

**DESKRIPSI PELAKSANAAN PELATIHAN KOMPUTER WARGA
BELAJAR UTUSAN PNPM MANDIRI PERKOTAAN
DI QUANTUM KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Luar Sekolah*



Oleh

**TETI SUMARNI
NIM 1109480**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
KONSENTRASI PAUD FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN SKRIPSI

DESKRIPSI PELAKSANAAN PELATIHAN KOMPUTER WARGA BELAJAR UTUSAN PNPM MANDIRI PERKOTAAN DI QUANTUM KOTA PADANG

Nama : Teti Sumarni

NIM/BP : 1109480/2011

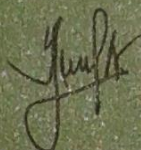
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah/Konsentrasi PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2015

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dra. Hj. Yuhelmi, M.Pd.
NIP 19590720 1988032 001

Pembimbing II



Dra. Hj. Setiawati, M.Si.
NIP 19610919 198602 2 001

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Deskripsi Pelaksanaan Pelatihan Komputer Warga Belajar Utusan
PNPM Mandiri Perkotaan di Quantum Kota Padang

Nama : Teti Sumarni

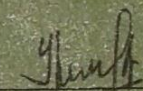
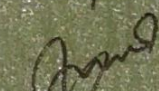
NIM/BP : 1109480/2011

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah/Konsentrasi PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2015

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Yuhelmi, M. Pd.	1. 
2. Anggota : Dra. Hj. Setiawati, M. Si.	2. 
3. Anggota : Dr. Solfema, M. Pd.	3. 
4. Anggota : Dr. Hj. Irmawita, M. Pd.	4. 
5. Anggota : Drs. Wisroni, M. Pd.	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, dengan judul “Deskripsi Pelaksanaan Pelatihan Komputer Warga Belajar Utusan PNPM Mandiri Perkotaan di Quantum, Kota Padang”, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan dalam rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukuman yang berlaku.

Padang, April 2015

Saya yang menyatakan,



Teti Sumarni
NIM 1109480

فَبِأَيِّ آلَاءِ رَبِّكُمَا تُكَذِّبَانِ ﴿١٢﴾

"Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?"

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap,
(Q.S Alam Nasyrah: 6 dan 8)

Meskipun cobaan silih berganti menyertai langkahku,
Bagapun namanya, Itulah kehidupan,
Berkahirmya setitik asa kuraih juga,
Sepenggal keberhasilan terukir sudah,
Kuucapkan syukur Alhamdulillah pada-Mu ya Allah.

Kugersembahkan karya ini kepada:

Amak ku sayang dan ayahku yang berada entah dimana...

One "kakakku" sayang dan Ayah Saidina Ali...

Kakanda tercinta, dan Seluruh Saudara-saudaraku, kasih sayang dan pengorbanan
yang tulus menaungi hidupku dan almamater yang ku banggakan...

Kelompok Siaga Bencana (KSB) Kecamatan Kuranji "Karah Family" yang sangat
menyayangiku...

Terima kasih Terucapkan kepada:

✚ Amakku yang sangat kucintai, hormati, dan ku sayangi, terima kasih atas doa
dan semangat serta dorongan yang tidak hentinya. *Love U Mom*

✚ Untuk "One" kakak ku yang sangat kusayangi, terima kasih atas pengorbanan
darimu one, dari kecil sampai sekarang. Nyawapun One berikan untuk adikmu
ini, maafkanlah adikmu yang selalu membuat One kesal, marah, dan bantakan
sampai masuk rumah sakit, sekali lagi maafkan adikmu ini one. Doa dan
harapanku selalu kudengungkan untukmu.

✚ Untuk Ayah "Saidina Ali", yang telah kuanggap sebagai ayahku sendiri.

Kasih sayang dan dorongan dalam segala hal, dari awal pendaftaran kuliah

saat-saat kepergianmu. Terima kasih Ayah, semoga Ayah tenang di Alam sana. Do'a dari anakmu, Ayyaaah... Teti lah Sarjana... Ayah selalu ada dihati Teti. "Al Fatihah".

✚ Ayah kandungku, semoga selalu diberikan kesehatan dan selalu dalam lindungan Allah SWT. Anakmu merindukanmu Ayah... kapan kita dipertemukan. "Ayah dimana Ayah?".

✚ Seseorang yang spesial dihati. Terima kasih atas pengorbanan, kesabaran, semangat, motivasi, dan semuanya, serta selalu berusaha membuat Teti tersenyum. "Love U Kanda".

Mengapa kita harus berjumpa, manalah pernah aku tahu...

Mengapa kita saling jatuh cinta mana, mana ku tahu...

Rasa cinta, yang kurasakan bukanlah sekedar saja...

Rasa cinta, yang kurasakan dari hati hingga mata...

Aku tak butuh permata, apalagi arti istana... (Rasa cinta "Cindy Claudia")



Teti Sumarni, S.Pd.

Jumat, 24 April 2015

Pukul 13.00 wib.

ABSTRAK

Teti Sumarni : Deskripsi Pelaksanaan Pelatihan Komputer Warga Belajar Utusan PNPM Mandiri Perkotaan di Quantum, Kota Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya warga belajar utusan PNPM Mandiri Perkotaan di Kelurahan Sungai Sapih yang berhasil setelah mengikuti pelatihan komputer yang dilaksanakan oleh lembaga kursus Quantum. Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran pelaksanaan pelatihan komputer yang dilaksanakan oleh lembaga kursus Quantum yang mencakup aspek tutor, materi pelatihan, metode yang digunakan, dan fasilitas.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Populasi penelitian ini adalah seluruh warga belajar yang terdapat dalam pelatihan komputer tahun 2013 yang berjumlah 23 orang. Teknik pengambilan sampel dengan metode sensus yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Jenis data penelitian ini adalah data pelaksanaan pelatihan komputer. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan alat yang digunakan kuesioner dan teknik analisis data menggunakan rumus persentase.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan komputer terlaksana dengan sangat baik. Dari aspek (1) tutor, (2) materi pelatihan, (3) metode, dan (4) fasilitas. Disarankan kepada, (1) pengelola kursus semakin memantapkan pelaksanaan pelatihan komputer supaya hasil belajar warga belajar semakin optimal, (2) PNPM Mandiri Perkotaan Sungai Sapih terutama LKM SSP yang sudah mengadakan pelatihan komputer agar lebih memantapkan pengelolaan pelatihan pada tahap berikutnya supaya semakin membantu masyarakat untuk menambah keterampilan dan masyarakat juga bisa menciptakan lapangan kerja sendiri untuk menambah penghasilan ekonomi keluarga.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ”Deskripsi Pelaksanaan Pelatihan Komputer Warga Belajar Utusan PNPM Mandiri Perkotaan di Quantum, Kota Padang”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada konsentrasi PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan proposal penelitian ini, penulis banyak mendapat bantuan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Solfema, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Wisroni, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dra. Yuhelmi, M. Pd, selaku Pembimbing I dan Ibu Dra. Setiawati, M.Si., selaku Pembimbing II.
5. Ibu Dr. Solfema, M.Pd., Bapak Drs. Wisroni, M.Pd., dan Ibu Dr. Irmawita, M.Pd, selaku dosen penguji.
6. Bapak/Ibu staf pengajar Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, konsentrasi PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

7. Lembaga Keswadayaan Masyarakat (LKM) Sungai Sapih Peduli, Kecamatan Kuranji, Kota Padang.
8. Warga Belajar Pelatihan Keterampilan Komputer KSM Kelurahan Sungai Sapih, Kecamatan Kuranji, Kota Padang.
9. Kakanda ku tercinta, selaku pemberi semangat dan motivasi terbesar.
10. Rekan-rekan seperjuangan Konsentrasi PAUD, Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Tahun 2011 yang tak tersebutkan satu persatu

Semoga semua bimbingan, arahan, saran dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin menyelesaikan skripsi ini, namun jika terdapat kesalahan dan kekurangan, penulis mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca demi kesempurnaannya. Atas kritik dan saran yang diberikan penulis ucapkan terima kasih.

