

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Mengembangkan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) merupakan hal yang penting karena potensinya yang bisa memberikan pendidikan yang dapat dengan mudah diakses oleh setiap orang. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Pendidikan Jarak Jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Sistem ini berbeda dengan sistem pendidikan konvensional atau tatap muka yang membutuhkan instruktur dan pelajar berada dalam satu kelas. Dengan menggunakan media komunikasi, instruktur dan pelajar bisa melakukan proses belajar mengajar dari lokasinya masing-masing. PJJ memiliki tujuan untuk memberikan layanan pendidikan tinggi kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka dan memperluas akses serta mempermudah layanan pendidikan tinggi dalam pendidikan dan pembelajaran. Melalui PJJ, setiap orang diberi kesempatan untuk mendapatkan pendidikan.

Pandemi COVID-19 yang terjadi pada awal tahun 2020 merupakan kejadian yang mendorong urgensi sistem pendidikan jarak jauh. Virus yang bisa menyebar akibat tetesan air liur dan cairan dari hidung ketika orang yang

terinfeksi batuk atau bersin, membuat salah satu upaya pencegahannya adalah dengan membatasi ruang interaksi dengan orang lain dan bersamaan dengan itu, penutupan ruang publik termasuk sekolah. Dengan penutupan sekolah, institusi pendidikan kemudian mengganti proses belajar mengajar dari pendidikan tatap muka menjadi pendidikan jarak jauh, menggunakan media internet untuk bisa terus menyampaikan pelajaran pada pelajar.

Namun, pendapat mahasiswa mengenai sistem pendidikan ini berbeda dengan apa yang diharapkan dari sistem tersebut. Mahasiswa ditemukan memiliki pendapat yang cenderung kurang baik terhadap sistem kelas *online* yang diterapkan selama periode darurat pandemi COVID-19. Dikarenakan perubahan sistem pembelajaran yang bisa dibilang mendadak, kebanyakan mahasiswa merasa belum nyaman sehingga terdapat kesulitan dalam mengikuti pembelajaran (Widodo & Nursaptini, 2020). Beberapa kesulitan yang mereka rasakan salah satunya adalah mereka harus menatap layar *laptop/computer/smartphone* secara terus menerus, kesulitan memahami bahan ajar, kesulitan menyelesaikan tugas karena kurangnya alat bantu yang biasa mereka gunakan pada kelas *offline* seperti perpustakaan, kesulitan berkomunikasi dengan pengajar dan teman, dan kesulitan dalam akses internet karena begitu banyaknya orang yang juga menggunakan internet untuk mengikuti perkuliahan (Aguilera-Hermida, 2020). Mereka juga merasa bahwa mereka tidak dapat mengikuti pembelajaran sebaik pada perkuliahan tatap muka dan menunjukkan preferensi yang kuat terhadap sistem pembelajaran tatap muka dibandingkan pembelajaran secara *online*. Banyak yang memilih

kelas tatap muka dengan pendapat bahwa interaksi secara langsung memudahkan materi untuk dipahami (Krishnapatria, 2020; Widodo & Nursaptini, 2020). Preferensi ini ditemukan berhubungan cukup kuat dengan kesulitan mahasiswa dalam beradaptasi dengan perkuliahan *online* (Aguilera-Hermida, 2020).

Preferensi atas perkuliahan tatap muka dibandingkan perkuliahan *online* merupakan suatu problema sistem pendidikan jarak jauh yang sudah ada sebelum sistem ini diterapkan selama periode darurat pandemi. Penelitian yang dilakukan oleh Ganesh, Paswan, & Sun (2015) yang meminta mahasiswa untuk melakukan evaluasi terhadap mata kuliah yang mereka ikuti menemukan bahwa mahasiswa memberikan penilaian yang lebih tinggi terhadap perkuliahan tatap muka daripada perkuliahan secara *online*. Mahasiswa yang baru saja mengikuti pendidikan jarak jauh merasa bahwa mereka tidak dapat mengikuti pembelajaran sebaik pada pendidikan reguler (Aguilera-Hermida, 2020; Nambiar, 2020). Persepsi mahasiswa ini mengindikasikan *self-efficacy* kelas *online* mereka yang kurang baik.

Self-efficacy adalah penilaian seseorang tentang kemampuan mereka dalam mengatur dan melaksanakan serangkaian tindakan yang diperlukan untuk mencapai jenis kinerja yang ditentukan (Bandura, 1986). *Self-efficacy* menjadi penting karena pengaruhnya terhadap pemilihan aktivitas, usaha, dan kegigihan seseorang (Schunk & Pajares, 2005, 2009). Seseorang dengan efikasi diri yang lemah pada suatu tugas akan cenderung menghindari tugas tersebut, sementara mereka yang memiliki efikasi diri yang kuat akan lebih

mungkin berpartisipasi dan lebih berusaha keras dan gigih untuk mencapai hasil yang telah mereka tentukan. Dalam bidang akademik, *self-efficacy* ditemukan sebagai suatu aspek penting yang dapat mempengaruhi motivasi dan perilaku siswa dalam pembelajaran.

