

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan menggunakan pembelajaran daring atau *e-learning* pada awal penerapannya berfungsi sebagai pengganti (*substitution*) pembelajaran tatap muka di kelas dikarenakan adanya Pandemi Covid-19 (Munir, 2010). Namun hingga saat ini pasca Pandemi Covid-19, pembelajaran daring atau *e-learning* masih digunakan dalam pembelajaran khususnya di perguruan tinggi. Hal ini menjadikan *e-learning* yang pada awalnya berfungsi sebagai pengganti (*substitution*) model pembelajaran konvensional tatap muka, juga berfungsi sebagai pelengkap atau (*complement*).

Salah satu perguruan tinggi yang masih mengoptimalkan penerapan pembelajaran daring pasca Pandemi Covid-19 adalah Universitas Negeri Jakarta. Hal ini tertuang melalui Surat Edaran Nomor 22 Tahun 2022 perihal penyelenggaraan kegiatan akademik semester gasal 2022/2023 yang dikeluarkan oleh Wakil Rektor I bidang Akademik Universitas Negeri Jakarta. Surat edaran tersebut mengatur beberapa kebijakan salah satunya adalah mekanisme pelaksanaan perkuliahan pasca Pandemi Covid-19. Maksimal jumlah pertemuan bagi Mata Kuliah Umum (MKU), Mata Kuliah Dasar Kependidikan (MKDK), dan perkuliahan mata kuliah teori lain (non praktikum) diselenggarakan secara *hybrid* atau *blended*.

Oleh karena itu diperlukan sistem *e-learning* yang menunjang pelaksanaan perkuliahan. Salah satu *e-learning* yang digunakan di

pendidikan tinggi adalah *Learning Management System* atau yang selanjutnya akan ditulis sebagai LMS. LMS adalah sistem perangkat lunak yang digunakan untuk pembelajaran daring. Terdapat dua tipe LMS yaitu LMS tipe *open source* seperti *Google Classroom*, *Moodle*, *Seesaw*, *Edmodo*, *Schoology*, dan lain-lain. Tipe LMS yang kedua adalah LMS yang dikembangkan oleh masing-masing institusi pendidikan (Usman & Wal Azzah, 2022). Penelitian ini akan membahas LMS *Moodle* yang dikembangkan oleh institusi pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang bernama *online learning UNJ*.

LMS sebagai *e-learning* merupakan sistem yang cukup komprehensif di mana di dalamnya menyediakan fitur yang memberikan mahasiswa dan dosen untuk berinteraksi sebagaimana interaksi yang dilakukan pada kelas tatap muka. Selain itu di dalamnya juga terdapat fitur yang memfasilitasi berjalannya perkuliahan dengan menyediakan fitur pengiriman materi bahan ajar kuliah, ruang diskusi, dan pengaturan penyimpanan file dan tugas-tugas, dan kuis (Zulfa et al., 2022).

Pada pelaksanaannya LMS menjadikan terjalannya kolaborasi antar mahasiswa sebagai sebuah keniscayaan. Hal ini selaras dengan keterampilan yang diperlukan pada abad ke 21 menurut *Partnership for 21st Century Skills* (P21) bahwa terdapat 4 keterampilan yaitu, *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking* (berpikir kritis), dan *creativity* (kreativitas) (*Partnership for 21st Century Skills.Pdf*, n.d.).

Penelitian yang dilakukan oleh Manzaranes *et al* pada tahun 2021 menyatakan bahwa pembelajaran dalam LMS memungkinkan terjadinya kolaborasi antar mahasiswa jika pembelajaran dalam LMS dirancang untuk berkolaborasi yaitu pada *Open Project Based Learning* atau OPBL dimana mahasiswa dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok kecil (Sáiz-Manzanares et al., 2021).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Magfirah pada tahun 2020 pada mahasiswa program studi pendidikan kimia di Universitas Tadulako mengenai perbandingan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran kolaboratif daring di LMS dan di *social networking tools* seperti *Whatsapp* dan *Telegram* menunjukkan bahwa partisipasi mahasiswa dalam LMS lebih rendah dibanding partisipasi dalam *social networking tools*, hal ini dikarenakan mahasiswa lebih sering menggunakan *social networking tools* dibanding LMS (Magfirah, 2021).

