

PENYELENGGARAAN PELATIHAN *BLENDED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN DI RUMAH PINTAR NURUL FALAH KOTA BANDUNGNunu Heryanto¹, Oong Komar², Cucu Sukmana³^{1,2,3}**Departemen Pendidikan Masyarakat, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia**nunuheryanto@upi.edu¹, prof.oongkomar@upi.edu², cucusukmana@upi.edu³**ABSTRAK**

Perubahan yang sangat cepat di masyarakat sebagai akibat dari revolusi teknologi komunikasi lebih menjadikan semua bidang kehidupan serba kompetitif. Begitupula dengan Penetapan inovasi pembelajaran harus disesuaikan dengan pertimbangan pendekatan dalam pembelajaran agar dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Maka dari itu, utamanya dalam kondisi covid 19 yang mengharuskan diselenggarakannya pembelajaran jarak jauh, perlu dilakukan peningkatan kompetensi pengelola dan peserta didik dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti model *blended learning*. Pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penyelenggaraan program pelatihan *blended learning* pada pembelajaran di Rumah Pintar Nurul Falah kota Bandung. Untuk mengungkap data dan informasi tersebut, maka tim pengabdian melakukan penyelenggaraan program pelatihan *blended learning* pada pembelajaran di Rumah Pintar Nurul Falah kota Bandung dengan menerapkan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan brainstorming. Sistem pelatihan *blended learning* dalam siklusnya terbagi ke dalam tiga tahapan yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam pelaksanaannya selalu diawali dengan analisis kebutuhan, kemudian menyusun desain pelatihan lalu mengembangkan bahan pelatihan *blended learning*, menyelenggarakan pelatihan serta diakhiri dengan evaluasi. Hasil evaluasi pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan pada aspek kognitif peserta pelatihan mengalami peningkatan dari sebelum pelatihan dan sesudah pelatihan.

Kata Kunci : Pelatihan, *Blended learning*, Teknologi Komunikasi**ABSTRACT**

The very rapid changes in society as a result of the revolution in communication technology have made all areas of life more competitive. Likewise with the determination of learning innovations must be adjusted to the consideration of approaches in learning in order to produce quality Human Resources (HR). Therefore, especially in the conditions of Covid 19 which require the holding of distance learning, it is necessary to increase the competence of managers and students by applying information technology-based learning such as the *blended learning* model. This service aims to describe the implementation of a *blended learning* training program for learning at the Nurul Falah Smart House, Bandung. To reveal the data and information, the community service team conducted a *blended learning* training program on learning at the Nurul Falah Smart House, Bandung city by applying the lecture, question and answer, discussion, demonstration and brainstorming methods. The *blended learning* training system in its cycle is divided into three stages, namely, the planning, implementation and evaluation stages. In practice, it always begins with a needs analysis, then compiles a training design then develops *blended learning* training materials, conducts training and ends with an evaluation. The results of this training evaluation indicate an increase in the cognitive aspects of the training participants, an increase from before and after training.

Keywords: Training, *Blended learning*, Communication Technology

Articel Received: 24/10/2020; **Accepted:** 05/01/2021

How to cite: Heryanto, Komar & Sukmana. (2021). Penyelenggaraan pelatihan *blended learning* pada pembelajaran di Rumah Pintar Nurul Falah Kota Bandung. *Abdimas Siliwangi* 4 (1), 57-68. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i1p31-40.6253>

A. PENDAHULUAN

Perubahan yang sangat cepat di masyarakat sebagai akibat dari revolusi teknologi komunikasi lebih menjadikan semua bidang kehidupan serba kompetitif (Anyanwu & Ossai-Onah, 2011; Ogunsola & Aboyade, 2005). Percepatan ini hanya dapat diikuti oleh orang-orang yang memiliki kualitas, sehingga Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas menjadi suatu kebutuhan yang sangat mendesak, sekaligus membentuk paradigma baru pendidikan sebagai langkah nyata yang tidak tertinggal oleh kemajuan zaman (Baker, 2015; Bastas & Altinay, 2019; Geng & Zhao, 2020).