Dengan kondisi kelas *online* yang cenderung membuat pelajar terisolasi baik dari *peers* dan instruktur, *self-efficacy* menjadi suatu faktor yang penting dalam kesuksesan pendidikan jarak jauh (Hodges, 2008). *Self-efficacy* dalam kelas *online* juga menjadi salah satu prediktor apakah seseorang akan mengambil metode tersebut sebagai metode pembelajaran, dan dengan melihat *self-efficacy* kelas *online* seseorang, kita bisa melihat kesiapan orang tersebut dalam menghadapi kelas *online* (Zimmerman & Kulikowich, 2016).

Self-efficacy bersifat *context-specific*, sehingga *self-efficacy* suatu tugas akan berbeda dengan *self-efficacy* tugas lainnya. Seseorang dapat memiliki efikasi yang kuat pada suatu pekerjaan, tapi belum tentu memiliki efikasi yang sama kuat pada pekerjaan lain. Oleh karena itu, dikarenakan sistem pembelajaran yang berbeda, *self-efficacy* seseorang saat mengikuti kelas konvensional akan berbeda dengan *self-efficacy*-nya saat mengikuti kelas *online*. *Self-efficacy* kelas *online* sendiri dapat diartikan sebagai persepsi seseorang terhadap kemampuannya dalam mengerjakan tugas-tugas spesifik yang diharuskan pada pelajar kelas *online* (Zimmerman & Kulikowich, 2016). Shen et al. (2013) mengatakan bahwa untuk melihat *self-efficacy* kelas *online* seseorang dibutuhkan setidaknya pertimbangan dari 3 bidang: teknologi, pembelajaran, dan interaksi sosial. Mereka kemudian mengidentifikasi 5

dimensi yang tergabung ke dalam *self-efficacy* kelas *online*, yaitu: *self-efficacy* untuk menyelesaikan mata kuliah *online*, *self-efficacy* untuk berinteraksi sosial dengan teman sekelas, *self-efficacy* untuk menggunakan *course management system* (CMS), *self-efficacy* untuk berinteraksi dengan instruktur dalam mata kuliah *online*, dan *self-efficacy* untuk berinteraksi dengan teman sekelas dengan tujuan akademik.

Menurut Bandura (1997), *self-efficacy* terbentuk berdasarkan pengaruh-pengaruh lingkungan, kognitif, dan perilaku yang dialami oleh seseorang dari kehidupannya sehari-hari. Dari hal tersebut, Bandura kemudian mengidentifikasi 4 sumber informasi yang dapat membentuk *self-efficacy*: 1) *enactive mastery*, atau hasil pencapaian yang nyata; 2) *vicarious experiences*, atau hasil observasi terhadap orang lain; 3) *verbal persuasion*, atau bentuk-bentuk persuasi yang didapat; dan 4) kondisi afektif dan fisiologis. Informasi-informasi tersebut tidak akan langsung mempengaruhi *self-efficacy*, tapi akan terlebih dahulu dinilai secara kognitif. Dalam proses tersebut, seseorang akan menimbang dan mengkombinasikan berbagai kontribusi yang berasal dari faktor personal dan situasional seperti kemampuan, kesulitan tugas, usaha yang dikerahkan, jumlah bantuan yang didapat, dan frekuensi kegagalan dan kesuksesan (Schunk, 1991).

Dalam penelitian yang dilakukan mengenai pendidikan jarak jauh, salah satu kemampuan yang ditemukan memiliki hubungan yang signifikan dengan *self-efficacy* adalah *digital literacy* (Prior et al., 2016), suatu kemampuan yang dibutuhkan seseorang untuk bisa beraktivitas ketika mereka berada di dalam

lingkungan digital. *Digital literacy* adalah kemampuan yang bisa dibilang krusial bagi mereka yang harus menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Pada bidang pendidikan, *digital literacy* meliputi kemampuan individual untuk memahami dan secara benar menginterpretasi informasi melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal yang memfasilitasi kebutuhan mereka yaitu pembelajaran (Ng, 2012). Menurut Ng (2012), berikut adalah kemampuan-kemampuan yang harus dapat didemonstrasikan oleh seseorang yang *digitally literate*: 1) dapat melakukan operasi komputer dasar dan mengakses sumber daya untuk kegunaan sehari-hari; 2) mencari, mengidentifikasi, dan menilai informasi secara efektif untuk penelitian atau pembelajaran; 3) memilih dan mengembangkan kompetensi dalam menggunakan piranti atau fitur teknologi yang tepat untuk menyelesaikan suatu tugas, memecahkan masalah, atau menciptakan produk yang bisa mendemonstrasikan pemahaman mereka; 4) berperilaku yang sesuai dalam komunitas *online* dan dapat melindungi diri sendiri dari bahaya lingkungan digital.

