasal dari istilah Bahasa Inggris “evaluation”. Penilaian berawal dari kata “value” yang memiliki arti nilai, maka terbentuklah istilah “valuasi” yang digunakan sebagai padanan dari istilah evaluasi yang diartikan sebagai tindakan pemberian nilai atas sifat-sifat tertentu.

Evaluasi adalah proses berkelanjutan mengumpulkan dan menguraikan informasi untuk memvalidasi putusan dalam merancang suatu sistem pembelajaran.

2.1.1.3 Strategi Pembelajaran

Menurut Karwono dan Achmad (2020:2) menjelaskan strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan atau rangkaian kegiatan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran yang hendak di capai adalah berupa perubahan tingkah laku warga belajar sehingga tutor memiliki tugas unruk mendorong warga belajar agar termotivasi mengikuti pembelajaran, berikut klasifikasi strategi pembelajran berdasarkan pertimbangan pemanfaatannya

- a. Strategi pembelajaran deduktif dan induktif, strategi deduktif adalah strategi pengelolaan pesan pembelajaran dimulai dari material pembelajaran yang bersifat umum kepada yang sifatnya khusus. Strategi induktif strategi pengelolaan pesan pembelajaran dimana material pembelajaran diolah dimulai dari khusus ke umum yaitu dapat berupa generalisasi (umum).
- b. Strategi pembelajaran ekspositorik dan heuristik, strategi ekspositorik ialah kegiatan lebih banyak berpusat pada guru dimana tutor mencari dan mengolah materiall pembelajaran yang kemudian disampaikan kepada warga belajar. Strategi heuristik adalah material pembelajaran diolah oleh warga belajar sendiri, warga belajar yang aktif dalam mencari dan mengelola pembelajaran.
- c. Strategi pembelajaran langsung dan strategi pembelajaran tidak langsung, strategi pembelajaran langsung (*Direct*) yaitu strategi yang kadar berpusat pada tutor dan merupakan strategi pembelajaran yang paling sering digunakan. Sedangkan strategi pembelajaran tidak langsung memperlihatkan bentuk keterlibatan tinggi warga belajar dalam melakukan observasi penyelidikan, penggambaran *inferensi* berdasarkan data atau pembentukan hipotesis.

2.1.1.4 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan langkah strategis untuk mencapai tujuan belajar dengan melihat segala situasi dan kondisi yang ada di sekolah, dalam memilih model pembelajaran harus memperhatikan kondisi warga belajar, materi pembelajaran, media pembelajaran yang tersedia, sarana belajar dan tutor. Berikut beberapa model pembelajaran yang digunakan sebagai alternatif yang sesuai dengan kebutuhan di sekolah

a. Kooperatif (*Coopratif Learning*)

Pembelajaran kooperatif merupakan gaya belajar berkelompok secara kooperatif bagi warga belajar untuk menumbuhkan fitrahnya sebagai makhluk sosial yang butuh dengan bantuan orang lain. Pembelajaran kooperatif melatih warga belajar untuk dapat bekerja sama dengan saling berinteraksi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga warga belajar mempunyai tanggung jawab yang sama dalam tugas tersebut, dengan bekerja secara berkelompok dalam memecahkan persoalan yang diberikan warga belajar akan saling melengkapi kekurangan dengan kelebihan yang dimiliki tiap anggota kelompok.

b. Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

Pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang berpusat pada warga belajar. Dalam pembelajaran kontekstual tutor berperan sebagai fasilitator tanpa diberihenti yakni membantu warga belajar dalam menemukan makna pengetahuan warga belajar merespon dengan menemukan makna yang di maksud tugas utama tutor adalah memberdayakan potensi warga belajar sehingga mampu menangkap makna dari materi yang diajarkan.