Penetapan inovasi pembelajaran harus disesuaikan dengan pertimbangan pendekatan dalam pembelajaran seperti kekuatan intelektual dan imajinatif, pemahaman dan pembuatan, keterampilan komunikasi, keterampilan kerja sama, keterampilan pemecahan masalah, perluasan perspektif pada disiplin keahlian, dan pendekatan inkuiri, analitik dan kreatif (Olim, 2004).

Beberapa pertimbangan tersebut memberikan gambaran bahwa tuntutan dunia informasi dan perubahan zaman perlu diiringi dengan kemampuan intelektualitas yang tinggi dengan disertai inisiatif dan kreativitas yang tinggi. Selain itu, sebuah peribahasa yakni bukan berikan ikan tapi berikan pancing. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa adanya inovasi pendidikan ditandai dengan hal-hal, bahwa “memetakan konsep, perubahan konsep, pemecahan masalah, pembelajaran berbasis masalah, studi kasus, pemecahan isu-isu sosial, lokakarya, mengajar bantuan teknis, pembelajaran berbasis perpustakaan, pembelajaran berbasis web, dan pemodelan menggunakan komputer” (Olim, 2004). Dewasa ini, inovasi pembelajaran masih sulit untuk direalisasikan karena ketidaksiapan peserta didik dalam menerima inovasi tersebut.

Ayi Olim dalam kutipan On-linenya, <http://: ayiolim.wordpress.com>, menjelaskan bahwa kesulitan inovasi pembelajaran disebabkan oleh beberapa hal di antaranya: pertama kesulitan untuk merubah pola pikir praktisi mengenai kebiasaan yang dilakukan keseharian terutama dari pembelajaran transmisi menjadi pembelajaran yang inovatif serta kebiasaan sebagian besar masyarakat dalam melakukan

pembelajaran transmisi. Kedua, resistensi dari kelompok warga belajar yang telah terbiasa melakukan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang lebih canggih karena dianggap memberatkan. Ketiga, daya dukung lingkungan yang kurang kondusif untuk melakukan pembelajaran yang inovatif. Keempat, bagi peserta belajar dibutuhkan loncatan berpikir karena yang ada di benak mereka yang dimaksud dengan belajar adalah belajar menghafal dan bukan mengaplikasikan konsep dalam kenyataan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi pembelajaran berbasis web dan pemodelan dengan menggunakan komputer merupakan salah satu contoh inovasi pendidikan (Gannaway et al., 2013; Igual et al., 2014; Peterson, 1998). Pemanfaatan teknologi informasi merupakan langkah objektif pendidikan dalam melayani kebutuhan masyarakat tanpa terbatas ruang dan waktu, di mana, serta kapanpun masyarakat dapat mengakses bentuk pembelajaran (Anyanwu & Ossai-Onah, 2011; Ogunsola & Aboyade, 2005).

Teknologi informasi yang diterapkan di sektor pendidikan telah menggeser pendidikan konvensional (klasikal) yang hanya mengandalkan kehadiran guru dan murid pada tempat dan waktu yang sama. Teknologi informasi telah berkembang saat ini, menjadi pendekatan pembelajaran yang modern dan hampir seluruh aktivitas pembelajaran dapat diwakilkan oleh teknologi informasi (Alajääski & Suomala, 2001; Johnson & Maddux, 2007; Maddux & Johnson, 2006).

Maka dari itu beberapa alasan perlunya dilakukan peningkatan kompetensi peserta didik melalui pembelajaran jarak jauh berbasis On-Line di lembaga Rumah Pintar Nurul Falah dengan model *blended learning* adalah sebagai berikut:

Pertama, adanya kesenjangan akses peserta didik dalam memperoleh informasi-informasi berkaitan dengan kompetensi peserta didik dan sosialisasi Pendidikan Nonformal Itu sendiri secara khusus. Untuk menanggulangi permasalahan tersebut, diperlukan akses lain untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik itu melalui transformasi pengetahuan tanpa batas ruang dan waktu serta dapat dilakukan dimana dan kapanpun saja.

