

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Perguruan tinggi di Indonesia sedang berlomba-lomba mereformasi dirinya agar dapat menjadi institusi terkemuka dan berkelas dunia. Hanya beberapa perguruan tinggi saja di Indonesia yang masuk dalam 1,000 kampus dari hasil sejumlah lembaga pemeringkat independen. Kinerja dan kemampuan perguruan tinggi dalam bertransformasi sangat tergantung dari kualitas pimpinan yang menaikkodai kampus terkait. Oleh karena itulah perguruan tinggi harus memiliki pimpinan atau calon pimpinan yang memiliki kompetensi dalam mengelola perguruan tinggi moderen. Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kajian pendahuluan memperlihatkan bahwa 86% dari mantan pimpinan, pimpinan aktif, maupun calon pimpinan belum pernah mendapatkan pembekalan khusus untuk menjadi eksekutif tertinggi di perguruan tinggi dalam bidang manajemen kampus. Sementara 94% merasa belum pernah dilibatkan dalam pelatihan terkait dengan tata kelola atau *governance* perguruan tinggi. Bagi mereka yang pernah mempelajarinya, mendapatkan kesempatan mengikuti program yang diselenggarakan pemerintah di luar negeri. Sementara 82% dari mereka yang tidak pernah mendapatkan pembekalannya belajar ilmu manajemen dan tata kelola perguruan tinggi dari pengalaman sehari-hari. Mengingat bahwa belajar secara otodidak memiliki cukup banyak kekurangan, maka dibutuhkan program yang dirancang khusus untuk para calon maupun pimpinan aktif perguruan tinggi sebagai cara membekali mereka dengan kompetensi yang relevan. Mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang unik, yaitu pembelajar dewasa dengan jabatan relatif tinggi dalam lingkungan kampus, maka bahan pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan adalah *self-instructional material*. Sementara model pembelajaran yang perlu diadopsi adalah *blended learning*, dengan menggabungkan antara pendekatan luring (*offline*) dan daring (*online*). Yang dimaksud dengan luring adalah tersedianya bahan pembelajaran mandiri berbasis buku cetak fisik dan

modul CBT *Tool* berbasis elektronik yang dapat diakses tanpa jaringan internet. Sementara daring adalah dengan mengembangkan bahan pembelajaran virtual yang dirancang dalam lingkungan LMS atau *Learning Management System*. Bahan pembelajaran mandiri ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan sistematis dalam melakukan penelitian berbasis R&D pada bidang teknologi pendidikan.

2. Sesuai dengan metodologi yang ada, dilakukanlah proses pengembangan bahan pembelajaran. Proses dimulai dengan menetapkan TIU dan TIK yang melibatkan sejumlah pakar, dan kemudian dilanjutkan dengan aktivitas: menganalisa butir-butir instruksional, menganalisa karakteristik peserta didik dan *entry behavior line*, mengembangkan cetak biru pengukuran kinerja keberhasilan proses pembelajaran, membuat tes acuan belajar, menetapkan strategi pembelajaran, dan berakhir pada pemilihan bahan pembelajaran yang sesuai dengannya. Seluruh rangkaian proses ini dilakukan untuk menghasilkan bahan pembelajaran mandiri dalam bentuk buku fisik versi cetak, konten elektronik dalam LMS, dan CBT *Tool*. Setelah bahan pembelajaran versi *draft* selesai dikembangkan, barulah dilakukan uji formatif terhadapnya. Uji formatif evaluasi *one-to-one* dengan para pakar menghasilkan sejumlah usulan revisi yang dijadikan sebagai masukan untuk memperbaiki *draft* awal atau pertama bahan pembelajaran tersebut. Pakar desain instruksional memberikan rata-rata nilai 4,36 dari skala 5,00 terhadap lima belas aspek yang dinilai. Sementara hasil evaluasi *one-to-one* dengan ahli materi menghasilkan masukan tambahan yang perlu dipertimbangkan untuk diakomodasi. Mereka memberikan nilai rata-rata 4,30 terhadap bahan pembelajaran yang dievaluasi dalam sepuluh aspek penilaian. Selanjutnya secara berturut-turut dilakukan evaluasi serupa oleh ahli grafis dan multimedia yang memberikan nilai rata-rata 4,25 (delapan aspek penilaian); kemudian ahli bahasa dan komunikasi yang memberikan nilai 4,36 (sepuluh aspek penilaian); dan ahli web dan *software* pembelajaran dengan nilai rata-rata 4,13 (delapan aspek penilaian). Walaupun kelima nilai tersebut berada dalam ranah SANGAT BAIK, namun cukup banyak masukan dan rekomendasi yang diberikan para pakar

