

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi di Indonesia mengalami perubahan cukup dinamis yang berdampak pada berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan, sehingga telah mengarah pada pola pendidikan abad 21 yang salah satu diantaranya adalah penggunaan media digital. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* tidak sepenuhnya berjalan efektif, khususnya dalam menumbuhkan kemandirian belajar mahasiswa, hal tersebut disebabkan oleh beberapa persoalan seperti keterbatasan perangkat digital, kuota internet dan konten belajar yang kurang tepat, sehingga menjadi persoalan yang mengakibatkan proses pembelajaran tidak maksimal. Selain itu, proses pembelajaran yang terkesan tidak memenuhi kebutuhan mahasiswa sebagai warga digital (*digital citizenship*) menjadi faktor lain yang menghambat proses pembelajaran untuk menumbuhkan sikap mandiri dalam belajar.

Fakta-fakta tersebut di atas menjadi persoalan serius bagi pendidik dalam merancang proses pembelajaran, menyiapkan, menyampaikan materi hingga evaluasi yang merujuk pola pendidikan abad 21, serta yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sebagai warga negara muda yang melek digital (*digital literacy*). Sistem pembelajaran, substansi/konten, metode, media pembelajaran hingga dalam proses pembelajaran perlu dibangun secara efektif sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, sehingga memberi ruang bagi mereka untuk belajar mandiri, menerima materi secara maksimal, mengembangkan potensi dan mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhannya.

Mahasiswa sebagai warga digital pada saat ini telah beradaptasi dengan era digital, terlihat dari penggunaan perangkat digital dalam menunjang kehidupan sehari-hari. Namun, perlu disadari bahwa mereka perlu memiliki sikap dan keterampilan yang bijak pada saat menggunakannya. Pada era digital, *smartphone* telah menjadi alat utama kehidupan. Hampir seluruh mahasiswa memiliki perangkat digital tersebut dalam menunjang kehidupan. Terdapat sekira 338,2 juta masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* (Hootsuite, 2020).

Hal ini merupakan angka yang cukup besar melebihi dari populasi Indonesia sebanyak 272,1 juta jiwa. Dari perbandingan data tersebut dapat dipahami bahwa sekira 128% pengguna *smartphone* di Indonesia itu. Maksudnya adalah pengguna *smartphone* di Indonesia lebih banyak dari penduduk Indonesia sendiri. Hal ini bisa jadi seorang penduduk Indonesia memiliki dua atau lebih *smartphone* yang digunakan dalam kehidupannya sehari-hari. Pada kenyataannya *smartphone* memang bukan hanya digunakan untuk berinteraksi dan komunikasi, namun digunakan untuk berbagai kebutuhan lainnya.

Indonesia sebagai negara dengan populasi pengguna *smartphone* yang besar paralel dengan populasi pengguna internet. Data yang diperoleh dari *Internet World Stats Top 20 Countries with Highest Number of Internet Users. June 30, 2019* Indonesia menempati peringkat 4 di dunia, yakni sekira 171.260.000 pengguna internet dengan peningkatan sekira 8,463 % dari rentang waktu tahun 2000 hingga 2019 (MiniwattsMarketingGroup, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia merupakan masyarakat konsumtif internet. Namun, pertanyaannya adalah apakah konsumsi internet yang cukup tinggi itu digunakan juga untuk proses belajar, terutama di kalangan pelajar dan mahasiswa? Itulah salah satu persoalan yang terkait dengan penelitian ini, yaitu akan melaporkan tentang penggunaan *Smartphone* dalam perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia.

Berdasarkan laporan penelitian yang dilakukan mahasiswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran *mobile learning* adalah mereka yang lebih muda dibanding dengan yang lebih tua, mereka menggunakan *smartphone* dan Tablet untuk mengikuti pembelajaran digital pada saat di rumah atau bahkan saat mereka bepergian. Fakta ini menunjukkan bahwa generasi millennial bahkan generasi yang lebih muda (generasi Z) lebih familiar dengan dunia digital, sehingga mereka akan lebih termotivasi dengan pembelajaran *mobile learning*.