c. Pembelajaran Daring

Menurut Kuntarto (dalam Achmad dan Edi, 2020, p.5) pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas belajar yang diselenggarakan lembaga pendidikan oleh pendidik untuk menjangkau kelompok pasif dan luas melalui jaringan internet, melalui jaringan internet pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik walaupun tidak melalui tatap muka secara langsung, pembelajaran dapat dilakukan secara pasif dengan jumlah warga belajar yang tidak terbatas bisa

dilakukan secara gratis maupun berbayar. Menurut Budihanto (2020) pembelajaran daring merupakan suatu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan dengan penyampaian informasi menggunakan media elektronik yang akan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kinerja dari warga belajar, pembelajaran daring mengubah konsep pembelajaran konvensional melalui tatap muka di dalam kelas menjadi pembelajaran dalam bentuk digital baik secara isi dan sistem.

Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang mana dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan *internet* tanpa harus bertatap muka langsung antar warga belajar dan tutor, pembelajaran daring memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar pada era digitalisasi baik digunakan pendidikan formal maupun pendidikan nonformal pendidikan daring dapat di pandang sebagai salah satu keunggulan kompetitif bagi institusi pendidikan, penggunaan media pembelajaran daring memiliki keunggulan untuk melatih warga belajar melakukan pembelajaran bersifat mandiri dan mampu menambah pengalaman belajar baru melalui teks, audio, video, dan animasi yang digunakan untuk penyampaian pembelajaran, pembelajaran daring pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara *virtual* melalui aplikasi virtual yang tersedia, walaupun demikian pembelajaran daring harus tetap memperhatikan kompetensi yang diajarkan tutor harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan Mulyasa (dalam Albatar, 2020, p. 32).

Oleh karena itu pembelajaran daring bukan sekedar materi yang di pindah melalui media *internet* bukan sekedar tugas dan soal-soal yang dikirimkan melalui aplikasi sosial media pembelajaran daring harus direncanakan serta evaluasi sama halnya dengan pembelajaran di dalam kelas. Menurut Thorne (dalam Eko, 2017, p. 102) pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi, dan video streaming online, selain materi pembelajaran, latihan maupun materi pembelajaran remedi disajikan melalui sarana media sosial.

d. *Learning Management System*

Istilah *e-learning* identik dengan pembelajaran berbasis *online*, *e-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan yaitu suatu sistem pembelajaran jarak jauh (*Distance learning*) yang memanfaatkan teknologi *handphone*, laptop, komputer dan internet, *E-learning* memiliki perangkat yang berperan sebagai media dalam belajar sehingga tutor dan warga belajar bisa berada di tempat masing-masing untuk melaksanakan pembelajaran tanpa harus bertemu secara fisik. Menurut Darmawa (2016:261) mengemukakan *learning management system* merupakan sebuah paket solusi yang dirancang untuk penyampaian, pelacakan, pelaporan, dan pengelolaan materi belajar, serta memantau kemajuan dan interaksi warga belajar.

Learning management system adalah suatu aplikasi perangkat lunak (*software*) untuk keperluan kegiatan proses belajar mengajar secara online, kegiatan proses belajar mengajar dapat dilaksanakan secara *online* yang dapat diakses melalui *internet*, intinya *learning management system* merupakan aplikasi yang mengontaminasi dan memvirtualisasi proses belajar mengajar secara elektronik. Menurut Rosenberg (2001:28) *E-learning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam proses pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria yaitu (1) *E-learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, penyimpanan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi, (2) pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi *internet* yang standar, (3) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran dibalik paradigma pembelajaran tradisional, dalam pembelajaran daring ada yang disebut dengan *hybird learning* yaitu model pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi melalui *system online learning* dengan interaksi dan partisipasi model pembelajaran tradisional. Metode belajar *hybird* merupakan perpaduan antara instruksional tatap muka dengan proses belajar secara *online*.

