

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat di berbagai bidang saat ini telah memberikan berbagai tantangan untuk manusia, terutama dalam menghadapi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang menimbulkan ketergantungan terhadap produk maupun gagasan TIK. Penetrasi yang dilakukan oleh TIK menyebabkan bermunculannya konsep dan aplikasi berupa *egovernment*, *ecommerce*, *ecommunity* dan lainnya. Fenomena tersebut telah menjadi tren dan secara berangsur-angsur menggeser metode konvensional yang sudah tertinggal jauh di era globalisasi yang penuh persaingan dan tantangan.

Dewasa ini, internet telah mengalami perkembangan yang sangat pesat di berbagai penjuru dunia. Penggunaannya telah meningkat berlipat ganda setiap tahunnya. Houghton (www.benpinter.com, 2005) mencatat penggunaan internet di seluruh dunia sekitar 3 juta orang pada tahun 1994, melonjak menjadi sekitar 60 juta orang pada tahun 1996 dan sampai saat ini pengguna internet telah mencapai 1.407.724.920 orang. Hal ini terjadi juga di Indonesia, pada tahun 2007 jumlah pelanggan internet mencapai 2 juta orang sedangkan jumlah pemakai internet mencapai 25 juta orang, data tersebut disusun oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) dapat dilihat secara rinci pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Perkembangan Jumlah Pelanggan dan Pemakai Internet (Kumulatif)

Tahun	Jumlah Pelanggan	Jumlah Pemakai
2000	400.000	1.900.000
2001	581.000	4.200.000
2002	667.002	4.500.000
2003	865.706	8.080.534
2004	1.087.428	11.226.143
2005	1.500.000	16.000.000
2006	1.700.000	20.000.000
2007	2.000.000	25.000.000

Sumber : APJII (perkiraan sampai dengan tahun 2007)

Begitu pesatnya perkembangan penggunaan internet di Indonesia telah mempengaruhi banyak hal antara lain pendidikan dengan lahirnya konsep elearning. Wahono (2007) menyatakan bahwa elearning akan membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) maupun sistemnya.

Learning Management System (LMS) adalah salah satu konsep elearning yang menggunakan pendekatan *Virtual Learning Environment* (VLE), yaitu sebuah pendekatan pembelajaran *online* yang menciptakan lingkungan maya untuk pembelajaran atau disebut dengan *Virtual Classroom*. LMS yang ada saat ini diantaranya Moodle, Dokeos, Claroline dan lain-lain. Elearning dengan konsep LMS telah diaplikasikan di berbagai institusi, baik institusi pendidikan, pelatihan maupun industri.

Saat ini industri elearning sedang mengalami krisis yang merupakan dampak dari kegagalan elearning. Dari sebuah studi tahun 2000 yang dilakukan oleh *Forrester Group* kepada 40 perusahaan besar menunjukkan bahwa sebagian besar pekerja (lebih dari 68%) menolak untuk mengikuti pelatihan atau kursus yang menggunakan konsep elearning. Ketika elearning tersebut diwajibkan kepada mereka, 30% menolak untuk mengikutinya (Dublin, 2003). Sedangkan studi lain mengindikasikan bahwa dari orang-orang yang mendaftar untuk mengikuti elearning, 50-80% tidak pernah menyelesaikannya sampai akhir (Delio, 2000). Dengan melihat hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa elearning yang saat ini dikembangkan tidak dapat memotivasi masyarakat pada umumnya dan peserta didik pada khususnya untuk ikut memanfaatkan elearning.

Menurut Christy Tucker (Christy Tucker, 2009), LMS yang ada saat ini membuat jurang pemisah antara peserta didik dan pengajar sehingga membuat pengajar mempunyai peran yang lebih besar dan tidak dapat memenuhi karakteristik teori-teori pendidikan yang lahir dewasa ini, seperti teori *Student Centered Learning* (pembelajaran berpusat pada siswa) dan teori konstruktivisme (Pitner dan Drasil, 2005). Hal ini ditimbulkan karena LMS lebih banyak digunakan untuk memenuhi kebutuhan institusi daripada peserta didik itu sendiri, seperti halnya menerjemahkan bentuk pembelajaran kelas konvensional ke dalam bentuk *online* saja.

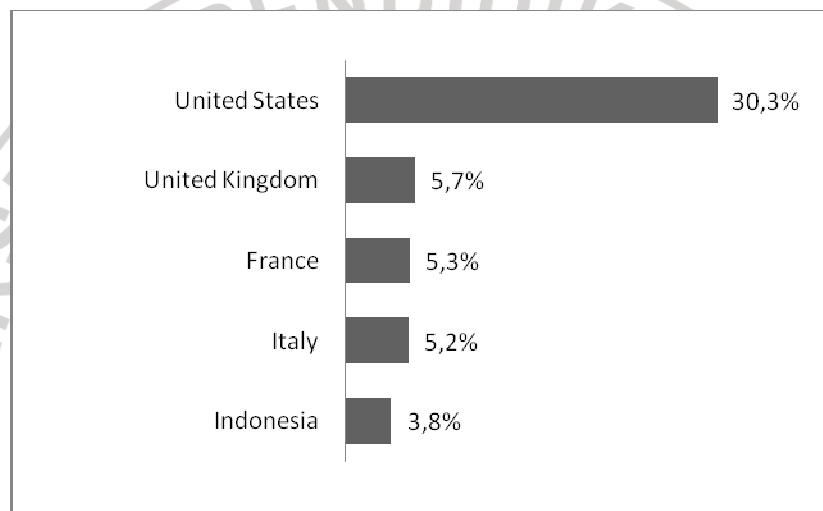
Saat ini berkembang berbagai konsep pendekatan elearning yang berusaha memenuhi teori-teori pendidikan mutakhir sehingga memenuhi kebutuhan dan

kesenangan peserta didik sebagai komponen utama dalam pembelajaran. Salah satu konsep pendekatan tersebut adalah *web-based collaborative learning* yang merupakan sebuah konsep pendekatan elearning dengan menggunakan teori pembelajaran *collaborative learning*. *Web-based collaborative learning* mengharuskan interaksi antar para peserta didik terjadi di lingkungan web (Zhao Jianhua dan Kanji Akahori, 2009) dengan menggunakan bantuan fasilitas komunikasi yang terdapat dalam web tersebut seperti *real-time chat room*, *electric bulletin board*, email, video dan audio *system*, virtual forum, *bookmark*, *search engine* dan sebagainya (David McCONNELL, 2000).

Beragam aplikasi web 2.0 bermunculan, salah satunya adalah *social networking* atau situs jejaring sosial yang menyediakan media untuk bertukar informasi dan berinteraksi antar penggunanya. Christy Tucker (Christy Tucker, 2009) mengatakan dalam situs blognya bahwa *social networking* dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi antar para peserta didik sehingga terdapat kesempatan untuk menciptakan kolaborasi yang sesungguhnya.

Di lain pihak, pengguna internet di Indonesia saat ini ternyata termasuk salah satu negara dengan situs-situs layanan *social networking* terbanyak di dunia. Facebook merupakan situs layanan *social networking*. Menurut data dari Alexa.Com (2009), Indonesia merupakan negara dengan pengguna terbanyak di Asia untuk situs layanan Facebook dan nomor lima di dunia dengan pengguna sebanyak 3,8% dari seluruh pengguna Facebook di dunia. Hal ini menunjukkan

bahwa antusiasme masyarakat Indonesia terhadap layanan *social networking* sangat besar dan menunjukkan adanya perubahan secara signifikan dalam tren penggunaan teknologi internet di Indonesia, bahwa pengguna internet di Indonesia menyukai aplikasi web yang interaktif, kolaboratif dan dapat dimiliki secara personal.



Gambar 1.1 Persentasi negara-negara pengguna Facebook (Alexa.Com, 2009)

Pada tahun 2007, Facebook mengeluarkan platform yang dinamakan Facebook Platform. Platform ini ditujukan kepada pengembang pihak ketiga yang berminat mengembangkan aplikasi dengan menggunakan informasi yang terdapat di Facebook. Menurut data yang diperoleh dari Compete.Com (2007) yang menyatakan bahwa 14 juta pengguna situs jejaring sosial Facebook sering berinteraksi dengan aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan oleh pihak ketiga ternyata mampu memanjakan pengguna Facebook karena aplikasi tersebut mampu memberikan nilai lebih, salah satunya

adalah dengan cara memberi tahu teman mengenai aktivitas yang sedang dilakukan atau membuat pengguna Facebook kecanduan dengan *game* berbasis web atau *quiz*.

Jika penggunaan internet di Indonesia yang terus meningkat disertai dengan meningkatnya akses internet terhadap situs jejaring sosial Facebook, maka *web-based collaborative learning* dapat diterapkan dengan menggunakan Facebook sebagai *platform* sehingga bisa dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *web-based collaborative learning* dengan menggunakan Facebook.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah penelitian, maka yang menjadi permasalahan penelitian ini adalah **“Bagaimana pengembangan *web-based collaborative learning* dengan menggunakan Facebook?”**.

Fokus masalah dalam penelitian ini selanjutnya diarahkan menjadi pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kerangka tahapan pengembangan *web-based collaborative learning* dengan menggunakan Facebook?
2. Bagaimana kekurangan, kelebihan dan kendala pengembangan *web-based collaborative learning* dengan menggunakan Facebook?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pengembangan *web-based collaborative learning* dengan menggunakan Facebook ini, batasan masalah dibagi menjadi beberapa bagian:

1. Pengembangan *web-based collaborative learning* menggunakan platform Facebook dan berada dalam lingkungan situs jejaring sosial Facebook.
2. Fokus penelitian ini pada pengembangan alat komunikasi yang menunjang *web-based collaborative learning* dengan menggunakan Facebook.
3. *Content* yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa catatan dan video yang dapat diambil dari youtube (www.youtube.com).
4. Evaluasi mandiri ditujukan untuk mengukur kemampuan kelompok.
5. Pengujian pada subjek dilakukan untuk mengukur sejauh mana fungsionalitas dan respon *web-based collaborative learning* yang dikembangkan dengan menggunakan Facebook.
6. Penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap uji coba terbatas.

1.4. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *web-based collaborative learning* dengan menggunakan Facebook.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Terbentuknya *web-based collaborative learning* dengan menggunakan Facebook.
2. Mendapatkan informasi mengenai kelebihan, kekurangan, dan kendala mengenai pengembangan *web-based collaborative learning* dengan menggunakan Facebook.



1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk berupa *web-based collaborative learning* dengan menggunakan Facebook.
2. Mendorong terlaksananya inovasi pembelajaran dengan mengintegrasikan *web-based collaborative learning* dan Facebook.
3. Memfasilitasi layanan dan sumber belajar yang lebih variatif bagi pengajar dan peserta didik.

1.6. Definisi Operasional

Definisi operasional untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu kegiatan memperluas atau menyempurnakan sesuatu yang telah ada.
2. *Web-based Collaborative Learning* merupakan konsep pendekatan elearning dengan menggunakan teori pendidikan *collaborative learning*.
3. Facebook merupakan situs jejaring sosial yang dioperasikan dan dimiliki oleh Facebook, Inc.