Padang, April 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Pertanyaan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Defenisi Operasional	9
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	13
1. Pembelajaran dalam PLS	13
2. Pelatihan Komputer.....	27
B. Penelitian Relevan	36
C. Kerangka Konseptual.....	37
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	39
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
C. Jenis dan Sumber Data.....	40
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	40
E. Instrumen Data.....	41
F. Teknik Analisis Data.....	42

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan	52

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	58
B. Saran	58

DAFTAR RUJUKAN	60
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Distribusi Frekuensi Gambaran Tutor.....	44
2. Distribusi Frekuensi Gambaran Materi Pelatihan.....	46
3. Distribusi Frekuensi Gambaran Metode Pelatihan	48
4. Distribusi Frekuensi Gambaran Fasilitas Pelatihan	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	38
2. Distribusi Frekuensi Gambaran Tutor.....	45
3. Distribusi Frekuensi Gambaran Materi Pelatihan	47
4. Distribusi Frekuensi Gambaran Metode Pelatihan	49
5. Distribusi Frekuensi Gambaran Fasilitas Pelatihan	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Warga Belajar Program Pelatihan Komputer	62
2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	63
3. Instrumen Penelitian.....	65
4. Rekapitulasi Uji Coba Instrumen	67
5. Hasil Uji Coba Instrumen.....	68
6. Angket Penelitian	72
7. Rekapitulasi Angket	74
8. Pengolahan Data Penelitian.....	75
9. Nilai r Product Moment	79

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan merupakan salah satu usaha yang telah dilaksanakan oleh pemerintah, maupun masyarakat dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan dilaksanakan melalui jalur formal, informal dan non formal yang diselenggarakan dalam dua sistem yaitu persekolahan dan luar sekolah. Jalur informal dan non formal termasuk kedalam sistem Pendidikan Luar Sekolah (PLS).

Tantangan kehidupan Bangsa Indonesia ke depan semakin kompleks terkait dengan sumber daya manusia. Tahun 2020, sudah masuk pada era globalisasi. Jika tidak mempersiapkan diri dari sekarang, bangsa ini akan menjadi penonton bursa tenaga kerja dan barang dari luar negeri masuk ke negeri kita sendiri.

Indonesia sebagai bangsa besar yang memiliki Sumber Daya Alam (SDA) dan kebhinekaan budaya yang diakui dunia berpeluang menjadi negara besar, namun saat ini masih memiliki kelemahan di berbagai bidang, seperti masih kurangnya jumlah wirausaha, banyaknya pengangguran, menjadi negara importir terbesar ke 4 dunia dan *Human Development Index* (HDI) Indonesia yang tergolong rendah. Berkaitan dengan hal tersebut maka dibutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kreatif dan inovatif, yang mampu mengubah SDA dan

kebhinekaan budaya menjadi barang jadi atau jasa yang bernilai tinggi dan dibutuhkan oleh pasar.

Pendidikan non formal (PLS) merupakan solusi didalam menghadapi tantangan di atas. Pendidikan non formal adalah pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah dan pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan nasional dan pendidikan sepanjang hayat. Oleh karena itu, pendidikan non formal (PLS) merupakan alternatif untuk melayani kekurangan dan kelemahan pendidikan formal dalam konteks sistem pendidikan nasional.

PLS bertujuan untuk memberikan kesempatan belajar yang seluas-luasnya bagi masyarakat terutama karena faktor kesulitan ekonomi, sosial dan lingkungan yang kurang mendukung. Selain itu, juga menampung masyarakat yang tidak mendapatkan kesempatan untuk mengikuti pendidikan melalui jalur pendidikan sekolah. Disamping itu, PLS juga memberikan layanan kepada mereka yang ingin mendapatkan suatu keterampilan untuk mencari kerja atau karena tuntutan pekerjaan yang sedang digeluti, ataupun mereka yang ingin melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri termasuk salah satu pelaksana kegiatan pendidikan luar sekolah (PLS). Hasil yang diperoleh dari PLS diharapkan dapat bermanfaat bagi warga belajar itu sendiri, keluarga, bangsa dan negara. Dalam pelaksanaannya PNPM Mandiri memiliki program-program mulai dari aspek sosial (santunan beasiswa, cacat, dan lansia), aspek

ekonomi (pelatihan untuk masyarakat dan dana bergulir), dan aspek lingkungan (perbaikan infrastruktur). Salah satu kegiatan PNPM Mandiri dalam menanggulangi kemiskinan adalah melalui kegiatan pelatihan keterampilan.

Suartini (2013:1), menyatakan bahwa pelatihan adalah salah satu program pendidikan non formal, kegiatan pelatihan mengenai pengenalan atau pendalaman keterampilan seseorang baik secara teknis (*hard skill*) maupun bersifat pengembangan pribadi (*soft skill*). Salah satu jenis pelatihan yang dimaksud adalah pelatihan komputer yang diselenggarakan oleh lembaga kursus Quantum yang bekerja sama dengan PNPM Mandiri Perkotaan di kelurahan Sungai Sapih.

PNPM Mandiri Perkotaan merujuk pada dasar hukum PNPM Mandiri sebagaimana ditetapkan dalam pedoman umum PNPM Mandiri, Peraturan Presiden Nomor 13 Tahun 2009 tentang Koordinasi Penanggulangan Kemiskinan. Program ini lebih mengutamakan pada peningkatan pendapatan masyarakat dengan mendudukan masyarakat sebagai pelaku utamanya melalui partisipasi aktif. Melalui partisipasi aktif ini dari masyarakat miskin sebagai kelompok sasaran tidak hanya berkedudukan menjadi objek program, tetapi ikut serta menentukan program yang paling cocok bagi mereka. Mereka memutuskan, menjalankan, dan mengevaluasi hasil dari pelaksanaan program itu sendiri.

Program pelatihan dapat berjalan dengan lancar apabila pelaksanaan program dijalankan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Begitu juga, pelaksanaan pelatihan komputer merupakan aplikasi dari perencanaan yang dibuat sebelumnya. Sagala (2012:46), menyatakan bahwa pelaksanaan merupakan wujud dan aplikasi dari perencanaan yang telah ditentukan sehingga diterapkan dalam berbagai

aktivitas dan tindakan program yang dilakukan dengan penuh motivasi dan kesadaran untuk mencapai keberhasilan tujuan yang diharapkan.

Pelatihan komputer adalah serangkaian kegiatan yang memberikan kesempatan untuk mendapatkan dan meningkatkan keterampilan yang berkaitan dengan komputer. Di era globalisasi saat ini, keterampilan mengoperasikan komputer sangat diperlukan diberbagai bidang. Hampir seluruh fasilitas, adat, sarana prasarana di dunia ini dioperasikan dengan menggunakan komputer. Pelatihan komputer memiliki peran yang penting khususnya bagi masyarakat yang hendak masuk dunia kerja. Hasil akhir yang ingin dicapai pada kegiatan pelatihan komputer adalah terbentuknya seseorang yang mampu berdiri sendiri, bekerja dan tak pernah berhenti untuk belajar serta mengembangkan apa yang pernah diperolehnya.

Kelurahan Sungai Sapih memiliki LPM (Lembaga Pemberdayaan Masyarakat) dan LKM (Lembaga Keswadayaan Masyarakat). LPM sebagai wadah yang dibentuk atas prakarsa masyarakat sebagai mitra pemerintah kelurahan dalam menampung dan mewujudkan aspirasi kebutuhan demokrasi masyarakat di bidang pembangunan, sedangkan LKM adalah himpunan masyarakat yang diprakarsai dan dikelola secara mandiri oleh warga, sebagai wadah masyarakat untuk besinergi, memecahkan persoalan bersifat independen, otonom terhadap institusi pemerintah, politik, militer, keluarga, agama, dan usaha.

LKM memiliki peran utama sebagai dewan pengambilan keputusan secara partisipatif, di samping itu juga menggalang potensi dan sumber daya, baik yang dimiliki masyarakat maupun yang bersumber dari luar dalam upaya menanggulangi berbagai persoalan pembangunan di wilayah desa dan kelurahan, salah satunya

memberikan pelatihan keterampilan komputer dengan bantuan lembaga kursus Quantum Padang sebagai pelaksana pelatihan.

Penulis telah melakukan studi pendahuluan bulan Desember 2013 dan menurut informasi dari ketua kelompok swadaya masyarakat (KSM) Kelurahan Sungai Sapih Kuranji Padang, Ibu Tati Yusmita bahwa lembaga kursus Quantum telah berhasil melaksanakan program pelatihan komputer dengan PNPM Mandiri Perkotaan sebagai penyanggah dana. Pelatihan keterampilan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri dilaksanakan pada bulan Juni sampai bulan Agustus 2013.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan 4 kali dalam satu minggu, yaitu pada hari Senin s/d Kamis, pukul 08.00-15.00 WIB. Pelatihan komputer dilaksanakan dalam jangka waktu 3 bulan. LKM Sungai Sapih Peduli (SSP) sebagai pengutus peserta, memilih peserta dengan kriteria antara lain peserta pelatihan beralamat di Kelurahan Sungai Sapih, terdaftar sebagai warga miskin di Kelurahan Sungai Sapih, terdaftar sebagai warga belajar pada pelatihan komputer tahun 2013, berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, dan warga belajar memiliki pendidikan terakhir SMA. Berdasarkan kriteria tersebut warga belajar pelatihan terdiri dari ibu rumah tangga, pemuda, dan pemudi.