2.1.1.5 Hasil Belajar

Belajar merupakan proses individu melalui pengalaman mental, pengalaman fisik maupun pengalaman sosial untuk membangun gagasan atau

pengalamannya terhadap suatu materi atau informasi (Muin, 2012). Setiap individu akan menjadi dewasa akibat belajar dan pengalaman yang dialami sepanjang hidupnya (Lestari, 2017). Belajar adalah suatu proses dimana mekanisme akan berubah perilakunya akibat dari pengalaman (Firmansyah, 2015). Dari beberapa pendapat diatas dapat diartikan bahwa belajar merupakan proses berubahnya individu dari tidak mengerti menjadi mengerti baik dari sikap, pengetahuan dan pemahaman.

Dalam dunia pendidikan, pelaku utama proses belajar adalah siswa, dimana siswa tersebut diharapkan dapat berubah sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan. Menurut Tatan & Tetti (dalam Lestari, 2012) belajar selalu melibatkan perubahan dalam diri individu baik itu kematangan berpikir, berperilaku, maupun kedewasaan dalam menentukan sebuah pilihan.

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Pengertian hasil belajar menurut Dimiyati (2009) merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat

dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang baik.

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

1. Ranah Kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir yaitu: knowledge (pengetahuan/hafalan/ingatan), comprehension (pemahaman), application (penerapan), analysis (analisis), synthetic (sintetis), evaluation (penilaian).
2. Ranah afektif Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *taxonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkahlaku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.
3. Ranah psikomotorik. Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh Simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non decursive, seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

2.1.2 Platform seTARA Daring

Platform setara daring merupakan sistem pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan interaksi, komunikasi, dan distribusi materi pembelajaran secara daring (online). Platform ini dirancang untuk menyediakan akses pendidikan yang setara bagi semua peserta didik tanpa memandang latar belakang geografis, ekonomi, atau sosial.

Adapun karakteristik platform seTARA Daring menurut Anderson (2004) adalah sebagai berikut,

1. Aksesibilitas: Dapat diakses dari berbagai perangkat dengan koneksi internet.
2. Interaktivitas: Memungkinkan interaksi antara peserta didik, guru, dan materi pembelajaran.
3. Fleksibilitas: Memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan waktu dan kecepatan mereka sendiri.
4. Personalisasi: Menyediakan fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, seperti rekomendasi materi dan asesmen adaptif.

2.1.3 Konsep Pendidikan Kesetaraan

a. Pengertian Pendidikan Kesetaraan

Pendidikan kesetaraan merupakan pendidikan nonformal yang mencakup program paket A, B, C dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, fungsional serta mengembangkan sikap dan kepribadian profesional warga belajar, dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 dalam Kamil (2010:97) mengemukakan bahwa pendidikan kesetaraan adalah program pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan umum setara SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA yang mencakup program paket A, paket B, paket C.

b. Fungsi Pendidikan Kesetaraan

Fungsi dari program pendidikan kesetaraan untuk mengembangkan potensi warga belajar melalui pembelajaran yang menekankan pada penguasaan pengetahuan akademik dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional, adapun fungsi pendidikan kesetaraan secara khusus adalah

paket A dan paket B diarahkan untuk mempercepat penuntasan wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun, sedangkan paket C ditujukan untuk memperluas akses pendidikan menengah.

c. Tujuan Pendidikan Kesetaraan

Pendidikan kesetaraan memiliki tujuan antara lain:

- 1) Menyediakan layanan pendidikan jalur pendidikan nonformal untuk menjaring anak-anak yang putus sekolah di tingkat SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA untuk mensukseskan rintisan wajib belajar pendidikan dasar.
- 2) Meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap warga belajar sehingga memiliki kemampuan yang setara dengan SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/SMK/MA.
- 3) Membekali dasar-dasar kecakapan hidup yang bermanfaat untuk mencari nafkah atau usaha sendiri (khusus paket C).
- 4) Membekali, pengetahuan, keterampilan dan sikap warga belajar yang memungkinkan lulusan program dapat meningkatkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi atau meningkatkan karirnya dalam pekerjaannya (khusus paket C).