Meskipun kolaborasi mahasiswa dalam LMS dikatakan merupakan sebuah keniscayaan, kedua hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa agar kolaborasi antar mahasiswa dapat terjalin dengan maksimal dibutuhkan beberapa kondisi. Pertama, pemaksimalan penggunaan LMS dalam *e-learning* dan yang kedua perancangan pendekatan dan metode pembelajaran agar mahasiswa saling berkolaborasi (Magfirah, 2021.; Sáiz-Manzanares et al., 2021).

Paragogy merupakan salah satu pendekatan yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan

kolaboratif. *Paragogy* atau *Peeragogy* merupakan pendekatan dengan mengusung konsep *peer learning* atau pembelajaran bersama rekan dan *peer production* atau mencipta bersama rekan yang berdasarkan pada teori pembelajaran konstruktivisme (Rheingold, 2016). LMS yang diluncurkan oleh Universitas Negeri Jakarta yang bernama *online learning UNJ* sendiri menggunakan beberapa pendekatan *innovative pedagogical principles* yaitu, *Heutagogy*, *Cybergogy*, dan *Paragogy* (Usman & Wal Azzah, 2022).

Oleh karena itu untuk mengoptimalkan pemanfaatan LMS UNJ dalam rangka memperkaya kajian perkembangan teknologi pembelajaran PPKn serta merespon urgensi mengenai pengalaman kolaboratif mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ), menjadi menarik untuk meneliti mengenai bagaimana pengalaman belajar kolaboratif mahasiswa UNJ dalam menggunakan LMS yang ditinjau melalui pendekatan *Paragogy*.

B. Masalah Penelitian

Merujuk pada uraian latar belakang penelitian di atas, maka masalah penelitian yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Urgensi pentingnya keterampilan kolaboratif mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ).
2. Kurangnya pengoptimalan pemanfaatan LMS UNJ sebagai *platform* pembelajaran jarak jauh (PJJ).
3. Terbatasnya penelitian mengenai implementasi pendekatan *Paragogy* dalam pembelajaran di LMS.

C. Fokus dan Subfokus Penelitian

Permasalahan-permasalahan penelitian yang telah dipaparkan diatas tentu teramat luas, maka dari itu penelitian ini memiliki fokus dan subfokus. Adapun fokus dari penelitian ini yaitu pengalaman belajar kolaboratif mahasiswa UNJ dalam pendekatan *Paragogy* pada penggunaan *Learning Management System* (LMS). Kemudian sub fokus penelitian ini yaitu pengalaman belajar kolaboratif dalam Mata Kuliah Umum (MKU) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang ditinjau melalui pendekatan *Paragogy* pada Mahasiswa dari 3 fakultas berbeda di Universitas Negeri Jakarta Tahun Akademik 2023/2024.

D. Pertanyaan Penelitian

Setelah permasalahan penelitian difokuskan maka pertanyaan penelitian yang dapat dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimana penerapan pendekatan *Paragogy* pada mata kuliah umum (MKU) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam LMS?
2. Bagaimana pengalaman belajar kolaboratif mahasiswa UNJ dari penerapan pendekatan *Paragogy* dalam penggunaan LMS pada mata kuliah umum (MKU) Pendidikan Kewarganegaraan(PKn)?

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Memperkaya ruang lingkup pembahasan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan memberikan kontribusi

pengetahuan mengenai konsep kolaboratif sebagaimana tercermin dalam kehidupan bangsa Indonesia yaitu Bhinneka Tunggal Ika serta sila ketiga dalam Pancasila yang berbunyi Persatuan Indonesia.

Serta memperkaya khazanah perkembangan teknologi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

b.