Data yang didapatkan dari lembaga kursus Quantum yang diterima oleh peneliti dari LKM SSP (Lampiran 1), terbukti seluruh warga belajar sudah bisa mengoperasikan komputer. Warga belajar yang ikut dan tercatat dalam pelatihan keterampilan komputer ini berjumlah 23 orang. Warga belajar sudah bisa menggunakan *microsoft word*, *microsoft excel*, maupun membuat *powerpoint*.

Dengan memiliki keterampilan komputer warga belajar sudah bisa mengoperasikan komputer.

Lembaga kursus Quantum telah berhasil dalam melaksanakan pelatihan komputer karena tujuan yang direncanakan telah tercapai dengan baik dan semua target dapat terpenuhi. Keberhasilan pelaksanaan pelatihan komputer di Quantum dilihat dari tercapainya komponen pelaksanaan pelatihan yang dilaksanakan mulai dari aspek tujuan, materi, metode, warga belajar, tutor, media, dan evaluasi program pelatihan. Materi yang diberikan mudah dipahami warga belajar, metode yang digunakan bervariasi dan menarik, adanya media pembelajaran, tutor yang sudah profesional, dan adanya evaluasi dalam pelatihan.

Hasil wawancara penulis dengan Ibu Tati Yusmita dan beberapa peserta pelatihan komputer tanggal 26 Desember 2013, pelaksanaan keterampilan komputer di Quantum berjalan dengan lancar karena ditunjang oleh pendanaan yang optimal dari PNPM Mandiri Perkotaan kelurahan Sungai Sapih dan juga antusias serta motivasi warga belajar dari kelurahan Sungai Sapih yang cukup tinggi.

Keberhasilan pelaksanaan pelatihan tidak terlepas dari komponen pelaksanaan pelatihan yang saling berkait. Selain itu, adanya pengawasan yang baik dari fasilitator (PNPM Mandiri Perkotaan) dan LKM SSP Kuranji Padang. Berdasarkan uraian di atas, terlihat jelas lembaga kursus Quantum sebagai tempat pelaksanaan pelatihan yang didanai oleh PNPM Mandiri Perkotaan, Kelurahan Sungai Sapih Kuranji Padang berhasil melaksanakan kegiatan pelatihan komputer.

Untuk itu, penulis telah mengungkapkan deskripsi dari pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, Kota Padang.

B. Identifikasi Masalah

Keberhasilan pelaksanaan pelatihan komputer dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pelatihan keterampilan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum berjalan dengan lancar.
2. Motivasi peserta belajar yang tinggi dalam mengikuti pelatihan.
3. Dana yang memadai sehingga pelaksanaan pelatihan menjadi optimal.
4. Pelaksanaan pelatihan keterampilan dengan tutor yang profesional.
5. Dukungan dari pengawas cukup tinggi.

C. Pembatasan Masalah

Berhubung karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, maka penelitian ini dibatasi tentang pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana gambaran pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, kota Padang?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, kota Padang yang meliputi :

1. Menggambarkan *performance* tutor pada pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, kota Padang.
2. Menggambarkan materi pada pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, kota Padang.
3. Menggambarkan metode pada pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, kota Padang.
4. Menggambarkan fasilitas pada pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, kota Padang.

F. Pertanyaan Penelitian

Secara umum pertanyaan penelitian ini adalah tentang bagaimanakah gambaran pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, kota Padang. Secara khusus pertanyaan penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah gambaran *performance* tutor pada pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, kota Padang.
2. Bagaimanakah gambaran materi pada pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, kota Padang
3. Bagaimanakah gambaran metode pada pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, kota Padang

4. Bagaimanakah gambaran fasilitas pada pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, kota Padang.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan luar sekolah khususnya dalam mengelola pendidikan dan pelatihan.

2. Manfaat Praktis

1. Pengelola di Quantum

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan khususnya kepada pengelola kursus di Quantum, Kota Padang.

2. PNPM Mandiri Perkotaan Sungai Sapih

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi tentang pentingnya pelaksanaan pelatihan komputer bagi warga belajar utusan PNPM Mandiri Perkotaan kelurahan Sungai Sapih Kuranji Padang.

H. Defenisi Operasional

1. Pelaksanaan Pelatihan

Sagala (2012:46), menyatakan bahwa pelaksanaan merupakan wujud dan aplikasi dari perencanaan yang telah ditentukan sehingga diterapkan dalam berbagai aktivitas dan tindakan program yang dilakukan dengan penuh motivasi dan kesadaran untuk mencapai keberhasilan tujuan yang diharapkan yaitu warga belajar yang terampil dalam menggunakan komputer. Pelaksanaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses lembaga kursus Quantum, kota Padang dalam

melaksanakan kegiatan pelatihan keterampilan komputer dilihat komponen pelatihan dari segi *performance* tutor, materi yang diberikan, metode, dan fasilitas pelatihan keterampilan komputer.

a. *Performance* Tutor

Tutor merupakan sumber belajar dalam pelatihan keterampilan komputer. Yusuf dalam 'Aini (2006:59), mengemukakan peranan sumber belajar sangat menentukan warga belajarnya untuk dapat bertahan dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Performansi tutor dalam kelas yang dipimpinnya akan mempengaruhi motivasi warga belajar dalam kegiatan belajar yang dipimpinnya dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Pada penelitian ini dari aspek *performance* tutor, gambaran pelaksanaan yang akan dilihat adalah *performance* tutor dalam berkomunikasi dengan warga belajar dan penampilan fisik tutor saat pelaksanaan pelatihan komputer.

b. Materi Pelatihan

'Aini (2006:54), menyatakan materi merupakan kumpulan bahan pelajaran yang telah disajikan sedemikian rupa. Materi yang dipilih hendaknya sesuai dan tepat dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan minat serta kebutuhan warga belajar sehingga materi yang disajikan oleh sumber belajar atau tutor akan bermakna dalam kehidupannya.

Pada penelitian ini dari aspek materi yang diajarkan, gambaran pelaksanaan yang akan dilihat adalah materi pelatihan mudah dipahami warga belajar, sesuai dengan kebutuhan warga belajar, menarik bagi warga belajar,

materi lebih banyak praktek dari teori, dan berhubungan dengan masa lalu peserta didik.

c. Metode yang Digunakan

Solfema (2013:91), mengemukakan secara sederhana metode dapat diartikan sebagai cara yang teratur dan terfikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Metode pembelajaran dalam pelatihan adalah suatu cara logis dan sistematis, disusun dalam rencana kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kegiatan belajar tersebut.

Pada penelitian ini dari aspek metode yang digunakan, gambaran pelaksanaan yang akan dilihat adalah metode berpusat pada masalah yang sedang dihadapi, menuntut dan mendorong warga belajar aktif, mengemukakan pengalaman sehari-hari, menimbulkan kerjasama, dan bersifat pemberian pengalaman serta metode sesuai dengan materi.

d. Fasilitas

Fasilitas pada pelatihan berupa sarana dan prasarana pelatihan. Sarana pada pelatihan komputer adalah komputer itu sendiri, *infocus*, ataupun *white board*. Marzuki (2012:191), menyatakan alat dan media seharusnya pada posisi yang dapat didengar dan dilihat semua peserta pelatihan. Prasarana adalah fasilitas penunjang dari sarana. Prasarana pada pelatihan berupa tempat dan ruangan pelatihan.

Pada penelitian ini dari aspek fasilitas yang tersedia, gambaran pelaksanaan yang akan dilihat adalah dari segi sarana dan prasarana. Sarana yaitu alat dan media sudah mengikuti perkembangan teknologi, seharusnya pada posisi

yang dapat didengar peserta pelatihan, seharusnya pada posisi yang dapat dilihat semua peserta pelatihan, ada buku petunjuk yang lengkap mengenai pelatihan komputer, dan diberikannya satu map ATK untuk warga belajar. Prasarana yaitu berupa tempat pelatihan nyaman, ruangan pelatihan dilengkapi dengan AC, pencahayaan yang cukup untuk belajar, dan penataan tempat duduk memungkinkan warga belajar untuk aktif belajar.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran dalam Pendidikan Luar Sekolah (PLS)

a. Pengertian Pembelajaran

Lufri (2007:9), menyatakan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan. Pembelajaran merupakan hal membelajarkan yang artinya mengacu kesegala daya dan upaya bagaimana membuat seseorang belajar di dalam diri orang tersebut.