Pendidikan kesetaraan bertujuan menjamin penyelesaian pendidikan dasar yang bermutu bagi anak yang kurang beruntung karena putus sekolah, putus lanjut, atau tidak pernah sekolah khususnya bagi anak yang kurang mampu atau berada di tempat terpencil.

d. Sasaran Pendidikan Kesetaraan

Sasaran dari pendidikan kesetaraan diantaranya penduduk usia sekolah yang terkendala masuk jalur formal karena ekonomi terbatas, waktu terbatas, geografis, keyakinan bermasalah dengan hukum, selain itu sasaran pendidikan kesetaraan lainnya ialah

- 1) Penduduk usia sekolah yang tergabung dengan komite E-learning, sekolah rumah, komunitas berpotensi khusus seperti atlet, pelukis, dll.

- 2) Penduduk yang belum tuntas wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun.
- 3) Penduduk usia SMA/SMK/MA yang berminat mengikuti program paket C.
- 4) Penduduk di atas usia SMA yang berminat mengikuti program paket C karena berbagai alasan.

e. Jenis-jenis Pendidikan Kesetaraan

Berdasarkan penjelasan pasal 17 dan 18 Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan yang sederajat dengan SD/MI adalah paket A, sederajat dengan SMP/MTs adalah program paket B, sedangkan pendidikan yang sederajat SMA/MA adalah paket C

1) Program paket A

Program paket A memiliki kompetensi awal setara dengan SD/MI yang menekankan pendidikan pada kemampuan literasi dan numerasi sehingga warga belajar mampu berkomunikasi melalui teks secara tertulis dan lisan, baik dalam bentuk huruf atau angka, selain itu pendidikan paket A menekankan pada program fakta konsep data secara bertahap sehingga warga belajar mampu memiliki keterampilan dasar untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

2) Program Paket B

Program paket B memiliki kompetensi terampil 1 dengan menekankan pada penguasaan dan penerapan konsep-konsep abstrak secara meluas dan berlatih meningkatkan keterampilan berpikir dan bertindak logis dan etis, sehingga warga belajar mampu menyelesaikan masalah dengan menggunakan fenomena alam dan sosial yang lebih luas. Selain itu pendidikan paket B menekankan pada peningkatan keterampilan berpikir dan mengolah informasi serta menerapkannya untuk menghasilkan karya sederhana yang bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat.

3) Program Paket C

Program paket C memiliki kompetensi yang diarahkan pada pencapaian dasar-dasar kompetensi akademik dan menerapkannya untuk menghasilkan

karya sehingga warga belajar lebih siap untuk bekerja mandiri dengan mengembangkan kepribadian profesional. Selain itu, pendidikan paket C mengarahkan warga belajar untuk mencapai kemampuan akademik dan keterampilan fungsional secara etis, sehingga peserta didik dapat bekerja mandiri atau wirausaha, bersikap profesional, berpartisipasi aktif dan produktif dalam kehidupan masyarakat, serta dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

2.1.4 Pusat Kegiatan Belajar Mengajar Masyarakat (PKBM)

a. Pengertian Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat atau yang disingkat PKBM termasuk dalam pendidikan berbasis masyarakat. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat 16 menyatakan bahwa pendidikan berbasis masyarakat adalah penyelenggaraan pendidikan berdasarkan kekhasan agama, sosial, budaya, aspirasi, dan potensi masyarakat sebagai perwujudan pendidikan dari, oleh, dan untuk masyarakat. PKBM adalah suatu wadah berbagai kegiatan pembelajaran masyarakat yang diarahkan pada pemberdayaan potensi untuk menggerakkan pembangunan di bidang sosial, ekonomi, dan budaya. PKBM adalah lembaga swadaya masyarakat (LSM) yang bergerak di bidang pendidikan di bawah naungan Dinas Pendidikan. Program-program dan kegiatan yang ada di PKBM biasanya meliputi: Pendidikan Kesetaraan: Paket A setara SD, Paket B setara SMP, Paket C setara SMA, Pendidikan Anak Usia dini (PAUD), Taman Baca Masyarakat (TBM), Pendidikan Keterampilan, Kecakapan Hidup, dan Kursus-Kursus, Pendidikan Kewirausahaan, usaha produktif Masyarakat kelompok Belajar Usaha (KBU), pendidikan Lingkungan Hidup, Penyuluhan Pertanian, Peternakan dan Perikanan, Dan lain-lainya.