Manfaat Praktis

1. Bagi penulis

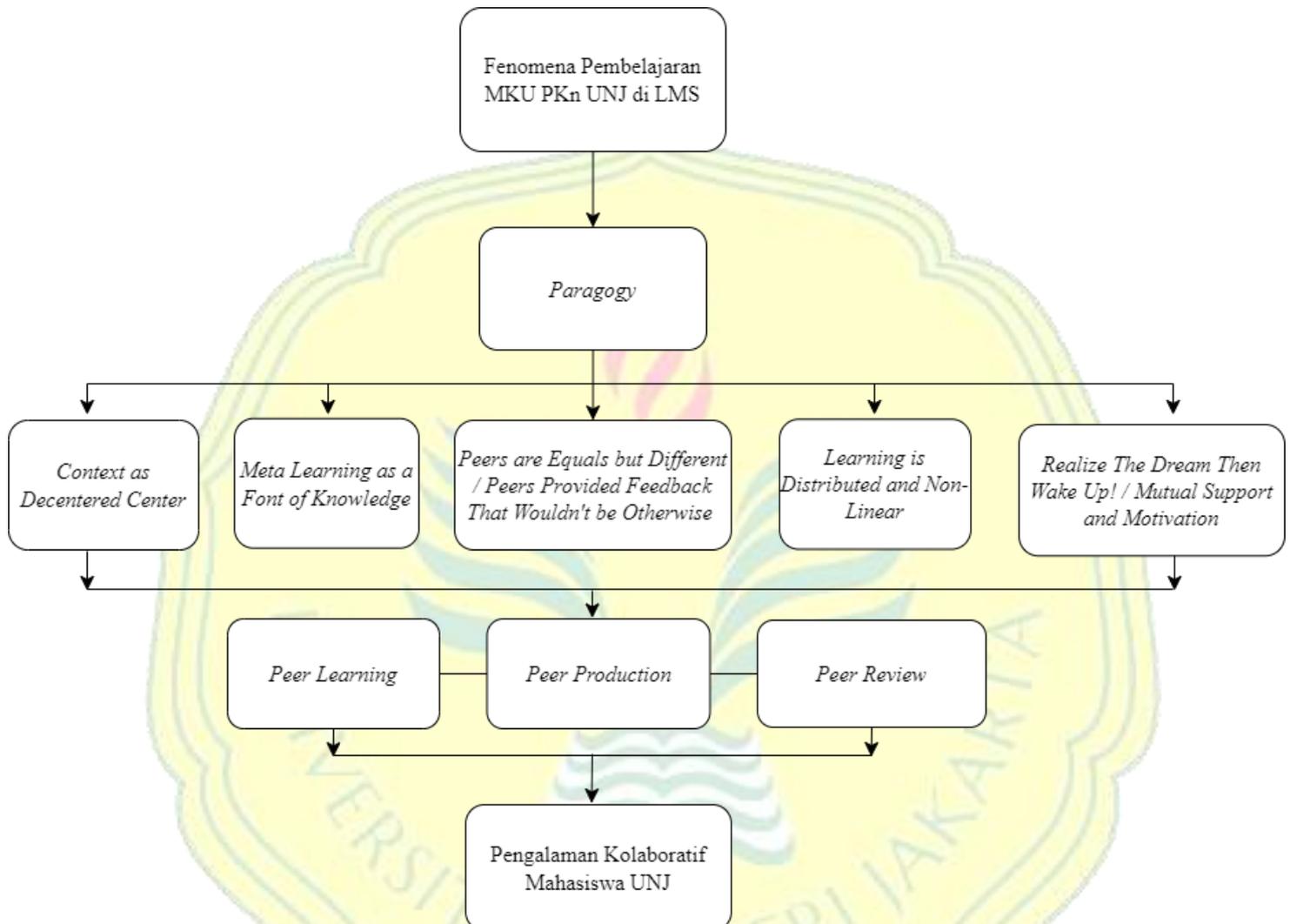
Menambah wawasan bagi penulis mengenai pendekatan pembelajaran *Paragogy* dalam *platform* pembelajaran daring LMS.

2. Bagi Tenaga Pendidik PPKn

Menjadi referensi bahan ajar mengenai pendekatan pembelajaran yaitu *Paragogy* baik pada pembelajaran daring maupun luring dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik.

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

F. Kerangka Konseptual



Bagan 1. 1 Kerangka Konseptual

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*