Malik (2008:3), menyatakan teori andragogi menjelaskan bagaimana belajar orang dewasa dalam pembelajaran. Pengertian pembelajaran menurut beberapa ahli sebagai berikut.

- 1) Carl Roger mengajukan konsep pembelajaran yaitu “*Student Centered Learning*” yang artinya yaitu kita tidak bisa mengajar orang lain tetapi kita hanya bisa memfasilitasi belajarnya, seseorang akan belajar secara signifikan hanya pada hal-hal yang dapat memperkuat/menumbuhkan “self”nya, manusia tidak bisa belajar kalau berada di bawah tekanan, dan pendidikan akan membelajarkan peserta didik secara signifikan bila tidak ada tekanan terhadap peserta didik, dan adanya perbedaan persepsi/pendapat difasilitasi/diakomodir.
- 2) Jack Mezirow mengemukakan: “Belajar dalam kelompok pada umumnya merupakan alat yang paling efektif untuk menimbulkan perubahan dalam sikap dan perilaku individu”. Mezirow berpendapat bahwa pendidikan sebagai suatu kekuatan pembebasan individu dari belenggu dominasi budaya penjajah,

namun ia melihat kemerdekaan dari perspektif yang lebih bersifat psikologis, dan kegiatan belajar sebagai suatu metode yang dapat digunakan untuk mengubah realita masyarakat.

Supriadi (2006:2), menyatakan andragogi dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a) Cara untuk belajar secara langsung dari pengalaman.
- b) Suatu proses pendidikan kembali yang dapat mengurangi konflik-konflik sosial, melalui kegiatan-kegiatan antar pribadi dalam kelompok belajar itu.
- c) Suatu proses belajar yang diarahkan sendiri, dimana kira secara terus menerus dapat menilaikembali kebutuhan belajar yang timbul dari tuntutan situasi yang selalu berubah.

Andragogi adalah suatu bentuk pembelajaran yang mampu melahirkan sasaran pembelajaran (lulusan) yang dapat mengarahkan dirinya sendiri dan mampu menjadi guru bagi dirinya sendiri. Dengan keunggulan-keunggulan itu andragogi menjadi landasan dalam proses pembelajaran pendidikan nonformal. Hal ini terjadi karena pendidikan nonformal formula pembelajarannya diarahkan pada kondisi sasaran yang menekankan pada peningkatan kehidupan, pemberian keterampilan dan kemampuan untuk memecahkan permasalahan yang dialami terutama dalam hidup dan kehidupan sasaran di tengah-tengah masyarakat.

b. Pembelajaran dalam PLS

Pendidikan luar sekolah adalah pendidikan dimana setiap kesempatan terdapat komunikasi yang teratur dan terarah di luar sekolah dan seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, latihan, atau bimbingan sesuai kebutuhan

hidup. ‘Aini (2006:5), menyatakan bahwa PLS merupakan pendidikan yang berlangsung secara nonformal, mempunyai tujuan khusus (pendek), kurang menekankan ijazah, waktu pembelajaran relatif singkat, kurikulum berpusat pada kepentingan warga belajar, mengutamakan aplikasi, dipusatkan di lingkungan masyarakat (lembaga), struktur program fleksibel, dan berkaitan dengan kehidupan warga belajar dan masyarakat.

Pembelajaran dalam PLS merupakan kegiatan yang berlangsung secara nonformal dengan tujuan khusus, dimana setiap kesempatan terdapat komunikasi yang teratur dan terarah di luar sekolah dan seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, latihan, atau bimbingan sesuai kebutuhan hidup.

c. Tujuan Pembelajaran PLS

Aliasar, dkk (2006:20), menyatakan tujuan utama pendidikan orang dewasa adalah membantu setiap orang dewasa untuk mengembangkan diri melalui pendidikan. Pengembangan diri dapat berupa membangkitkan semangat warga belajar, memberikan kemampuan untuk berbuat, dan kemampuan untuk menolak atau menerima hal-hal yang berhubungan dengan perkembangan mereka.

‘Aini (2006:7), mengemukakan tujuan PLS sangat tergantung kepada program pembelajaran yang dikembangkan. Secara umum tujuan yang ingin dicapai mengacu pada Taksonomi Bloom yaitu pencapaian pengetahuan, pengembangan keterampilan dan pengembangan serta pembentukan sikap. Sardiman dalam ‘Aini (2006:53), menyatakan tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi, namun bila dirangkum dan ditinjau secara umum, maka tujuan belajar dapat dibagi kepada 3 jenis, yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan, hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.
- 2) Penanaman konsep dan keterampilan, perumusan terhadap konsep memerlukan suatu keterampilan baik keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani.
- 3) Pembentukan sikap dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi warga belajar, pendidik harus hati-hati dalam pendekatannya.

d. Komponen Pembelajaran PLS

‘Aini (2006:52), menyatakan di dalam kegiatan pembelajaran PLS ada beberapa komponen yang harus ada. Komponen pada PLS merupakan unsur-unsur yang diperlukan dalam mencapai hasil yang diharapkan. Di dalam kegiatan pembelajaran unsur-unsur itu berkaitan satu sama lain, salah satu unsur tidak ada akan menghambat dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen tersebut adalah sebagai berikut.

1) Tujuan Pembelajaran

Setiap proses pembelajaran mempunyai tujuan yang ingin dicapai, pencapaian tujuan belajar akan dapat dilakukan bila tercipta sistem lingkungan belajar yang kondusif. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran perlu diketahui tujuan pembelajaran yang baik. Morgan dalam ‘Aini (2006:53), mengemukakan ciri-ciri pembelajaran yang baik sebagai berikut.

- a) Bersifat tingkah laku yang fungsional, dan mungkin dapat dicapai.
- b) Memperlihatkan perubahan tertentu dalam tingkah warga belajar.

- c) Dapat diterima oleh sasaran didik sebagai tujuan mereka sendiri, mereka merasakan tujuan ini berguna baginya dan berkembang sebagai keinginan sasaran didik.
- d) Dirumuskan sedemikian rupa sehingga dapat diukur dan di evaluasi.

Latuheru dalam ‘Aini (2006:54), mengemukakan kriteria tujuan pembelajaran, yaitu:

- (1) Isinya harus jelas, mengandung pertanyaan umum yang ingin dicapai peserta didik.
- (2) Didalamnya harus dijelaskan tentang apa yang akan dicapai oleh peserta didik.
- (3) Tujuannya harus berkaitan dengan masalah yang diidentifikasi serta sesuai kebutuhan.
- (4) Harus ada penegasan bahwa tujuan hanya dapat dicapai melalui proses pembelajaran.
- (5) Bermuara pada tujuan umum pendidikan.

Dalam kegiatan PLS tujuan pembelajaran hendaknya memperhatikan beberapa aspek, antara lain perumusan tujuan memerlukan keterlibatan warga belajar dengan sumber belajar maupun antara sumber belajar, warga belajar dan pimpinan program, tujuan pembelajaran haruslah bersifat fungsional yaitu dapat langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari warga belajar, isi dan tujuan pembelajaran tersebut harus jelas dan terperinci, dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan warga belajar. Kebutuhan belajar, potensi, dan sumber belajar dan kemungkinan hambatan perlu diidentifikasi terlebih dahulu agar tujuan

belajar bisa dirumuskan secara akurat dan prosese kegiatan belajar dapat dirancang dan dilaksanakan dengan efektif.

Nirwana, dkk (2006:53), mengemukakan kegiatan belajar adalah suatu proses yang bertujuan dimana antara peserta didik dan pendidik sama-sama mengupayakan agar kegiatan pembelajaran memperoleh hasil yang maksimal. Tujuan pembelajaran terdiri dari tujuan instruksional, tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus (sasaran belajar). Ketiga jenis tujuan itu mempunyai hirarki yang jelas dimana pembelajaran awal dijabarkan melalui tujuan pembelajaran umum, kemudian masing-masing dijabarkan pula menjadi sejumlah tujuan pembelajaran khusus.

2) Materi Pembelajaran

‘Aini (2006:54), dalam kegiatan pembelajaran tentu ada materi yang disajikan kepada warga belajar. Materi merupakan kumpulan bahan pelajaran yang telah disajikan sedemikian rupa. Materi yang dipilih hendaknya sesuai dan tepat dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan minat serta kebutuhan warga belajar sehingga materi yang disajikan oleh sumber belajar akan bermakna dalam kehidupannya.