Dalam pembelajaran secara *online*, mahasiswa dituntut untuk dapat melakukan segala aktivitas akademik melalui media teknologi. Tidak hanya untuk menyelesaikan tugas atau mengikuti pembelajaran, tapi juga ketika ingin berinteraksi dengan instruktur dan teman sejawat. Karena itu, peneliti berargumen bahwa supaya pembelajaran *online* dapat berlangsung dengan baik, mahasiswa harus memiliki kemampuan *digital literacy* yang memadai.

Argumen ini didukung oleh penelitian sebelumnya dari Tang & Chaw (2016) yang menemukan bahwa suatu tingkatan *digital literacy* tertentu perlu dimiliki oleh seseorang supaya pembelajaran kelas *online* dapat berlangsung secara efektif. *Digital literacy* yang tinggi dapat mempermudah seseorang dalam menggunakan teknologi yang dibutuhkan dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam pengaturan informasi, dan meningkatkan kesiapan *self-directed learning* yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran secara *online* (Mohammadyari & Singh, 2015; Phillips, Turnbull, & He, 2015)

Digital literacy yang berperan cukup penting dalam bagaimana seseorang mengoperasikan suatu media teknologi diperkirakan memiliki efek positif yang berkelanjutan terhadap *self-efficacy* dalam kelas *online*. Penelitian Prior (2016) menemukan bahwa *digital literacy* memiliki hubungan yang signifikan dengan *self-efficacy* dalam kelas *online*. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Le, Woods, Wang, & Laurie (2019), ditemukan bahwa mahasiswa yang memiliki *digital literacy* yang baik mendapatkan skor pada alat ukur *self-efficacy* kelas *online* yang secara signifikan lebih tinggi daripada yang *digital literacy*-nya rendah. Kemampuan *digital literacy* yang baik akan membantu mahasiswa dalam mengatasi tuntutan yang diberikan pembelajaran jarak jauh, dan ini dapat membantu ketika mereka melakukan penilaian *self-efficacy* kelas *online* diri mereka.

Penelitian juga dibutuhkan untuk mencari asosiasi dari berbagai macam literasi dengan *self-efficacy* suatu tugas yang bersangkutan. Beberapa contoh

yang ditemukan misalnya, *health literacy* yang diasosiasikan dengan *self-efficacy* pasien mengenai perilaku kesehatan (Wagner, Semmler, Good, & Wardle, 2009; Lee, Divaris, Baker, Rozier, & Vann Jr., 2011), *scientific literacy* dengan pendidikan sains (Sultan, Henson, & Fadde, 2018), *environmental literacy* dengan *self-efficacy* terhadap pendidikan lingkungan (Saribaz, Teksoz, & Ertepinar, 2014), dan lain sebagainya. Mengingat pentingnya peran *digital literacy* dalam kelas *online*, rasanya diperlukan pencarian asosiasi antara *digital literacy* dengan *self-efficacy* kelas *online*.

Universitas Padjadjaran adalah salah satu universitas di Indonesia yang juga diwajibkan untuk mengganti metode ajar mereka menjadi *online* atau daring di mana mereka mulai menerapkan pembelajaran daring pada bulan Maret 2020. Sebelum masa pandemi, Unpad memiliki sebuah *Learning Management System* (LMS) yang dinamakan *Live in Virtual Environment* (LiVE) yang dirancang untuk memfasilitasi kebutuhan *blended learning civitas* akademika Unpad. LMS ini kemudian menjadi salah satu alat yang dimanfaatkan oleh Unpad untuk membantu pembelajaran secara daring yang diwajibkan akibat pandemi COVID-19. Ini merupakan hal yang sangat penting karena kelas *online* membutuhkan fasilitas atau infrastruktur *online* dari universitas (biasanya berupa LMS) yang baik demi kesuksesan pembelajaran *online* (Kundu, 2020). Adapun Widodo & Nursaptini (2020) menemukan bahwa mahasiswa menginginkan adanya evaluasi terhadap media yang digunakan pembelajaran daring selama periode pandemi ini. Terdapat penekanan terhadap pentingnya LMS dimana mereka berharap agar dosen

tidak menggunakan media daring yang menyulitkan mahasiswa. Walaupun pendapat mahasiswa mengenai penggunaan LiVE Unpad selama periode pandemi sendiri belum diketahui, keberadaannya merupakan hal yang dirasa dapat berkontribusi pada pengalaman perkuliahan *online* yang dialami oleh khusus mahasiswa Universitas Padjadjaran.