terhadap bahan pembelajaran agar lebih sempurna kualitasnya. Hasil perbaikan kolektif terhadap semua usulan ini melahirkan *draft* bahan pembelajaran versi kedua. Tahapan selanjutnya adalah melakukan *one-to-one* evaluation dengan calon peserta didik. Sejumlah calon peserta didik yang masing-masing mewakili satu wilayah koridor NKRI dipilih untuk mengevaluasi bahan pembelajaran yang dikembangkan. Cukup banyak aspek yang dijadikan indikator penilaian, yaitu sebanyak dua puluh lima. Hasilnya adalah mereka memberikan nilai rata-rata 4,16 dari skala maksimum 5,00. Perbaikan bahan pembelajaran berdasarkan masukan dari calon peserta didik ini dipergunakan untuk memperbaiki bahan pembelajaran sehingga menghasilkan *draft* versi ketiga. Proses selanjutnya dalam penelitian adalah melakukan evaluasi dalam kelompok kecil. Sebanyak sepuluh orang terpilih dari berbagai jenis perguruan tinggi dan program studi dilibatkan dalam evaluasi ini. Sebanyak tiga puluh lima aspek dijadikan dasar penilaian oleh mereka. Nilai rata-rata yang diberikan adalah 8.36 dari skala 10,00 yang artinya kualitas bahan pembelajaran relatif SANGAT BAIK. Walaupun demikian, cukup banyak masukan yang disampaikan sebagai bahan untuk memperbaiki bahan pembelajaran. Hasil dari perbaikan melahirkan *draft* versi keempat.

3. Evaluasi terakhir adalah melakukan uji coba lapangan. Sebanyak 68 kampus mewakili 34 provinsi di Indonesia dilibatkan dalam kegiatan yang memakan waktu hampir empat bulan ini. Setelah mengikuti proses pembelajaran, mereka diminta untuk mengisi dua jenis kuesioner. Pertama terkait dengan evaluasi formatif, yaitu meminta pendapat mereka terhadap kinerja tiga puluh lima aspek bahan dan proses pembelajaran yang dilakukan. Dan kedua terkait dengan ada tidaknya perubahan atau manfaat yang dirasakan setelah melakukan proses pembelajaran mandiri. Nilai rata-rata 8,41 dari skala maksimum 10,00 diberikan oleh mereka terhadap kualitas bahan dan proses pembelajaran. Sementara itu mereka juga merasa adanya manfaat dari mengikuti proses pembelajaran mandiri tersebut. Terjadi perubahan nilai asesmen mandiri sebesar 41%, yaitu dari rata-rata nilai 6,07 menjadi 8,70 (kenaikan sebesar 2,63 *point*). Hasil dari proses ini melahirkan *draft*

kelima atau versi final dari bahan pembelajaran mandiri yang dikembangkan.

B. Rekomendasi

Bahan pembelajaran mandiri berbasis *blended learning* untuk pimpinan atau calon pimpinan perguruan tinggi telah dikembangkan melalui serangkaian proses R&D. Terdapat sejumlah rekomendasi bagi para pemangku kepentingan terkait dengan bahan pembelajaran ini.

Pertama adalah bagi para individu atau partisipan yang tertarik mengikuti proses pembelajaran mandiri, disarankan untuk melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Menggunakan ketiga paket secara simultan atau bersamaan, karena keberadaannya saling melengkapi satu dan lainnya. Didesainnya ketiga jenis format modul tersebut agar peserta dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisinya. Buku cetak fisik dapat dibawa ke mana-mana dan cocok dipergunakan ketika sedang bersantai di akhir pekan. Sementara LMS dapat diakses dari mana saja dan kapan saja sejauh peserta didik memiliki akses ke internet. Dan ketika komunikasi internet buruk, *CBT Tool* dapat dimanfaatkan.
2. Walaupun peserta didik bebas mempelajari modul sesuai yang diinginkan, bagi mereka yang belum atau tidak memiliki pengetahuan detail mengenai konsep manajemen dan tata kelola kampus, ada baiknya mengikuti proses pembelajaran berdasarkan peta kompetensi yang dirancang.
3. Aktif mengikuti diskusi bersama peserta didik dapat memberikan nilai tambah bagi pembelajar, terutama dalam berbagi kasus dan pengalaman dalam mengelola isu-isu yang dihadapi pimpinan kampus. Demikian pula dengan mengerjakan latihan dan tes formatif, terutama dalam konteks menerapkan konsep atau teori yang diajarkan ke dalam situasi riil sehari-hari di lingkungan perguruan tinggi.
4. Peserta didik tidak perlu ragu-ragu menghubungi *tutor* yang tersedia, karena keberadaannya diperuntukkan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Jika waktu mengizinkan, turut berpartisipasi dalam pertemuan virtual secara *tele-conference* sangatlah

direkomendasikan untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan kompetensi para partisipan pembelajaran mandiri.