Materi yang dipilih harus menunjang tercapainya tujuan dan memenuhi kebutuhan warga belajar. Oleh karena itu, ketepatan memilih materi sangat penting dikuasai oleh sumber belajar untuk melaksanakan program pembelajaran. Ibrahim dalam ‘Aini (2006:55), menyatakan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan materi pembelajaran yaitu sebagai berikut.

a) Materi hendaknya sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran.

- b) Materi hendaknya terorganisasi secara sistematis dan berkesinambungan.
- c) Materi sesuai dengan tingkat pendidikan atau perkembangan peserta didik pada umumnya.
- d) Materi hendaknya mencakup hal yang bersifat konseptual.

Materi pembelajaran yang diberikan juga harus meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor warga belajar. Melalui ranah kognitif warga belajar dapat memiliki pengetahuan, pemahaman dapat menerapkan, melakukan analisis dan evaluasi. Pada ranah afektif warga belajar dapat melakukan penerimaan, partisipasi, menentukan sikap, mengorganisir dan aplikasi dalam hidup. Pada ranah psikomotor warga belajar diharapkan dapat terampil baik terampil dari segi fisik atau terampil dari segi psikis.

3) Warga Belajar

Warga belajar harus ada dalam kegiatan pembelajaran, tanpa ada warga belajar proses pembelajaran tidak akan pernah terjadi. Dalam kegiatan pembelajaran perlu disadari oleh sumber belajar, tidak akan ada dua orang warga belajar yang sama. Sudjana dalam 'Aini (2006:56), mengemukakan bahwa tiap-tiap warga belajar memiliki perbedaan dalam hal kemampuan belajar, latar belakang kehidupan, hobi, lingkungan serta daerah tempat penerapan hasil belajar yang mereka peroleh.

4) Pendekatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada PLS menggunakan beberapa pendekatan. Hoxeng dan Srinivasan dalam 'Aini (2006:56), menggolongkan pendekatan pada PLS, diantaranya adalah pendekatan yang berpust pada isi program, pendekatan

yang mempunyai tujuan ganda, pendekatan penyandaran dan pendekatan yang diarahkan untuk mengembangkan kreatifitas dan kemampuan merencanakan.

a) Pendekatan *content centered approach*

Pendekatan yang digunakan oleh ahli atau pakar dalam menyusun dan menggunakan isi program PLS untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan dan sikap baru dalam bidang tertentu dan untuk membantu warga belajar agar mereka dapat mengadopsi hal-hal tersebut.

b) Pendekatan *problem focused approach*

Pendekatan ini mempunyai tujuan ganda yaitu untuk membantu warga belajar dalam meningkatkan keterampilan dan membuat generalisasi untuk memecahkan masalah dengan metode ilmiah serta untuk membantu warga belajar agar mereka mampu menghimpun dan menggunakan informasi yang tepat dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.

c) Pendekatan *conscientization approach*

Pendekatan ini mengarahkan untuk menyadarkan warga belajar terhadap isu tidak keseimbangan dalam kehidupan masyarakat. Kesenjangan kehidupan ini ditandai adanya kelompok masyarakat miskin sebagai akibat pemerasan yang dilakukan oleh pihak tertentu di masyarakat. Melalui kegiatan penyadaran maka orang-orang miskin yang hidup tertekan menjadi sadar terhadap keadaan dirinya dan dapat menggunakan potensi diri untuk melepaskan diri dari cengkraman kemiskinan dan perasaan hidup tertekan.

d) Pendekatan *human development and creative planing approach*.

Pendekatan ini diarahkan untuk mengembangkan kreatifitas dan kemampuan merencanakan yang terdapat pada diri warga belajar sehingga mereka berfungsi lebih dinamis dan efektif dalam proses pengambilan keputusan, perencanaan, dan kepeloporan perubahan dan pembangunan.

5) Sumber Belajar

Sudjana dalam ‘Aini (2006:59), mengemukakan bahwa sumber belajar itu sebagai pembantu atau fasilitator bagi warga belajar dalam melakukan kegiatan tugas. Sumber belajar dalam PLS adalah orang yang memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada warga belajar. Sumber belajar pada PLS disebut tutor, fasilitator, penyuluh, pembimbing, pamong belajar, instruktur, dan lainnya.

Sumber belajar dalam PLS sangat besar peranannya terutama dalam memotivasi warga belajar agar mereka melakukan kegiatan belajar. Yusuf dalam ‘Aini (2006:59), mengemukakan peranan sumber belajar dalam PLS sangat menentukan warga belajarnya untuk dapat bertahan dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sumber belajar harus mampu menggerakkan dan menarik perhatian warga belajarnya di samping mengajak untuk terus belajar.

Sumber belajar bermacam-macam jenisnya yaitu sebagai berikut.

- a) Sumber belajar berbentuk manusia misalnya guru, pamong, tokoh masyarakat, alim ulama, dokter, dan lainnya.
- b) Sumber belajar non manusia dalam PLS dapat diartikan lebih luas misalnya sumber alam, sumber kebudayaan, sumber lembaga, sumber komunikasi.

Dalam proses pembelajaran PLS pemanfaatan sumber belajar juga lebih luas. Siapa saja orang yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat menyampaikan kepada orang lain asalkan sumber belajar itu dapat mengembangkan warga belajar sesuai dengan minat, bakat yang akan dikembangkan warga belajar. Penetapan sumber belajar pada PLS tidak terlalu formal, yang lebih diutamakan sumber belajar memang menguasai dan profesional di bidang itu.

6) Sarana atau Media Pembelajaran

Sarana belajar dapat berupa alat-alat bantu yang dapat membantu kelancaran proses pembelajaran. Sarana pembelajaran yang tersedia akan mempengaruhi pula penggunaan teknik pembelajaran. Sarana belajar dapat berupa sarana modern dan sarana sederhana, yaitu sebagai berikut.

- a) Sarana belajar modern seperti proyektor lintas, proyektor slide, film, rekaman kaset video, pesawat radio, pesawat televisi, papan tulis, mesin stensil komputer, dan laptop, dan lainnya.
- b) Sarana sederhana yaitu dapat dibuat dari bahan-bahan yang tersedia di masyarakat, mudah diperoleh, murah harganya apabila harus dibeli dan gampang dibuat dan digunakan.

Tersedianya jenis dan bentuk sarana belajar perlu dipertimbangkan dalam penggunaan teknik-teknik pembelajaran. Apabila sarana yang tersedia dimasyarakat hanya mendukung pembelajaran dalam kerajinan anyaman maka teknik penugasan hendaknya berkaitan dengan penggunaan sarana belajar tersebut.

7) Situasi dan Kondisi Pembelajaran

‘Aini (2006:61), situasi dan kondisi pembelajaran ikut menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran. Situasi pembelajaran yang menyenangkan akan membuat warga belajar merasa betah, dan akan menimbulkan motivasi yang kuat. Dalam pembelajaran PLS seorang tutor harus dapat menciptakan situasi dan kondisi yang membuat warga belajar merasa betah dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Kedalam situasi dan kondisi pembelajaran termasuk pula faktor lingkungan yang menunjang berjalannya program pendidikan seperti lingkungan keluarga yang aman, lingkungan masyarakat, lingkungan teman sebaya, dan lainnya. Selain lingkungan sosial, faktor lingkungan alam juga mempengaruhi kegiatan pembelajaran, keadaan cuaca, tempat tinggal, keamanan lingkungan ikut menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran.

8) Metode Pembelajaran

Solfema (2013:91), mengemukakan secara sederhana metode dapat diartikan sebagai cara yang teratur dan terfikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Metode pembelajaran dalam PLS adalah suatu cara logis dan sistematis, disusun dalam rencana kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kegiatan belajar tersebut.

Banyak metode yang dapat diterapkan dalam membelajarkan orang dewasa. Metode apapun yang dipilih, hendaknya dipertimbangkan sarana untuk mencapai tujuan belajar, yakni agar warga belajar memperoleh hasil yang maksimal. Untuk dapat meramu dan memilih metode yang tepat dalam

membelajarkan orang dewasa dapat dipergunakan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut.