Pada saat penelitian ini dilakukan, mahasiswa program sarjana termasuk ke dalam *digital natives*. *Digital natives* adalah generasi yang terlahir dan berkembang bersamaan dengan teknologi dan terbiasa menggunakan TIK dalam kehidupan sehari-hari sebagai aktivitas waktu luang. Dikarenakan hal ini, *digital natives* merupakan generasi yang lebih mudah menyerap perkembangan *digital* jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Namun, karena hal ini juga, dalam kelas *online*, banyak instruktur yang cenderung mengasumsikan mahasiswa mereka memiliki *digital literacy* yang baik sehingga menimbulkan kemungkinan pemberian tugas yang melebihi kemampuan pelajar. Padahal menurut penelitian Ng (2012), *digital natives* belum tentu memiliki *digital literacy* yang memadai untuk menggunakan teknologi digital untuk pendidikan dan perlu diajari.

Baik penelitian mengenai *self-efficacy* kelas *online* dan penelitian yang mencoba untuk menghubungkan *digital literacy* dengan *self-efficacy* kelas *online* masih sulit untuk ditemukan. Padahal, dengan mengetahui hubungan tersebut, kita bisa melihat seberapa pentingnya *digital literacy* sebagai sesuatu yang diajarkan sebelum mahasiswa mengikuti kelas *online* atau pendidikan jarak jauh. Maka dari itu, penelitian ini dimaksudkan untuk dapat mengungkap

seberapa besar derajat hubungan antara *digital literacy* dengan *self-efficacy* pada kelas *online*. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi pijakan bagi penelitian-penelitian lain yang ingin mencari variabel-variabel yang dapat mempengaruhi *self-efficacy* kelas *online*.

1.2 Identifikasi Masalah

Sistem pendidikan jarak jauh adalah sistem pendidikan yang harus terus dikembangkan karena potensinya yang bisa memberikan pendidikan ideal dimana setiap orang bisa mendapatkan akses pendidikan yang bermutu dan setara. Pandemi COVID-19 dan tanggapan yang diberikan mahasiswa terkait dengan sistem pendidikan ini memberitahu kita bahwa sistem pendidikan jarak jauh masih memiliki ruang untuk dikembangkan.

Salah satu penelitian yang banyak dilakukan terkait kelas *online* adalah mencari apa yang dapat mempengaruhi kesuksesan akademik dan kepuasan dalam pembelajaran. Salah satu yang dianggap paling penting adalah *self-efficacy*, suatu konsep yang dikenalkan oleh Bandura, yaitu penilaian seseorang terhadap kemampuan mereka dalam mengatur dan melaksanakan tindakan-tindakan yang perlu dilakukan untuk mencapai suatu hasil. *Self-efficacy* terutama menjadi suatu hal yang sangat penting karena dapat mempengaruhi motivasi dan perilaku seseorang (Bandura, 1997).

Di antara banyak hal yang dapat membangun *self-efficacy*, salah satu yang ditemukan adalah *digital literacy*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Prior

(2016) *digital literacy* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *self-efficacy* kelas *online*. Namun pada penelitiannya, Prior hanya menghubungkan *digital literacy* dengan salah satu dimensi yang ada pada *self-efficacy* kelas *online*, yaitu dimensi untuk menyelesaikan mata kuliah *online*. Penelitian yang ia lakukan tidak melihat apakah *digital literacy* mahasiswa dapat berkontribusi ketika mereka harus berinteraksi dengan teman atau dosen, dan juga dalam menggunakan CMS yang merupakan aspek-aspek penting dalam pembelajaran daring.

Menemukan hubungan lebih lanjut antara *self-efficacy* kelas *online* dengan *digital literacy* menjadi hal yang penting karena *digital literacy* adalah suatu kemampuan yang bisa diajarkan, terutama pada mahasiswa masa kini yang tergolong sebagai *digital natives* (Ng, 2012). Apabila ditemukan hubungan yang signifikan antara *digital literacy* dengan *self-efficacy* kelas *online*, *digital literacy* bisa menjadi suatu kemampuan yang diajarkan pada mahasiswa sebelum mereka mengikuti perkuliahan *online*.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran kemampuan *digital literacy* mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran.
2. Untuk mengetahui *self-efficacy* mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran dalam mengikuti kelas *online*.

3. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara *digital literacy* dengan *self-efficacy* dalam kelas *online*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan *digital literacy* dan *self-efficacy* dalam kelas *online*. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan pendidikan jarak jauh dan menambah pengetahuan mengenai pengaruh dari pandemi terhadap pendidikan.