b. Sasaran Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)

Sasaran pada pusat kegiatan belajar masyarakat adalah memberikan pelayanan sebaik-baiknya dengan membuka program pendidikan tingkat kesetaraan seperti Paket A (setara SD), Paket B (setara SMP) dan Paket C (setara

SMA). Selain itu, membina dalam koridor kecapan hidup, vokasional dan juga bimbingan kewirausahaan lewat berbagai acuan dan pedoman yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, lewat jalur PAUDNI Kemendiknas RI.

c. Karakteristik Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)

Berikut karakteristik PKBM sebagai salah satu inovasi pendidikan Nonformal.

1) *Relative Advantage* (Keuntungan relatif)

Selama ini program-program pendidikan luar sekolah terpecar baik tempat penyelenggaraannya, jenis substansi materi yang dipelajari maupun pihak penyelenggaranya. Lembaga lain milik pemerintah maupun masyarakat sangat terbatas, bersifat birokratis dan sulit dijangkau. Keberadaan PKBM sebagai salah satu lembaga pendidikan luar sekolah yang terintegrasi baik dari segi jenis materi yang dipelajari, tempat penyelenggaraan, maupun pihak penyelenggara. Lembaga ini dirancang dari dan oleh masyarakat sendiri, dengan mengoptimalkan segalam potensi yang ada dilingkungan sekitar. Dengan demikian, PKBM memiliki keuntungan relatif yang sangat tinggi bagi masyarakat/adopter.

2) *Compatibility*

(Kesesuaian dengan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat, pengalaman serta kebutuhan adopter) telah ditegaskan bahwa PKBM dikembangkan dari konsep *Community Base Education* (pendidikan berbasis masyarakat). PKBM dari segi tempat, jenis kegiatan dan pengelolaannya sesuai dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat, pengalaman serta kebutuhannya.

3) *Complexity* (Tingkat kerumitan)

PKBM dilihat dari proses atau langkah-langkah pembentukan, struktur serta penyelenggaraannya diadaptasikan dengan kondisi serta karakteristik masyarakat setempat (sebagai adopter), mereka sendiri yang merancang dan memanfaatkan kelembagaan. Dengan demikian PKBM memiliki tingkat kerumitan yang rendah dan sesuai dengan pola pikir dan pola tindak yang terjangkau oleh adopter.

4) *Trialibility* (Sifat dapat dicoba)

PKBM sebagai inovasi tidak mengalami kesulitan untuk dicobakan. Hal ini berkenaan dengan tempatnya menggunakan fasilitas yang ada dan tersedia di masyarakat, jenis-jenis kegiatan didasarkan atas kebutuhan, minat dan harapan masyarakat (adopter) serta pengelolaannya dilakukan oleh masyarakat sendiri.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, maka perlunya hasil penelitian yang relevan sebagai referensi dalam mencari topik pembahasan mengenai pembelajaran daring, serta konsep dan teori yang dikemukakan oleh para ahli. Hasil penelitian yang penulis dapatkan untuk mendukung penelitian yang disusun diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan Rimbun dan Heryanto (2017), penelitian ini dilakukan di PKBM Pioneer Karanganyar Indonesia, penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif fenomenologi, yaitu peneliti melakukan pendekatan yang berfokus pada mengungkap fenomena pengalaman yang dialami secara sadar oleh subyek yang diteliti, sehingga menghasilkan data untuk dikaji peneliti. Warga belajar yang mengikuti program paket C vokasi diPKBM Pioner mayoritas merupakan pekerja yang harus membagi waktu untuk bekerja dan belajar. Keadaan yang mengakibatkan intensitas belajar secara tatap muka menjadi kurang maksimal, sehingga motivasi belajar menjadi menurun karena berbagai faktor seperti kelelahan, mengantuk dan lain sebagainya. Maka pembelajaran daring kombinasi bertujuan memberikan kemudahan dalam belajar dengan pembelajaran berbasis *web* yang dapat diakses oleh warga belajar. Peralihan dari model pembelajaran konvensional menjadi model pembelajaran daring kombinasi mendorong warga belajar untuk beradaptasi dan juga lebih mandiri dalam belajar. Pembelajaran dilakukan di luar kelas menggunakan fasilitas media elektronik yang terhubung dalam jaringan internet. Model pembelajaran daring kombinasi merupakan pembelajaran yang memadukan pembelajaran menggunakan fasilitas *internet* sebagai alat bantu pembelajaran dan juga pembelajaran tatap muka. Pembelajaran dari memungkinkan peserta didiknya