Hal lain yang perlu dicermati bahwa program-program pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan teknologi seringkali gagal karena ketidakcocokan antara teknologi dengan proses pembelajaran (Tondeur, dkk., 2017). Akibatnya proses integrasi teknologi tidak efektif dan sejatinya bahwa penggunaan teknologi bukan hanya persoalan teknis semata, melainkan proses mental, yakni tumbuhnya kemandirian dalam belajar

melalui dukungan teknologi yang dapat memudahkan prosesnya dan memaksimalkan hasilnya. Jika hal yang demikian itu terjadi, maka teknologi harus diintegrasikan pada seluruh tingkatan kurikulum, pada proses input, prosedur, dan metode pembelajaran untuk mendapatkan manfaat (Sarker, dkk., 2019). Namun, pada kenyataannya di Indonesia penggunaan teknologi dalam pembelajaran alih-alih dapat memacu kemandirian belajar, yang terjadi masih terkendala pada persoalan teknis dan mikro ekonomi, semisal tidak memadainya alat digital, keluhan kuota internet dan sebagainya (Nugraheny, 2020). Berbeda misalnya dengan pengalaman di negara lain, pembelajaran *mobile learning* itu banyak terkendala pada sisi konten, misalnya perlu menyediakan *Podcast* (audio), video pendek dan pemutar mp3 (Collins & Halverson, 2010; Park & Gu, 2018). Bahkan “*mobile learning is more voice, graphics and animation-based instruction*” (Soualah-Alila, dkk., 2013).

Dilihat dari segi pelaksanaannya, pembelajaran *mobile learning* itu merupakan perpaduan dari strategi *Self-Regulated Learning* (SLR) dan *Distance Learning* (DL) (Quinn, 2001). Pembelajaran seperti inilah yang menjadi objek penelitian ini, yakni perkuliahan MKWK Pendidikan Pancasila & Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Pendidikan Indonesia pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Dalam penyelenggaraan perkuliahan menggunakan LMS *spada.upi.edu* didisain satu aktivitas pembelajaran tambahan yang menggunakan *Smartphone*, yang secara dinamis digunakan para mahasiswa sebagai wahana belajar dan oleh karenanya dinamakan *Mobile Learning*. Adapun substansi yang dikaji meliputi aspek ketertarikan, motivasi dan efeknya terhadap kemandirian belajar. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah bahwa Indonesia sebagai pengguna *smartphone* dan internet terbanyak di dunia, namun dalam proses pembelajaran digital belum sepenuhnya berjalan maksimal. Kemudian, pembelajaran digital mengeluarkan banyak biaya dan tidak ekonomis. Selain itu, pembelajaran digital yang tidak memenuhi kebutuhan mahasiswa sebagai warga digital menjadi persoalan yang perlu diselesaikan untuk menghasilkan kompetensi lulusan yang berkompeten dalam menghadapi tantangan abad 21.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian ini memiliki fokus permasalahan utama pada Efek penggunaan *Mobile Learning* pada mata kuliah wajib kurikulum Pendidikan Pancasila & Pendidikan Kewarganegaraan terhadap kemandirian belajar mahasiswa. Peneliti menjabarkan fokus permasalahan ke dalam beberapa pertanyaan, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *mobile learning* terhadap ketertarikan dan kepuasan mahasiswa dalam belajar mandiri pada Mata Kuliah Wajib Kurikulum Pendidikan Pancasila & Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Pendidikan Indonesia?
2. Bagaimana pengaruh konten belajar pada *mobile learning* terhadap motivasi belajar pada Mata Kuliah Wajib Kurikulum Pendidikan Pancasila & Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Pendidikan Indonesia?
3. Bagaimana implementasi penggunaan *mobile learning* terhadap peningkatan kemandirian belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Wajib Kurikulum Pendidikan Pancasila & Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Pendidikan Indonesia?
4. Bagaimana efektifitas penggunaan *mobile learning* terhadap peningkatan kemandirian belajar mahasiswa pada MKWK Pendidikan Pancasila & Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Pendidikan Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus yang ingin dicapai, berikut adalah tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menemukan metode pendidikan jarak jauh dan pembelajaran dalam jaringan pada proses perkuliahan MKWK Pendidikan Pancasila & Pendidikan Kewarganegaraan yang mempengaruhi kemandirian belajar, termasuk menguji dan mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penggunaan media digital, khususnya dapat mengetahui seberapa efektif penggunaan *mobile learning* dalam menunjang kemandirian belajar mahasiswa pada proses pembelajaran menggunakan media digital.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini berfokus untuk mengetahui dan mengeksplorasi mengenai Efek penggunaan *Mobile Learning* pada mata kuliah wajib kurikulum Pendidikan Pancasila & Pendidikan Kewarganegaraan terhadap kemandirian belajar mahasiswa. Tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan *mobile learning* terhadap ketertarikan dan kepuasan mahasiswa dalam belajar mandiri pada Mata Kuliah Wajib Kurikulum Pendidikan Pancasila & Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Mengetahui pengaruh konten belajar pada *mobile learning* terhadap motivasi belajar pada Mata Kuliah Wajib Kurikulum Pendidikan Pancasila & Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Mengetahui implementasi penggunaan *mobile learning* terhadap peningkatan kemandirian belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Wajib Kurikulum Pendidikan Pancasila & Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Mengetahui efektifitas penggunaan *mobile learning* terhadap peningkatan kemandirian belajar mahasiswa pada MKWK Pendidikan Pancasila & Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Pendidikan Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan secara praktis yang ingin diberikan, berikut adalah manfaat secara teoritis dan secara praktis dalam penelitian ini, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Segi Teori