Kedua adalah bagi badan penyelenggara perguruan tinggi atau manajemen puncak perguruan tinggi yang berniat untuk meningkatkan kualitas kampusnya:

1. Tidak ada salahnya mewajibkan para calon pimpinan perguruan tinggi, termasuk kaprodi, sekprodi, ketua unit/divisi, atau kader-kader lainnya untuk mengikuti proses pembelajaran mandiri ini. Karena selain sifatnya yang terbuka, mereka dapat mengikutinya secara bebas dan mandiri, tanpa terikat oleh ruang dan waktu.
2. Contoh-contoh yang diberikan dalam bahan pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan pemikiran untuk melakukan sejumlah terobosan di lingkungan kampus. Belajar dari perguruan terkemuka di dunia dapat memberikan manfaat apabila prinsip-prinsipnya dapat didalami dan diterapkan sesuai dengan kondisi lokal di Indonesia.
3. Tahap-tahap perencanaan dan pengelolaan perguruan tinggi secara sistematis yang dinyatakan dalam peta kompetensi dapat menjadi *good practices* yang diikuti badan penyelenggara dan institusi dalam mengelola dan mengembangkan perguruan tinggi yang didirikannya.

Ketiga adalah bagi mereka yang ingin mengembangkan atau memutakhirkan bahan pembelajaran ini. Mengingat tingginya dan cepatnya dinamika yang terjadi, bahan pembelajaran yang dikembangkan harus selalu dimutakhirkan dari masa ke masa. Bahan pembelajaran terbuka ini dipublikasikan dengan lisensi *creative commons* yang artinya adanya kebebasan bagi masyarakat yang terpanggil untuk memutakhirkannya. Pengembangan tidak hanya terbatas pada konten, namun juga teknologi yang dipergunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran untuk meningkatkan kinerja, seperti:

1. Penambahan format multimedia berbasis *virtual reality* dan *augmented reality* agar membuat interaksi lebih menarik dalam pembelajaran mandiri.

2. Penggunaan konsep *big data* untuk melihat karakteristik dan tren pengelolaan kampus di berbagai wilayah seluruh tanah air agar dapat dijadikan bahan pembelajaran tambahan bagi pimpinan perguruan tinggi.
3. Pembuatan aplikasi berbasis *mobile phone* atau semakin mempermudah peserta didik yang terbiasa menggunakan *mobile apps* dalam beraktivitas dan belajar.
4. Penggunaan aplikasi LMS yang diperuntukkan bagi jumlah peserta didik yang belajar secara bersamaan, simultan, dan bersifat masif – dengan kinerja akses yang baik di mata peserta didik.
5. Pemberian *subtitle* Bahasa Indonesia pada sejumlah video yang diambil dari sumber belajar berbahasa asing sebagai pelengkap dan referensi pengayaan bagi peserta didik.

Keempat adalah bagi pemerintah, perguruan tinggi, maupun institusi lain yang tertarik menggunakan bahan pembelajaran untuk berbagai kebutuhan belajar, dapat memanfaatkannya dalam berbagai konteks seperti:

1. Pelatihan para calon pimpinan perguruan tinggi pemerintah maupun swasta di seluruh wilayah tanah air.
2. Contoh *template* model pembelajaran mandiri berbasis *blended learning* untuk dapat menjadi referensi bagi mereka yang tertarik membuat model pembelajaran serupa dengan topik yang berbeda.
3. Bagian dari program pembelajaran yang lebih besar, dimana bahan pembelajaran ini menjadi bagian terintegrasi atau salah satu sub-modul program yang ada.

Walaupun bahan pembelajaran yang dikembangkan ini didesain dan dirancang bagi calon/kandidat atau pimpinan aktif perguruan tinggi, beberapa modul dapat dimanfaatkan bagi mereka yang memegang jabatan manajerial menengah di lingkungan perguruan tinggi. Bahan yang dapat dimanfaatkan bagi mereka adalah Modul D, E, F, G, H, dan I. Sementara untuk Badan Penyelenggara yang posisinya berada “di atas” pimpinan perguruan tinggi dapat memanfaatkan Modul A, B, dan

C untuk menambah wawasan mengenai *governance* dan Modul J, K, dan L terkait dengan transformasi perguruan tinggi.