belajar sendiri tentang berbagai hal dengan menggunakan sistem yang telah disiapkan dan segala sumber belajar lain secara *online*. Pembelajaran *online* dilakukan dengan memberikan modul dan materi belajar dan juga soal-soal latihan yang dapat di *download* dalam halaman *internet*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Shodiq & Zainiyati (2020) yang berjudul "Pemanfaatan Media Pembelajaran *E-Learning* Menggunakan *SeTARA* Sebagai Solusi Ditengah Penyebaran Covid-19 di MI Nurulhuda Jelu". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *SeTARA* sebagai media pembelajaran di tengah pandemi sangatlah tepat, mengingat aplikasi ini sangat mudah dan sederhana pengoperasiannya dan tentunya memiliki fitur-fitur yang dapat memudahkan pengguna dibandingkan dengan aplikasi online lainnya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Afnibar & Fajhriani (2020) dengan Judul "Pemanfaatan *SeTARA* Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen Dan Mahasiswa Dalam Menunjang Kegiatan Belajar". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa dan dosen menggunakan *SeTARA* dalam kegiatan berkomunikasi, penggunaan *SeTARA* yang memudahkan dan menunjang dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan *SeTARA* yang mudah dari aplikasi lainnya membantu mahasiswa dalam berkomunikasi baik dalam pengiriman tugas maupun penerimaan pemahaman materi pembelajaran.