Kedua, kurangnya keterampilan teknologi bagi beberapa peserta didik dalam memanfaatkan teknologi On-Line, sehingga diperlukan pembinaan secara khusus untuk meningkatkan kemandirian belajar dan kreatifitas secara mandiri bagi peserta didik Rumpin. Untuk menanggulangi permasalahan tersebut, diperlukan pelatihan singkat

yang secara khusus mendidik para peserta didik untuk memanfaatkan teknologi On-Line.

Ketiga, belum ada aplikasi software khusus untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Adapun salah satu aplikasi e-learning yang berbasis open source.

Keempat, belum ada alat ukur kemampuan peserta didik secara khusus, karena pada kenyataannya dilapangan belum ada bimbingan ataupun tes untuk mengukur kemampuan dan suplemen beberapa referensi pengetahuan umum yang dapat diperoleh secara khusus. Didalam pengembangan model ini, diciptakan program interaksi edukatif yang dikemas secara On-Line, yang memiliki sifat interaktif, edukatif, fun dan interest.

B. LANDASAN TEORI

Konsep *Blended learning*

Secara etimologi istilah *blended learning* terdiri dari dua kata blended dan learning. Kata blend berarti campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik (Zhao, 2008) atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan. Sedangkan learning memiliki makna umum yakni belajar. Dengan demikian *blended learning* sepintas mengandung makna yaitu pola pembelajaran yang mengandung unsur percampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya. Zhao (2008) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*.

Karakteristik blended e-learning adalah merupakan sumber suplemen dengan menggunakan pendekatan tradisional juga mendukung lingkungan belajar virtual melalui suatu lembaga dan rancangan pembelajaran yang mendalam pada saat perubahan tingkatan praktik pembelajaran dan pandangan tentang semua teknologi digunakan untuk mendukung pembelajaran. Penerapan suatu model pembelajaran harus berdasarkan teori belajar yang cocok untuk proses pembelajaran agar kelangsungan proses tersebut dapat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan (Rosenberg, Marc, 2001)

Dalam *blended learning* terdapat enam unsur yang harus ada, yaitu tatap muka, belajar mandiri, aplikasi, tutorial, kerjasama, dan evaluasi. Penjelasan lebih lanjut terkait unsur dalam *blended learning* adalah sebagai berikut.

1. Tatap Muka

Pembelajaran tatap muka sudah dilakukan sebelum ditemukannya teknologi cetak, audio visual, dan komputer, pengajar sebagai sumber belajar utama.

2. Belajar Mandiri

Dalam pembelajaran berbasis *Blended learning* , akan banyak sumber belajar yang harus diakses oleh peserta didik, karena sumber-sumber tersebut tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki pengajar atau perpustakaan lembaga pendidikannya saja, melainkan sumber-sumber belajar yang ada di perpustakaan seluruh dunia.

3. Aplikasi

Aplikasi dalam pembelajaran berbasis *blended learning* dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis masalah, pelajar akan secara aktif mendefinisikan masalah, mencari berbagai alternatif pemecahan, dan melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut.

4. Tutorial

Pada tutorial, peserta didik yang aktif untuk menyampaikan masalah yang dihadapi, seorang pengajar akan berperan sebagai tutor yang membimbing. Meskipun aplikasi teknologi dapat meningkatkan keterlibatan pelajar dalam belajar, peran pengajar masih diperlukan sebagai tutor.

5. Kerjasama

Keterampilan kolaborasi harus menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis *Blended learning* . Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran tatap muka konvensional yang semua peserta didik belajar di dalam kelas yang sama di bawah kontrol pengajar. Sedangkan dalam pembelajaran berbasis *blended*, maka peserta didik bekerja secara mandiri dan berkolaborasi.

6. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran berbasis *blended learning* tentunya akan sangat berbeda dibanding dengan evaluasi pembelajaran tatap muka. Evaluasi harus didasarkan pada proses dan hasil yang dapat dilakukan melalui penilaian evaluasi kinerja belajar pelajar berdasarkan portofolio. Demikian pula penilaian perlu melibatkan bukan hanya otoritas pengajar, namun perlu ada penilaian diri oleh pelajar, maupun penilai pelajar lain.

Konsep Rumah Pintar

Berawal dari ide dan pemikiran Ibu Negara untuk turut berperan dalam mensejahterakan bangsa, maka Ibu Negara bersama Solidaritas Isteri Kabinet Indonesia Bersatu (SIKIB) menggagas Program Indonesia Pintar. Tujuan utama dari Program Indonesia Pintar adalah mewujudkan masyarakat berpengetahuan, masyarakat sejahtera (*welfare society*) dan masyarakat yang beradab (*civilized society*).

Salah satu kegiatan Indonesia Pintar adalah Program Rumah Pintar. Program ini merupakan pusat pemberdayaan masyarakat guna meningkatkan taraf hidup menuju masyarakat sejahtera. Rumah Pintar sebagai sarana pemberdayaan masyarakat dapat mewadahi berbagai kegiatan dimulai dari pendidikan anak usia dini, remaja, kaum perempuan juga kelompok lanjut usia. Diharapkan melalui Rumah Pintar terbangun masyarakat cerdas, inovatif, kreatif, mandiri yang sejahtera.

Rumah pintar merupakan upaya memfasilitasi komunitas belajar masyarakat untuk menjadi rumah pintar sebagai satuan pendidikan nonformal sejenis, terutama di kawasan adat, tertinggal, terpencil, perbatasan, terdepan, dan terluar, dimaksudkan sebagai layanan menjangkau masyarakat yang belum terlayani.

Dana rintisan rumah pintar merupakan bantuan biaya penataan kelembagaan dan biaya operasional penyelenggaraan rintisan rumah pintar sebagai satuan PNF Sejenis. Sesuai dengan konsep yang ditentukan oleh SIKIB, Rumah Pintar terdiri dari lima sentra, yaitu Sentra Buku, Sentra Bermain dan Permainan, Sentra Komputer, Sentra Audio Visual/Panggung, dan Sentra Kriya.

Penerima manfaat layanan rumah pintar adalah anggota masyarakat, anak usia dini dan ibunya, anak usia sekolah, remaja/pemuda, dan anggota masyarakat secara keseluruhan khususnya di kawasan adat, tertinggal, terpencil, perbatasan, terdepan, dan terluar atau masyarakat yang belum terlayani.

C. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini adalah dengan melakukan penyelenggaraan pelatihan pengelolaan model *blended learning* bagi pengelola Rumah Pintar Nurul Falah dengan teknik pelatihan ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan brainstorming serta melakukan pendampingan yang disusun menjadi empat tahap, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan evaluasi.

Penyelenggaraan pelatihan pengelolaan model *blended learning* ini dilaksanakan di Rumah Pintar Astra Nurul Falah Kelurahan Sukaluyu Kecamatan Regol Kota Bandung dan sasaran dari program ini adalah pengelola Rumah Pintar Nurul Falah.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah penjelasan atau deskripsi dari rangkaian kegiatan penyelenggaraan program pelatihan pengelolaan model *blended learning*, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan ini ada dua hal yang dilakukan oleh penyelenggara yaitu .penyiapan petugas (fasilitator) yaitu berhubungan dengan penyiapan tenaga lapangan yang akan bertugas mengeksplorasi data (warga belajar, nara sumber) dan penyiapan lapangan yaitu melakukan studi kelayakan terhadap daerah sasaran mulai dari potensi sumber daya baik sumber daya alam maupun sumber daya manusia yang nantinya akan menjadi sasaran program.