- a) Siapa sasaran didik, sebagaimana diketahui bahwa peserta didik dalam kegiatan belajar orang dewasa adalah heterogen. Makin rendah pengetahuan dasar peserta didik semakin diperlukan metode yang dapat menyampaikan materi pelajaran secara konkrit, misalnya metode simulasi, demonstrasi, atau permainan peran.
- b) Dari segi tujuan, perbedaan penekanan tujuan yang hendak dicapai dapat juga dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memilih metode.
- c) Dari situasi dan kondisi, ketika materi baru yang akan disajikan setelah kegiatan belajar berlangsung cukup lama, sehingga peserta didik sudah mulai kelelahan dan lesu, maka ketika itu lebih tepat digunakan metode permainan.
- d) Dari segi fasilitas, misalnya untuk materi belajar yang bertujuan untuk pengembangan ide-ide diperlukan orang sumber dalam metode simposium.
- e) Dari segi pendidik, oleh karena itu seorang pendidik yang baik harus mampu mengukur dirinya untuk menggunakan sebuah metode.

Ketepatan metode yang digunakan akan dipengaruhi siap yang menggunakan serta materi apa yang disajikan. Berikut ini ada berbagai jenis metode yang dapat dipertimbangkan untuk digunakan dalam membelajarkan orang dewasa.

(1) Metode ceramah

Metode ceramah merupakan metode pidato yang disampaikan seorang pembicara di depan sekelompok peserta didik. Metode ini efisien untuk

tujuan penyampaian sejumlah besar informasi dalam waktu yang singkat dan mempermudah peserta didik memperoleh materi yang lebih jelas dan sederhana bila dibandingkan dengan menyajikan dalam bentuk tulisan.

(2) Metode tanya jawab

Metode ini pendidik dan peserta didik sama-sama aktif untuk mengajukan pertanyaan. Metode ini sejalan dengan metode ceramah, sehingga dengan menggabungkan metode ini berbagai kelemahan metode ceramah dapat dihindari.

(3) Metode bermain peran

Bermain peran merupakan salah satu metode yang dilaksanakan melalui sandiwara singkat dalam waktu 10 sampai 15 menit.

(4) Metode simulasi

Simulasi adalah metode yang dilaksanakan melalui pengandaian atau pemisalan atau pura-pura dari suatu kenyataan yang sesungguhnya, yang disajikan dalam bentuk permainan.

(5) Belajar kelompok

Metode belajar kelompok yang dimaksudkan disini adalah metode yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam bentuk kelompok kecil, naik dalam diskusi atau pemecahan masalah setelah mereka belajar secara bersama-sama dalam kelompok besar.

(6) Studi kasus

Studi kasus adalah suatu metode dengan menghadapkan peserta didik kepada sekumpulan situasi yang bermasalah. Permasalahan yang

dihadapkan dijelaskan dengan detail-detailnya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menganalisis permasalahan tersebut.

(7) Brainstorming

Metode brainstorming yang dimaksud adalah metode yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapkan kepada peserta didik. Dalam brainstorming ini semua peserta didik diminta dengan cepat untuk mengusulkan semua kemungkinan pemecahan masalah.

(8) Metode diskusi

Diskusi adalah percakapan yang direncanakan atau dipersiapkan antara tiga orang atau lebih tentang topik tertentu dengan seorang pimpinan. Diskusi dapat dijadikan sebagai suatu metode dalam membelajarkan orang dewasa asal dikaitkan dengan tujuan yang hendak dicapai. Diskusi dapat dilakukan dengan berbagai bentuk yaitu diskusi kelompok, diskusi panel, diskusi panel forum, dan debat.

(9) Metode praktek lapangan

Metode praktek lapangan adalah pembulatan latihan atau jembatan antara apa yang dipelajari secara teori di ruangan dengan kenyataan di lapangan. Praktek lapangan merupakan uji coba efektivitas belajar yang telah dilalui.

(10) Metode permainan

Metode permainan merupakan metode yang sangat efektif dalam membelajarkan orang dewasa. Situasi permainan dapat mendatangkan dorongan yang besar untuk berbuat dan berfikir secara aktif.

9) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi terhadap hasil belajar dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan belajar telah tercapai sesuai dengan yang telah ditetapkan. Evaluasi terhadap proses pembelajaran diarahkan mendiagnosis tingkat kesesuaian antara kebutuhan belajar dan rencana kegiatan belajar dalam pelaksanaan kegiatan belajar dalam menjembatani jarak dan perbedaan kemampuan saat ini dan kemampuan yang diinginkan. Teknik-teknik yang dapat digunakan antara lain respon terperinci dan diskusi kelompok.

Evaluasi terhadap pengaruh kegiatan belajar mencakup tiga segi yang berkaitan. Pertama, perubahan taraf hidup lulusan dalam aspek pekerjaan, pendapatan, kesehatan, dan sebagainya. Kedua, upaya membelajarkan orang lain, terhadap perolehan belajar yang telah dirasakan manfaatnya. Ketiga, partisipasi warga belajar atau lulusan dalam kegiatan pembelajaran masyarakat.

2. Pelatihan Komputer sebagai Pembelajaran PLS

a. Pengertian Pelatihan Komputer

Pelatihan (*training*) merupakan suatu istilah yang memiliki konotasi tertentu bergantung pada pengalaman seseorang dan latar belakangnya. Marzuki (2012:174), mengemukakan definisi pelatihan menurut beberapa ahli, sebagai berikut.

- 1) Robinson (1981) menyatakan *training* adalah pengajaran atau pemberian pengalaman kepada seseorang untuk mengembangkan tingkah laku (pengetahuan, skill, sikap) agar mencapai sesuatu yang diinginkan.

- 2) Good (1973) menyatakan bahwa pelatihan diartikan sebagai suatu pengajaran tertentu yang tujuannya telah ditentukan secara jelas, biasanya dapat diragakan, yang menghendaki peserta dan penilaian terhadap perbaikan unjuk kerja peserta didik.
- 3) Brundage (1981) menyatakan pelatihan dikaitkan dengan andragogi yaitu seni atau ilmu membantu orang dewasa belajar.

Minal (2003:3), menyatakan pelatihan secara umum dimaknai sebagai sebuah proses belajar bersama yang dilakukan oleh beberapa orang untuk memahami atau menguasai sesuatu pengetahuan atau keahlian tertentu. Berbeda dengan proses belajar di sekolah atau bangku perkuliahan yang cenderung bersifat klasikal dan berlangsung dalam kurun waktu yang cukup panjang, pelatihan hanya dilakukan pada kurun waktu yang pendek, dan terfokus pada satu atau beberapa masalah tertentu. Suartini (2013:1), menyatakan bahwa pelatihan adalah salah satu program pendidikan non formal, kegiatan pelatihan mengenai pengenalan atau pendalaman keterampilan seseorang baik secara teknis (*hard skill*) maupun bersifat pengembangan pribadi (*soft skill*).

Komputer berasal dari kata *computer* yang berasal dari kata *to compute* yang berarti menghitung. Jadi komputer bila diartikan secara harfiah adalah alat hitung. Menurut John Keegel dalam bukunya berjudul *The Language Of Computer Programming*, komputer adalah alat elektronik yang dapat mengelola data dengan perantaraan program dan memberikan hasil pengelolaannya (Sutabri, 2013:2).

Pelatihan keterampilan komputer adalah proses belajar bersama yang dilakukan oleh beberapa orang warga belajar untuk mengenal atau mendalami keterampilan baik secara teknis (*hard skill*) maupun bersifat pengembangan pribadi (*soft skill*) khususnya di bidang komputer.

b. Tujuan Pelatihan Komputer

Marzuki (2012:175), mengemukakan bahwa pelatihan jenis apapun sebenarnya tertuju pada dua sasaran, yaitu sebagai berikut.

1) Partisipasi

Dengan pelatihan diharapkan terjadi perbaikan tingkah laku pada partisipan pelatihan yang sebenarnya merupakan anggota suatu organisasi.

2) Organisasi

Perbaikan organisasi sendiri, yakni agar menjadi lebih efektif. Salah satu tujuan organisasi adalah memberikan kesempatan kepada para pekerjanya, anak buahnya untuk mengoptimalkan kemampuan guna mencapai tujuan-tujuan organisasi. Dengan tujuan inipun dapat bermanfaat anak buah memanfaatkan tujuan-tujuan pribadinya.

Begitu juga halnya dengan pelatihan komputer yang dilaksanakan oleh lembaga kursus Quantum yang bekerjasama dengan PNPM Mandiri Perkotaan Sungai Sapih Peduli bertujuan untuk partisipasi dan organisasi. Masyarakat yang diutamakan mengikuti pelatihan adalah masyarakat yang kurang mampu, belum bisa mengikuti dan melanjutkan pendidikan di sekolah informal, serta yang belum memiliki keterampilan dalam bidang komputer.

Pelatihan keterampilan bertujuan untuk memotivasi masyarakat untuk mempelajari dan meningkatkan keterampilan di bidang komputer sehingga dengan keterampilan yang diperoleh bisa menambahkan keahlian dalam diri masyarakat serta menambah pemasukan dalam bidang ekonomi keluarga. Seiring dengan suksesnya pelatihan keterampilan komputer yang dilaksanakan berarti sudah menunjukkan kesuksesan lembaga atau organisasi yang melaksanakan pelatihan tersebut.

c. Hubungan Komponen Pelatihan Komputer dengan Keberhasilan Pembelajarannya

Komponen pada pelatihan merupakan unsur-unsur yang diperlukan dalam mencapai hasil yang diharapkan. Di dalam kegiatan pembelajaran unsur-unsur itu berkaitan satu sama lain, salah satu unsur tidak ada akan menghambat dalam pencapaian tujuan pelatihan. Komponen-komponen dari pelatihan sebagaimana dijelaskan oleh Mangkunegara (2005), terdiri dari tujuan dan sasaran pelatihan serta pengembangan program pelatihan harus jelas dan dapat diukur, para pelatih (*trainer*) harus ahlinya yang berkualitas memadai (profesional), materi pelatihan dan pengembangan harus disesuaikan dengan tujuan yang hendak di capai, dan peserta pelatihan dan pengembangan (*trainers*) harus memenuhi persyaratan yang ditentukan.

Pada penelitian ini komponen pelatihan yang harus ada untuk mencapai tujuan pelaksanaan program pelatihan, adalah sebagai berikut.

1) Tutor

Performansi tutor dalam kelas yang dipimpinnya akan mempengaruhi motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar yang dipimpinnya dalam suatu

kegiatan pembelajaran. Sedangkan motivasi itu berkorelasi positif dengan prestasi belajar. Untuk dapat berperformansi dengan baik dalam membelajarkan orang dewasa, maka tutor harus mampu menerapkan prinsip andragogi dalam performansi. Performansi tutor dapat dilihat dalam cara berkomunikasi dan penampilan fisik.

Depdikbud (1983) dalam Solfema (2013:80), untuk dapat berpenampilan yang baik dalam berkomunikasi dengan warga belajar, tutor harus memiliki beberapa kemampuan yaitu sebagai berikut.

a) Berkemampuan dalam mengembangkan sikap positif para peserta didik

Kemampuan tersebut dapat diwujudkan dalam menyadarkan peserta didik akan kelebihan dan kekurangannya, mendorong peserta didik agar berani berpendapat yang berbeda dengan orang lain, membantu menjelaskan konsep atau pikiran yang hendak dikemukakan oleh peserta didik, mendorong peserta didik untuk melaksanakan kegiatan yang telah menjadi pilihannya.

b) Kemampuan untuk terbuka dan luwes

Kemampuan ini dapat dimanifestasikan dengan membuka diri, luwes, menerima kenyataan, merasakan apa yang dirasakan oleh peserta didik, ramah, sabar, dan penuh perhatian. Tutor mengarahkan peserta didik dengan kata-kata yang tidak menunjukkan kesombongan, serta menghargai perbedaan pendapat baik antara sesama peserta didik maupun dengan tutor sendiri.

c) Kemampuan untuk menampilkan sikap yang bergairah

Dalam kegiatan pembelajaran yang dimanifestasikan melalui sikap yang bergairah, merangsang minat peserta didik untuk belajar dan memperlihatkan kepercayaan diri yang tidak berlebihan.

d) Kemampuan tutor dalam mengelola perilaku peserta didik

Dapat dimanifestasikan dengan menciptakan hubungan yang harmonis, menghindari tingkah laku yang saling menekan dan mempersempit jurang perbedaan perilaku yang terlalu lebar antara sesama peserta didik.

Solfema (2013:81), berkenaan dengan penerapan prinsip-prinsip andragogi dalam penampilan fisik, beberapa ahli menyarankan beberapa hal harus dilakukan oleh seorang tutor, diantaranya ada 6 hal yang dilakukan oleh seorang tutor sebagai berikut.

- (1) Melakukan gerak tubuh yang bervariasi, didasarkan pada pertimbangan bahwa orang dewasa tidak mudah untuk memusatkan perhatian pada suatu kegiatan yang monoton.
- (2) Kontak pandang merata keseluruhan peserta didik.
- (3) Gerakan-gerakan tangan yang mencerminkan kewajaran atau tidak gugup.
- (4) Adanya perpindahan gerak tutor untuk menciptakan keakraban dengan warga belajar.
- (5) Menampilkan mimik muka yang menyenangkan.
- (6) Tidak berpakaian yang mencolok atau memancing perhatian sehingga dapat menimbulkan keakraban dan keterbukaan antara tutor dengan warga belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tutor merupakan sumber belajar. Peranan tutor sangat menentukan keberhasilan warga belajar dalam proses pembelajaran. *Performance* tutor akan mempengaruhi motivasi warga belajar dalam kegiatan pembelajaran. *Performance* tutor dapat dilihat dari cara tutor berkomunikasi dan penampilan fisik tutor. Motivasi warga belajar berkorelasi positif dengan prestasi belajar. Apabila *performance* tutor baik maka motivasi warga belajar akan meningkat sehingga berdampak pada prestasi belajar yang baik. Begitu juga warga belajar pada pelatihan komputer, jika *performance* tutor baik maka keterampilan komputer yang didapatkan juga akan baik.

2) Materi Belajar

Marzuki (2012:190), menyatakan dalam pengorganisasian materi belajar, seharusnya peserta didik dilibatkan dalam merencanakan tujuan dan materi belajar, peserta didik dilibatkan dalam menentukan sistematika kegiatan belajar dengan cara menawarkan program dan kegiatan belajar, memanfaatkan pengalaman praktis peserta dalam kegiatan belajar, terbuka kesempatan mengganti materi pelajaran pada saat tertentu kesepakatan dengan peserta. Dalam penyeleksian materi ajar, materi hendaknya bermanfaat dan sesuai kebutuhan peserta, sesuai kemampuan dan kecakapan peserta, berhubungan dengan masa lalu peserta, mementingkan hal-hal yang praktis, dan segera bisa diterapkan dalam kehidupan peserta.

Solfema (2013:86), ada beberapa prinsip andragogi yang harus diterapkan oleh seorang tutor dalam menyeleksi materi belajar yaitu sebagai berikut.

- a) Materi harus disajikan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, misalnya materi yang telah dikuasai oleh peserta didik tidak perlu disajikan atau dibahas secara sepintas saja.
- b) Peserta didik tidak dapat dituntut untuk menguasai materi dalam waktu yang sama.
- c) Materi pelajaran harus menarik bagi peserta didik.
- d) Materi berhubungan dengan pengalaman masa lalu peserta didik.
- e) Terdapat keseimbangan antara materi belajar praktek dengan materi belajar teori.

Jadi dapat disimpulkan bahwa materi merupakan kumpulan bahan pelajaran yang disajikan tutor kepada warga belajar sedemikian rupa. Materi yang disajikan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, minat, dan kebutuhan warga belajar. Penyampaian materi yang baik oleh tutor akan menunjang pelaksanaan pelatihan yang dilaksanakan. Penyampaian materi yang menarik, sesuai dengan kebutuhan warga belajar, lebih banyak praktek dari teori, berhubungan dengan masa lalu warga belajar akan mudah dipahami warga belajar sehingga pelatihan menjadi lebih bermakna.

3) Metode Pembelajaran

Marzuki (2012:190), menyatakan metode pembelajaran yang diberikan hendaknya berpusat pada masalah belajar, menuntut dan mendorong peserta latihan untuk aktif, mendorong peserta untuk mengemukakan pengalamannya, menimbulkan kerjasama antara instruktur dengan peserta latihan dan antara

sesama peserta latihan, memberikan pengalaman belajar, bukan pemindahan dan penyerapan materi.

Solfema (2013:88), menyatakan prinsip andragogi dalam metode pembelajaran orang dewasa yaitu sebagai berikut.

- a) Berpusat pada masalah.
- b) Menuntut dan mendorong peserta didik untuk mengemukakan pengalaman sehari-harinya.
- c) Mendorong peserta didik untuk mengemukakan pengalaman sehari-harinya.
- d) Menimbulkan kerjasama, baik antara sesama peserta didik maupun antara sesama peserta didik dengan tutor.
- e) Lebih bersifat pemberian pengalaman, bukan merupakan transformasi atau penyerapan materi.

Jadi dapat disimpulkan, metode adalah suatu cara logis dan sistematis disusun dalam rencana kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kegiatan belajar tersebut. Metode pembelajaran yang baik adalah berpusat pada masalah yang sedang dihadapi, menuntut dan mendorong warga belajar aktif, mendorong warga belajar mengemukakan pengalaman, menimbulkan kerjasama, bersifat pemberian pengalaman, dan metode sesuai dengan materi. Metode pembelajaran yang tepat akan menunjang pelaksanaan pelatihan yang optimal sehingga warga belajar memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan.

4) Fasilitas

Fasilitas yang ada seharusnya memadai baik itu sarana maupun prasarana pada pelaksanaan pelatihan komputer. Sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan seperti alat dan media. Sarana pada pelatihan komputer adalah komputer itu sendiri, infocus, ataupun *white board*. Alat dan media seharusnya pada posisi yang dapat didengar dan dilihat semua peserta pelatihan.

Prasarana adalah fasilitas penunjang dari sarana. Prasarana pada pelatihan berupa tempat dan ruangan pelatihan. Indikator dari prasarana adalah adanya sirkulasi udara yang mencukupi, adanya penyaluran atau pencahayaan yang mencukupi, adanya kebebasan memilih tempat duduk sesuai kesenangan masing-masing, aturan tempat duduk yang memungkinkan komunikasi banyak arah, dan adanya kebebasan untuk menggunakan sarana sebaik-baiknya.

Jadi dapat disimpulkan, fasilitas adalah segala sesuatu yang menunjang pelaksanaan pelatihan. Fasilitas dapat berupa sarana maupun prasarana pelatihan. Fasilitas yang memadai membuat warga belajar nyaman mengikuti pelatihan. Kenyamanan akan membuat warga belajar selalu termotivasi dalam mengikuti pelatihan sehingga akan berdampak juga pada prestasi dan keterampilan yang baik pada warga belajar.

B. Penelitian Relevan

Ayu Ustiyorini (2012) dengan judul skripsi “Deskripsi Pengelolaan Kursus Komputer di Lembaga Kursus dan Pelatihan AMIK Nermal Kabupaten Banggai”. Hasil penelitian menyatakan bahwa pengelolaan kursus komputer di AMIK

Nurmal Kabupaten Banggai terindikasi belum optimal ditunjukkan dengan output lulusan yang tidak semuanya dapat berkompetisi di dunia kerja. Hal ini disebabkan adanya aspek pengelolaan yang belum optimal, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi yang dilaksanakan.

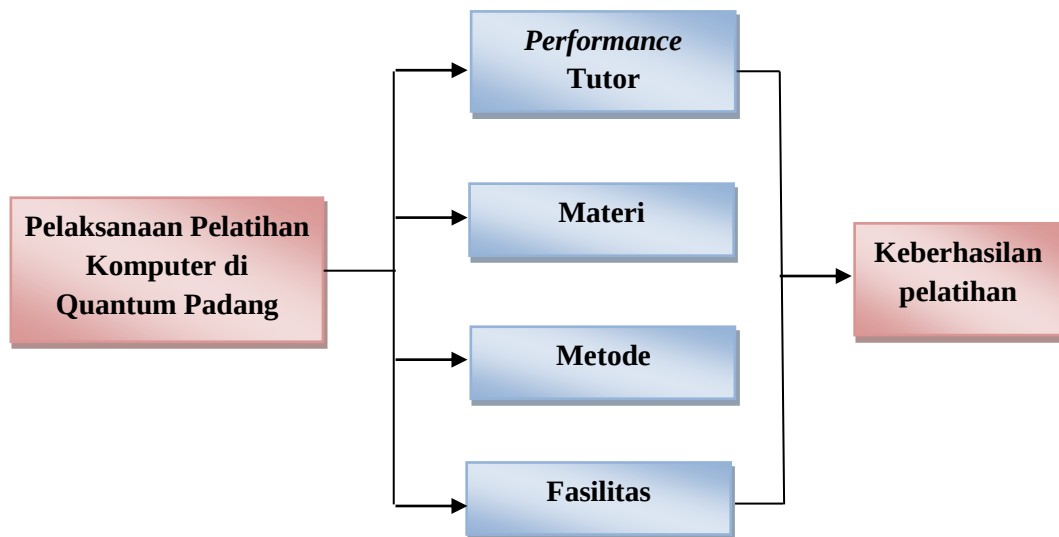
Dari penelitian yang relevan adalah sama-sama penelitian tentang pengelolaan kursus atau pelatihan komputer, namun pada penelitian ini lebih fokus membahas mengenai pelaksanaan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, Kota Padang. Posisi peneliti adalah untuk melihat gambaran keberhasilan pelaksanaan pelatihan komputer dari aspek *performance* tutor, materi, metode, dan fasilitas selama pelatihan.

C. Kerangka Konseptual

Pelaksanaan merupakan wujud dan aplikasi dari perencanaan yang telah ditentukan sehingga diterapkan dalam berbagai aktivitas dan tindakan program yang dilakukan dengan penuh motivasi dan kesadaran untuk mencapai keberhasilan tujuan yang diharapkan. Pelaksanaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses melaksanakan kegiatan pelatihan komputer warga belajar utusan PNPM Mandiri di Quantum, kota Padang dilihat komponen pelatihan dari segi *performance* tutor, materi yang diberikan, metode, dan fasilitas pelatihan keterampilan komputer.

Komponen pada pelatihan merupakan unsur-unsur yang diperlukan dalam mencapai hasil yang diharapkan. Di dalam kegiatan pembelajaran unsur-unsur itu berkaitan satu sama lain, salah satu unsur tidak ada akan menghambat dalam

pencapaian tujuan pelatihan. Pada penelitian ini komponen pelatihan yang harus ada untuk mencapai tujuan pelaksanaan program pelatihan, adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. *Performance* tutor pada pelatihan komputer sudah sangat baik, terutama dari pilihan kata yang menunjukkan kesetaraan, kontak pandang mata yang merata, gerakan tangan, dan penampilan muka yang selalu menyenangkan.
2. Materi pelatihan komputer sudah sangat baik, terutama dari materi yang selalu mudah dipahami, penyajian yang menarik, dan selalu terdapat keseimbangan antara materi pelatihan dan praktek.
3. Metode pada pelatihan komputer sudah sangat baik, terutama dari metode yang digunakan pada pelatihan yang lebih bersifat pemberian pengalaman dan metode selalu sesuai dengan materi pelatihan.
4. Fasilitas pada pelatihan komputer sudah menunjang pelaksanaan pelatihan komputer dengan baik, terutama satu map ATK yang sudah diberikan pada warga belajar dan tempat pelatihan yang selalu nyaman.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran, sebagai berikut.

1. Kepada pengelola kursus di Quantum semakin memantapkan pelaksanaan pelatihan komputer supaya hasil belajar warga belajar semakin optimal.

2. Kepada PNPM Mandiri Perkotaan Sungai Sapih terutama LKM SSP yang sudah mengadakan pelatihan komputer agar lebih memantapkan pengelolaan pelatihan pada tahap berikutnya supaya semakin membantu masyarakat untuk menambah keterampilan dan masyarakat juga bisa menciptakan lapangan kerja sendiri untuk menambah penghasilan ekonomi keluarga.
3. Kepada LKM Sungai Sapih agar dapat mengutus kembali peserta pelatihan komputer ke Quantum.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, W. 2006. *Bahan Ajar Konsep Pendidikan Luar Sekolah*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Aliasar, dkk. 2006. *Buku Ajar Andragogi*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Asmin. 2013. Konsep dan Metode Pembelajaran Orang Dewasa (Andragogi). http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKO_LAH/2013/195109141975011-AYI_OLIM/andragogi_PDF2.pdf. Diunduh 9 November 2014 Pukul 16.00 WIB.
- Lufri. 2007. *Kiat Memahami Metodologi dan Melakukan Penelitian*. Padang: UNP Press.
- Lufri. 2007. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: UNP Press.
- Mangkunegara, Anwar Prabu. 2005. *Evaluasi Kinerja SDM*. Bandung: Refika Aditama.
- Malik, H., K. 2008. Teori Belajar Andragogi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi*. 5(2), 1-16.
- Minal, Ahsanul. 2003. *Modul Pelatihan*. Solo: Tim Approach.
- Marzuki, S. 2012. *Pendidikan Non Formal; Dimensi dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan, dan Andragogi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nirwana, dkk. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Solfema. 2013. *Andragogi; Konsep dan Penerapannya*. Malang: Wineka Media.
- Suartini, T. 2013. *Pelatihan Keterampilan Komputer*. http://file.upi.edu/direktori/fptk/jur._pend._teknik_elektro/196311211986032-tuti_suartini/proposal_pelatihan_komputer.pdf. Diunduh 11 Januari 2014 Pukul 20.00 WIB.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.