Secara teoritis hasil penelitian dapat dijadikan referensi dan landasan teoritis bagi penelitian selanjutnya serta bagi dosen pendidikan kewarganegaraan dan pendidik lainnya dalam merancang pembelajaran dengan metode pembelajaran pendidikan jarak jauh, pembelajaran daring, *mobile learning* di perguruan tinggi khususnya dalam bidang ICT dan inovasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di era digital.

1.4.2 Segi Kebijakan

Manfaat penelitian dari segi kebijakan formal dalam bidang yang dikaji dapat memberikan masukan kepada semua pihak, memberikan hasil penelitian kepada pemegang kebijakan perguruan tinggi, pemerintah daerah, dan pemerintah pusat pada bidang pendidikan mengenai pentingnya pengembangan pendidikan jarak jauh, sistem pembelajaran daring dan *mobile learning* dalam proses belajar dan pembelajaran di perguruan tinggi.

1.4.3 Segi Praktik

Manfaat penelitian pada segi praktik yakni dapat memberikan alternatif atau solusi dari permasalahan dalam proses pembelajaran secara daring atau dengan menggunakan metode pembelajaran jarak jauh di perguruan tinggi untuk dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses perkuliahan pada perkembangan pendidikan abad 21.

1.4.4 Segi Isu serta Aksi Sosial

Manfaat penelitian dalam segi isu serta aksis sosial dapat memberikan motivasi kepada mahasiswa mengenai kemandirian belajar dan kemampuan adaptasi di era digital dalam penggunaan sistem pembelajaran daring pada proses belajar dan pembelajaran di perguruan tinggi.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Sistematika penulisan merupakan hal yang penting demi memperlancar penulisan tesis yang akan dilakukan, struktur organisasi tesis adalah sebagai berikut. Bab I Pendahuluan, Bab ini mengemukakan mengenai latar belakang penelitian berdasar dari keadaan faktual, penelitian terdahulu yang dijadikan *roadmap* dan diangkat berdasarkan hasil kelemahan penelitian terdahulu, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis. Bab II Kajian Pustaka, Bab ini mengemukakan teori dan penelitian yang mendukung serta relevan dengan permasalahan penelitian ini. Dalam bab ini akan dijelaskan tentang pendidikan jarak jauh, pembelajaran daring, *blended learning*, *mobile learning*, kemandirian belajar, dan pembelajaran PKn pada pendidikan abad 21. Bab III Metode Penelitian, Bab ini mengemukakan desain penelitian, pendekatan penelitian, partisipan, populasi dan teknik sampling, kemudian teknik pengumpulan

data, dan analisis data penelitian. Bab IV Temuan dan Pembahasan, Bab ini membahas mengenai temuan hasil penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang kemudian diuji oleh teori yang berkaitan untuk mempertegas hasil penelitian yang telah diuji oleh teknik analisis data yang diperoleh. Kemudian, Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, Bab ini menyajikan simpulan dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini berisi tentang simpulan yang ditarik dari analisis data, dan pembahasan