2. Tahap *Asesment*

Proses asesment yang dilakukan pada tahapan ini yaitu:

- a. Mengidentifikasi masalah (kebutuhan yang di rasakan) yang di inginkan oleh warga masyarakat dan potensi / sumber daya apa saja yang dimiliki. Berdasarkan assesment di daerah tersebut ada rumah pintar yang memiliki peluang untuk meningkatkan minat baca, melek teknologi dan peningkatan keterampilan serta pusat informasi, jaringan kemitran dan ajang pengembangan potensi serta merupakan wujud kongkrit pemberdayaan manusia. Di dalam proses assesment ini warga belajar dilibatkan secara aktif oleh penyelenggara agar kebutuhan yang muncul merupakan kebutuhannya sendiri.
- b. Identifikasi nara sumber. Nara sumber dalam pelatihan ini yaitu Dr. Beben Mulyana, M.Pd selaku penilik Dinas Pendidikan Kota Bandung yang menyampaikan materi Kebijakan Pendidikan Masyarakat, Purnomo, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Masyarakat UPI yang menyampaikan materi Konsep dan perencanaan pembelajaran model *blended learning*, Sri Rusyani Ekasari, M.Pd yang menyampaikan materi strategi dan metode model *blended learning* dan Cucu Sukmana, M.Pd selaku dosen Pendidikan Masyarakat UPI yang menyampaikan materi tentang evaluasi dan simulasi pembelajaran model *blended learning*.

- c. Identifikasi warga belajar dimana calon peserta adalah tutor dan pengelola Rumah Pintar Nuurul Falaah yang berjumlah 15 orang.
- d. Identifikasi Mitra Kerja. Mitra kerja adalah pihak yang membantu peserta dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam implementasi *model blended learning* pada program pembelajaran di Rumah Pintar ini adalah Penilik Dinas Pendidikan Kota Bandung dan Dosen Pendidikan Masyarakat Universitas Pendidikan Indonesia.
- e. Pemetaan dan analisis situasi, dimana dalam hal ini para peserta pelatihan mempersiapkan implementasi model *blended learning* pada program pembelajaran di Rumah Pintar bersamaan dengan pengelola dan peneliti.

3. Tahap Perencanaan Alternatif Program

Pada tahap ini penyelenggara program bersama dengan pendamping secara partisipatif melibatkan peserta pelatihan untuk sharing mengenai kebutuhan belajar yang mereka butuhkan. Dalam proses ini penyelenggara bersama pendamping bertindak sebagai fasilitator yang membantu dan merangsang agar warga belajar mengeluarkan pendapatnya. Setelah diketahui kebutuhan peserta pelatihan kemudian penyelenggara membentuk kelompok dan menyusun pembagian praktek penerapan model *blended learning* pada program pembelajaran.

4. Tahap Pemformulasian Rencana Aksi

Pada tahapan ini penyelenggara memberikan orientasi mengenai kebijakan pendidikan masyarakat serta konsep pembelajaran model *blended learning*. Dalam tahapan ini antara pihak penyelenggara program dengan peserta pelatihan dapat membayangkan dan menuliskan tujuan jangka pendek apa yang akan mereka capai serta bagaimana cara mencapai tujuan tersebut.

5. Tahap Implementasi

Tahap ini merupakan tahap yang paling crucial (penting) dalam proses penyelenggaraan program pelatihan, karena sesuatu yang sudah direncanakan dengan baik akan dapat melenceng dalam pelaksanaannya bila tidak ada kerjasama antara penyelenggara program dengan peserta pelatihan. Dalam tahap implementasi ini dilakukan berbagai jenis kegiatan yaitu sebagai berikut:

- a. Sosialisasi program pelatihan. Kegiatan sosialisasi program dilaksanakan untuk memberikan gambaran program pelatihan teori dan praktek kepada peserta

mengenai program yang akan dilaksanakan. Pada tahap sosialisasi pesan yang disampaikan kepada peserta pelatihan diminta untuk membuat kontrak belajar (*learning contract*) agar mereka bersungguh-sungguh mengikuti program pelatihan pengelolaan model *blended learning* hingga akhir dan mempraktikannya.