2.3 Kerangka Konseptual

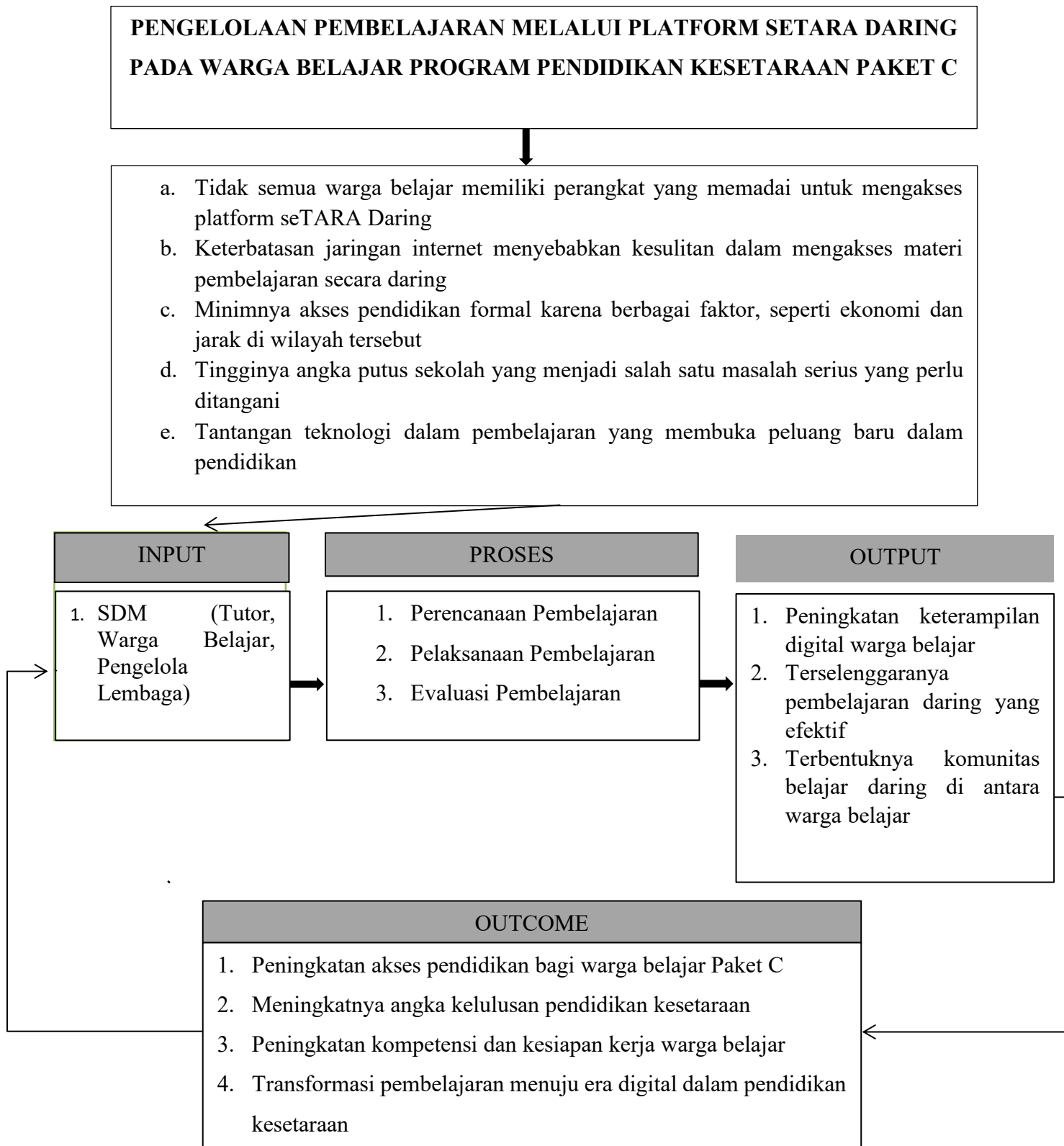
Faktor yang mempengaruhi pembelajaran mencakup aspek internal dan eksternal yang berkontribusi terhadap pembelajaran PKBM Al Fattah. Faktor internal meliputi tingkat pendidikan, usia, tingkat pendapatan, kebiasaan membaca, dan latar belakang sosial-ekonomi warga belajar.

Sementara itu, faktor eksternal mencakup dukungan keluarga, akses terhadap sumber belajar, dan lingkungan sosial dan budaya yang mendukung atau menghambat pembelajaran. Di sisi lain, pembelajaran pada Pendidikan Kesetaraan di PKBM Al Fattah menjadi inti dari upaya peningkatan proses

pembelajaran di masyarakat. Pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran menjadi fokus penting dalam kerangka konseptual ini.

Tutor berperan penting sebagai fasilitator pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan warga belajar. Selain itu, penggunaan metode interaktif, pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, pendekatan berpusat pada warge belajar, dan pemanfaatan teknologi menjadi aspek penting dalam pembelajaran yang efektif. Dengan mengintegrasikan faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang efektif, PKBM Al Fattah dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik dalam pengelolaan pembelajaran melalui seTARA daring di PKBM Al-Fattah.

Berikut ini kerangka konseptual pada penelitian ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Pertanyaan Penelitian

Supaya penelitian ini dapat lebih terarah, maka berikut ini penulis mengemukakan pertanyaan penelitian yaitu “Bagaimana Pengelolaan Pembelajaran pada warga belajar melalui pemanfaatan platform seTARA Daring pada program Pendidikan Kesetaraan Paket C di PKBM Al-Fattah Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya?