

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak asasi bagi setiap warga negara Indonesia. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 sudah mengamanatkan hal ini dalam ayat 1 pasal 28C yang berbunyi,

Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Dengan berlandaskan pada amanat tersebut maka pemerintah Republik Indonesia menyelenggarakan sebuah Sistem Pendidikan Nasional yang secara umum tujuannya adalah "... guna meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa" (pasal 31 ayat 3). Secara spesifik, tujuan Sistem Pendidikan Nasional tersebut kembali dijabarkan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa,

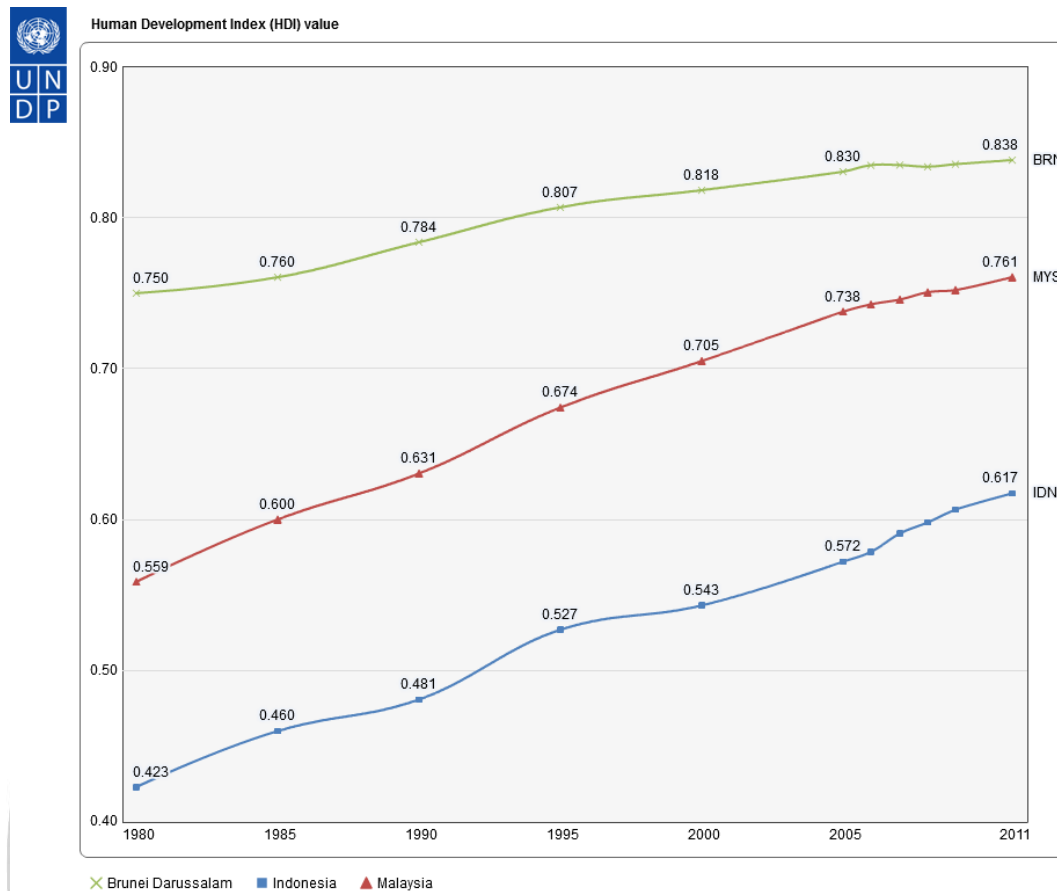
Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. (Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia, 2003: 3)

Pemenuhan tujuan-tujuan pendidikan nasional seperti yang telah disebutkan di atas dilaksanakan melalui sebuah sistem pendidikan yang mendayagunakan seluruh unsur-unsur pendidikan secara optimal. Akan tetapi usaha pemerintah

untuk melaksanakan tujuan-tujuan pendidikan nasional tersebut nampak masih belum memberikan hasil yang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari masih rendahnya ranking Indeks Pembangunan Manusia (*Human Development Index/HDI*) Indonesia (United Nations Development Programme, 2011), bahkan terendah bila dibandingkan dengan lima negara ASEAN seperti Singapura, Brunei Darussalam, Malaysia, Thailand dan Filipina (Asrianti, 2011).

Indeks Pembangunan Manusia (IPM) merupakan pengukuran perbandingan peringkat dari seluruh negara di dunia yang digunakan untuk mengukur tingkat perkembangan manusia di sebuah negara. Indeks Pembangunan Manusia dirilis setiap tahun oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) untuk mengklasifikasikan apakah sebuah negara termasuk ke dalam kategori negara maju, berkembang, atau terbelakang.

Indeks Pembangunan Manusia mengukur empat aspek utama yang paling penting dari pembangunan sebuah negara guna menentukan klasifikasi perkembangan manusia di negara tersebut. Keempat aspek tersebut adalah angka harapan hidup, standar hidup, tingkat melek huruf, dan pendidikan. Dua aspek terakhir yang disebutkan, yaitu tingkat melek huruf dan pendidikan, berkaitan erat dengan kualitas penyelenggaraan sistem pendidikan nasional di sebuah negara.



Gambar 1.1

Perbandingan pertumbuhan Indeks Pembangunan Manusia Brunei Darussalam, Malaysia dan Indonesia dari tahun 1980 hingga 2011

(Sumber: *International Human Development Indicators* – UNDP

(<http://hdr.undp.org/en/data/trends/>)

Data Indeks Pembangunan Manusia terakhir yang dirilis oleh PBB pada tahun 2011 menunjukkan bahwa Indonesia masih berada pada posisi yang rendah bila dibandingkan dengan seluruh 187 negara yang disurvei. Dikutip dari berita *“Indonesia ranks 124th in 2011 Human Development Index”* dari edisi online The Jakarta Post, pada tahun 2011 Indonesia mendapatkan indeks 0,617 dan berada di peringkat ke-124 serta masih digolongkan ke dalam klasifikasi negara berkembang (Maulia, 2012). Peringkat Indonesia dalam Indeks Pembangunan

Manusia ini masih tertinggal jauh dari negara-negara tetangga Indonesia yang paling dekat, yaitu Malaysia dan Brunei Darussalam. Kedua negara tersebut masing-masing berada di peringkat ke-33 (dengan indeks 0,761) dan 61 (dengan indeks 0,838), serta diklasifikasikan ke dalam kelompok negara maju. Dalam grafik tren pertumbuhan Indeks Pembangunan Manusia di atas bisa dilihat bahwa semenjak pengukuran IPM dilakukan dari tahun 1980 hingga sekarang, angka IPM Indonesia tidak pernah melebihi atau bahkan sejajar dengan Brunei Darussalam dan Malaysia. Hal ini bisa dianggap sebagai “kekalahan” Indonesia dari kedua negara tersebut bila ditinjau dari segi keberhasilan proses pembangunan nasional, karena bila dilihat dari umur kemerdekaannya, Indonesia sudah lebih dahulu merdeka dibandingkan mereka.

Meningkatnya Indeks Pembangunan Manusia di suatu negara bisa diartikan sebagai suatu peningkatan pula pada kualitas kehidupan manusia di negara tersebut. Bila dikaitkan dengan konstitusi negara Republik Indonesia, maka peningkatan IPM Indonesia bisa dijadikan sebagai salah satu tolok ukur ketercapaian tujuan bangsa Indonesia seperti yang telah dicantumkan pada Pembukaan UUD 1945, yaitu di antaranya, “... untuk memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa” (Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia, 1945: 2).

Aspek pendidikan merupakan salah satu aspek utama yang bisa dipergunakan untuk meningkatkan Indeks Pembangunan Manusia Indonesia. Ali (2009: 32) mengemukakan bahwa, “Pendidikan merupakan upaya yang paling efektif dalam mengatasi kendala keterbatasan kemampuan sehingga anggota

masyarakat siap berpartisipasi dalam proses pembangunan untuk mewujudkan visi-visi pembangunan nasional.” Maka dari itu mutlak diperlukan adanya suatu upaya untuk meningkatkan kualitas dalam penyelenggaraan Sistem Pendidikan Nasional. Syaodih dalam Rusman (2004: 7) mengemukakan bahwa “... yang banyak memberikan sumbangan secara langsung dan signifikan pada peningkatan hasil belajar adalah kegiatan proses pembelajaran”. Pernyataan tersebut menyiratkan makna bahwa guna meningkatkan hasil belajar diperlukan suatu upaya inovasi di bidang pembelajaran. Ibrahim dalam Rusman (2004: 6) mengungkapkan bahwa “inovasi pembelajaran adalah suatu pembaharuan atau gagasan yang diharapkan membawa dampak terhadap pembelajaran itu sendiri.”

Inovasi merupakan sebuah usaha untuk memperkenalkan ide, barang, produk, metode atau apapun yang sifatnya baru. Wahyudin dan Susilana (2009: 200) mengemukakan,

Inovasi pada dasarnya merupakan hasil pemikiran yang bercirikan hal baru, baik berupa praktik-praktik tertentu, atau berupa produk dari suatu hasil olah-pikir dan olah-teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu yang diyakini dan dimaksudkan untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan menjadi lebih baik.

Inovasi juga dapat diartikan sebagai modifikasi/perbaikan dari produk sebelumnya. Proses berinovasi melibatkan daya kreatifitas pembuatnya. Tujuan dari inovasi adalah untuk memecahkan persoalan yang terjadi pada produk, metode atau cara-cara sebelumnya. Selain itu, inovasi juga bertujuan untuk meningkatkan aspek efisiensi dan efektivitas.

Salah satu contoh inovasi dalam bidang pendidikan yang saat ini sudah mulai banyak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di institusi-

institusi pendidikan formal maupun non-formal adalah pemanfaatan perangkat dan jaringan komputer untuk mengelola pembelajaran dan menyampaikan materi pelajaran. Metode ini dinamakan juga dengan metode “pembelajaran elektronik” atau *e-learning*.

The American Society for Training and Development (ASTD) sebagai sebuah asosiasi pakar-pakar pendidikan profesional memberikan definisi terhadap *e-learning* sebagai “... a broad set of applications and processes which include web-based learning, computer-based learning, virtual classrooms, and digital” (ASTD, 2012). ASTD juga mengemukakan bahwa materi-materi dalam kegiatan pembelajaran elektronik tersebut dapat dihantarkan melalui media internet, intranet, *tape* video atau audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif dan CD-ROM. Definisi ASTD ini juga menyatakan bahwa definisi dari *e-learning* bisa bervariasi tergantung dari penyelenggara kegiatan *e-learning* tersebut dan bagaimana cara penggunaannya, termasuk juga apa tujuan penggunaannya.

Universitas Pendidikan Indonesia sebagai sebuah institusi perguruan tinggi negeri yang memiliki visi sebagai sebuah universitas yang “*leading and outstanding*” di bidang pendidikan, termasuk riset-riset yang berkenaan dengan pembelajaran, sudah seyogyanya untuk juga mengimplementasikan teknik-teknik inovatif di bidang pembelajaran dalam kegiatan perkuliahan yang melibatkan dosen dan mahasiswanya.

Dengan berlandaskan pada hal tersebut, penulis merasa tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran elektronik (*e-learning*) dengan memanfaatkan teknologi internet (*web-based learning*/pembelajaran berbasis

web) untuk digunakan pada kegiatan perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia. Mata kuliah yang diambil untuk implementasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis web ini adalah Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Kurikulum dan Pembelajaran. Mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran dipilih dengan pertimbangan bahwa mata kuliah tersebut merupakan salah satu mata kuliah yang sifatnya wajib untuk dikontrak oleh seluruh mahasiswa UPI yang memilih program studi kependidikan, serta bertujuan untuk memberikan kompetensi pedagogik kepada para mahasiswa pengontraknya. Kompetensi pedagogik merupakan salah satu *core competency* yang wajib dimiliki oleh para tenaga pendidik dan kependidikan, agar mereka bisa melakukan pengelolaan pembelajaran yang baik untuk peserta didiknya guna terlaksananya kegiatan pembelajaran yang optimal dan dapat memberikan hasil yang diharapkan. Pemilihan mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran ini juga dilakukan dengan harapan agar para mahasiswa bisa mengalami *experiential learning* atau mempelajari secara langsung teknik baru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini dengan terlibat di dalamnya sebagai seorang peserta didik, untuk kemudian mengambil hikmah yang bisa dipetik (*lesson learnt*), dan menjadikannya sebagai bekal saat mereka terjun ke lapangan dalam profesi mereka sebagai tenaga pendidik/kependidikan di sekolah atau lembaga-lembaga pendidikan lainnya.

Di sisi lain, penerapan aplikasi pembelajaran berbasis web dalam perkuliahan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran juga dilakukan sebagai sebuah usaha untuk memberikan sentuhan inovasi dalam proses perkuliahan yang selama

ini masih berlangsung dengan metode perkuliahan konvensional. Dalam hasil penelitiannya, Rosyanto (2011: 7) bahwa “masalah utama yang selama ini dihadapi dalam pelaksanaan perkuliahan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran adalah penyajian materi/isi perkuliahan yang masih didominasi oleh metode ceramah, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran.” Hal tersebut berdampak pada kurang memadainya tingkat penguasaan dan kemampuan mahasiswa yang mengontraknya. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis web diharapkan bisa meningkatkan efektivitas peningkatan kompetensi mahasiswa dengan kemampuannya untuk mengantarkan pengetahuan dengan cara yang inovatif serta meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa.

Pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis web dalam sebuah kegiatan pembelajaran dapat memberikan keleluasaan bagi setiap peserta didik untuk menguasai kompetensinya sesuai dengan kecepatan belajar serta kebutuhan belajar yang dimiliki. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Dewi (2012: 9) dalam penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran Mandiri Berbasis Web untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa”, bahwa pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis web juga dapat “... menciptakan keterlibatan peserta didik secara aktif dan konstruktif dalam kegiatan proses pembelajaran”.

Motivasi merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk tercipta dalam diri peserta didik ketika mereka belajar. Motivasi dapat diartikan sebagai suatu upaya untuk menimbulkan atau meningkatkan dorongan untuk mewujudkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian tujuan pembelajaran. Alinawati (2004) menyatakan bahwa “... masih rendahnya motivasi belajar mahasiswa

merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar mahasiswa serta kecenderungan proses pembelajaran yang monoton, sehingga perolehan hasil belajar yang dicapai mahasiswa belum memuaskan.” Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan diterapkannya aplikasi pembelajaran berbasis web yang sudah terancang dengan baik. Bila dirancang dengan baik, sebuah aplikasi pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui penyajian materinya yang variatif serta tantangan yang mereka peroleh untuk menyelesaikan suatu program pembelajaran sebaik mungkin dalam rentang waktu tertentu, sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan dinamis dan tidak monoton lagi.

Melihat latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka melalui penelitian ini penulis bermaksud untuk melihat efektivitas dari pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis yang dikembangkan dan digunakan di dalam proses perkuliahan, untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa yang mengontrak Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Kurikulum dan Pembelajaran di Universitas Pendidikan Indonesia

B. Perumusan Masalah

Hal yang menjadi permasalahan pokok dalam penelitian ini dapat dijabarkan pada pertanyaan “Apakah aplikasi pembelajaran berbasis web efektif digunakan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam perkuliahan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran di Universitas Pendidikan Indonesia?”. Secara lebih spesifik lagi, penulis merumuskan pokok-pokok masalah yang sesuai dengan

fokus permasalahan umum tersebut dan dirumuskan kembali dalam beberapa poin pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan kompetensi pada ranah kognitif aspek penerapan (*application/C3*) pada mahasiswa yang belajar dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis web dalam proses perkuliahannya?
2. Apakah terdapat peningkatan kompetensi pada ranah kognitif aspek analisis (*analysis/C4*) pada mahasiswa yang belajar dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis web dalam proses perkuliahannya?
3. Apakah terdapat peningkatan kompetensi pada ranah kognitif aspek evaluasi (*evaluation/C5*) pada mahasiswa yang belajar dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis web dalam proses perkuliahannya?

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas dari pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis web dalam perkuliahan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran yang dilaksanakan di Universitas Pendidikan Indonesia, di mana yang menjadi variabel terikatnya adalah peningkatan kompetensi kognitif mahasiswa yang mengontrak mata kuliah tersebut.

Guna lebih memfokuskan hasil penelitian, maka peneliti membatasi aspek kognitif yang dikaji hanya kepada tiga aspek saja, yaitu aspek penerapan/*application* (C3), analisis/*analysis* (C4) dan evaluasi/*evaluation* (C5). Ketiga aspek itu dipilih sebagai alat ukur peningkatan kompetensi mahasiswa

karena dinilai sebagai aspek yang paling penting untuk dimiliki oleh mahasiswa-mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang mengontrak MKDP Kurikulum dan Pembelajaran dalam kapasitasnya sebagai calon guru/tenaga kependidikan yang nantinya akan mengaplikasikan ilmu mereka di sekolah/lembaga-lembaga pendidikan. Selain itu, aspek penerapan (*application/C3*) juga dipilih karena merupakan aspek lanjutan yang lebih tinggi dari aspek pengetahuan (*knowledge/C1*) dan pemahaman (*understand/C2*). Mahasiswa yang telah mampu menguasai aspek penerapan berarti juga telah memahami dengan benar konsep analitis dari aspek pengetahuan dan pemahaman.

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam perkuliahan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran di Universitas Pendidikan Indonesia pada semester ganjil tahun ajaran 2012/2013. Secara lebih khusus, tujuan-tujuan dari penelitian ini dipaparkan secara lebih terperinci dalam poin-poin berikut:

1. Memperoleh data mengenai hasil belajar mahasiswa pada MKDP Kurikulum dan Pembelajaran yang bisa menentukan efektivitas pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis web dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa pada ranah kognitif di aspek penerapan (*application*);

2. Memperoleh data mengenai hasil belajar mahasiswa pada MKDP Kurikulum dan Pembelajaran yang bisa menentukan efektivitas pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis web dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa pada ranah kognitif di aspek analisis (*analysis*);
3. Memperoleh data mengenai hasil belajar mahasiswa pada MKDP Kurikulum dan Pembelajaran yang bisa menentukan efektivitas pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis web dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa pada ranah kognitif di aspek evaluasi (*evaluation*).

E. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan metode dan media dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis *e-learning*, agar bisa meningkatkan kualitas pembelajaran supaya menjadi lebih optimal serta dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, melalui penelitian ini juga akan diketahui faktor-faktor penghambat dan pendukung yang akan ditemui dalam proses pelaksanaan perkuliahan dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis web. Hal tersebut bisa dijadikan sebagai sebuah bahan evaluasi guna perbaikan aplikasi pembelajaran berbasis web agar bisa dimanfaatkan dengan lebih baik apabila pada saatnya nanti akan benar-benar dipergunakan secara

lebih luas dalam kegiatan perkuliahan Kurikulum dan Pembelajaran maupun mata kuliah lainnya.

Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan penelitian yang lebih lanjut mengenai pemanfaatan aplikasi *e-learning* dalam suatu kegiatan pembelajaran atau pemanfaatan media/metode-metode pembelajaran lainnya yang merupakan produk dari suatu inovasi di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini bisa digunakan oleh beberapa pihak sebagai berikut:

a. Pengelola perkuliahan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran

Bagi pengelola perkuliahan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran di Universitas Pendidikan Indonesia, penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu alat refleksi atas proses perkuliahan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran yang telah terlaksana selama ini, sekaligus sebagai bahan untuk mengidentifikasi kelemahan-kelemahan proses perkuliahan dan meningkatkan kualitas proses perkuliahan. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga dapat dipergunakan oleh pengelola perkuliahan sebagai masukan untuk memperbaharui metode pembelajaran dalam kegiatan perkuliahannya dengan metode yang lebih inovatif.

b. Para peneliti lainnya

Bagi para peneliti, baik peneliti di bidang pendidikan maupun di bidang lainnya yang berhubungan, penelitian ini bisa dijadikan sebagai

dasar dan pandangan awal untuk melakukan penelitian yang sejenis dengan lebih lanjut.

c. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Bagi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai sarana dalam pengembangan ilmu pendidikan, terutama yang berkaitan dengan media, strategi, dan metode pembelajaran.

d. Peneliti

Bagi peneliti sendiri, penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk menambah khazanah keilmuan dalam hal pemanfaatan media pembelajaran yang disertai dengan metode-metodenya yang sesuai dalam sebuah proses perkuliahan di perguruan tinggi. Selain itu penelitian ini juga diharapkan bisa mengembangkan pola pikir ilmiah di dalam diri peneliti yang bisa dipergunakan untuk memecahkan persoalan-persoalan.