- b. Pelatihan. Kegiatan pertama setelah pembukaan program yaitu menyelenggarakan pelatihan. Pelatihan yang dilaksanakan berlangsung selama 1 hari dan 1 bulan untuk pendampingan dimana dalam kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 2 yakni : (1). Penyampaian teori, (2). Praktek. Peserta pelatihan mempraktekan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan dengan menyusun dan mengembangkan model *blended learning* . Peserta pelatihan dituntut melakukan praktek tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan model *blended learning* . Pendekatan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah partisipatif dan andragogi yakni dengan memanfaatkan pengalaman-pengalaman warga belajar sebagai sumber belajar untuk terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pelatihan. Metoda penyelenggaraan menggunakan pola/sistem individual. Peserta pelatihan secara keseluruhan (sebanyak 10 orang) berkumpul secara bersama-sama mengikuti penyampaian materi pelatihan yang bersifat teori dan melakukan simulasi pembelajaran model *blended learning* . Teknik pelatihan yang digunakan yaitu ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan brainstorming. Media yang digunakan yaitu papan tulis, kapur tulis, alat-alat praktek serta hand-out dalam upaya mempermudah peserta dalam memahami materi pelatihan. Keadaan sarana yang digunakan di dalam pelatihan cukup memadai yang didasarkan pada kondisi lapangan/lingkungan. Dan dana penyelenggaraan program pelatihan bersumber dari dana pengabdian.

6. Tahap Evaluasi

Evaluasi pada hakikatnya merupakan upaya pengamatan, pengukuran dan pembinaan yang dilaksanakan secara terus menerus sejak tahap perencanaan, pelaksanaan dan tindak lanjut. Penilaian bertujuan untuk mengetahui kemajuan yang dicapai dalam pelaksanaan program yang dijalankan dalam mencapai suatu tujuan program. Evaluasi yang dilaksanakan pada penyelenggaraan pelatihan ini tidak hanya melihat dari kualitas produk namun meliputi semua aspek baik dari segi

proses, pelaksanaan, hasil serta dampak pembelajaran. Terlebih evaluasi lebih menitikberatkan pada proses penerapan model *blended learning* pada program pembelajaran.

Evaluasi diselenggarakan sebanyak dua kali. Evaluasi awal pelatihan dilakukan dengan bentuk pretest untuk mengukur aspek kognitif atau pengetahuan peserta pelatihan mengenai konsep *blended learning* dalam pembelajaran. Kemudian diakhir pelatihan dilaksanakan evaluasi dengan bentuk posttest yang juga untuk mengukur kognitif akhir peserta pelatihan. Dari hasil evaluasi tersebut didapatkan bahwa hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post Test* Peserta Pelatihan

No	Nama Peserta Pelatihan	<i>Pret est</i>	<i>Post test</i>
	Yayat Rustandi	55	65
	Nenah	60	65
	Rohaeni	50	65
	Nita Hasanah	45	60
	Lismawati	35	50
	Sri Rahmawati	60	65
	Lani Rahmawati	15	25
	Maslia	40	65
	Kurniasih	55	50
	Suryani	40	50
	Skor Perolehan Tertinggi	60	65
	Skor Perolehan Terendah	15	25
	Rata-Rata	45,5	56
	Skor Makismal	100	100

Dari hasil pre-test dan post-test peserta pelatihan di atas dapat disimpulkan bahwa dari aspek pengetahuan, rata-rata nilai peserta pelatihan mengalami kenaikan sebelum pelatihan dan setelah pelatihan sudah diselenggarakan. Dan hanya 1 orang peserta pelatihan yang mengalami penurunan nilai namun tidak terlalu signifikan penurunannya.

7. Tahap Pendampingan

Penanganan pasca program dilakukan dengan program pendampingan. Pendampingan memiliki makna suatu proses dalam menyertai dan menemani secara dekat bersahabat dan bersaudara serta hidup bersama dalam suka maupun duka, saling

bahu membahu dalam menghadapi kehidupan untuk mencapai tujuan bersama yang diinginkan. Pendampingan dalam kegiatan ini dilakukan dengan kegiatan supervisi, pengawasan dan membantu, membina, membimbing serta mengarahkan peserta dalam kegiatan kerjanya. Pendampingan pelatihan pengelolaan model *blended learning* ini dilaksanakan selama 1 bulan kepada peserta pelatihan dan dilaksanakan secara daring.

E. KESIMPULAN

Penyelenggaraan pelatihan *blended learning* pada pembelajaran di rumah pintar nurul falah kota bandung dibagi ke dalam tiga tahapan. Yang pertama tahap perencanaan, tahap kedua pelaksanaan, dan tahap ketiga adalah evaluasi. Dalam penyelenggaraannya, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh penyelenggara pelatihan yang menyangkut komunikasi, logistik, fasilitator, peserta dan prasarana pendukung lainnya. Terakhir adalah evaluasi pelatihan dan tindak lanjut. Evaluasi pelatihan dan tindak lanjut sangat penting untuk mengetahui berbagai kekurangan, kelemahan, dan kelebihan, baik penyelenggaraan pelatihan maupun proses yang terjadi. Hasil evaluasi pelatihan ini menunjukkan adanya perbedaan pada aspek pengetahuan yang meningkat antara sebelum dan sesudah pelatihan.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, dan Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mendanai riset ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Alajääski, J., & Suomala, J. (2001). Another perspective on assessing the significance of information technology in education. *Computers in the Schools*, 18(2-3), 111-125.
- Anyanwu, E. U., & Ossai-Onah, O. V. (2011). Utilization of ICT facilities by students in Nigerian universities from ICT staff perspective: A study of two institutions. *The Information Technologist: International Journal of Information and Communication Technology*, 8(2), 139-145.
- Baker, V. L. (2015). People strategy in human resources: Lessons for mentoring in higher education. *Mentoring & Tutoring: Partnership in Learning*, 23(1), 6-18.

- Bastas, M., & Altinay, Z. (2019). Employment for Disability: Human Resources Management in Higher Education for Quality. *International Journal of Disability, Development and Education*, 66(6), 610–615.
- Gannaway, D., Hinton, T., Berry, B., & Moore, K. (2013). Cultivating change: disseminating innovation in higher education teaching and learning. *Innovations in Education and Teaching International*, 50(4), 410–421.
- Geng, Y., & Zhao, N. (2020). Measurement of sustainable higher education development: Evidence from China. *Plos One*, 15(6), e0233747.
- Igual, R., Plaza, I., Ibañez, F., Medrano, C., & Arcega, F. (2014). Quality and innovation. Web-based code of good teaching practice. *Proceedings of the 2014 Workshop on Interaction Design in Educational Environments*, 89–96.
- Johnson, D. L., & Maddux, C. D. (2007). Introduction: Effectiveness of information technology in education. *Computers in the Schools*, 24(3–4), 1–6.
- Maddux, C. D., & Johnson, D. L. (2006). Type II applications of information technology in education: The next revolution. *Computers in the Schools*, 23(1–2), 1–5.
- Ogunsola, L. A., & Aboyade, W. A. (2005). Information and communication technology in Nigeria: Revolution or evolution. *Journal of Social Sciences*, 11(1), 7–14.
- Olim, A. (2004). The China Paper. <http://ayiolim.wordpress.com>
- Peterson, M. (1998). The virtual learning environment: The design of a website for language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 11(4), 349–361.
- Rosenberg, Marc, J. (2001). *E-Learning: Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age*. McGraw-Hill Companies.
- Zhao, J. (2008). An Examination of Students Perception of Blended E-Learning in Chinese Higher Education. www.springerlink.com/index/r823125035647432.pdf