



PROTOTYPE KULIAH UMUM BERBASIS *UBIQUITOUS LEARNING* PADA PENDIDIKAN JARAK JAUH

Tri Darmayanti (yanti@ut.ac.id)

Arifah Bintarti

Sri Suharmini W

Universitas Terbuka, Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang 15418, Tangerang Selatan

ABSTRACT

The role of a highly credible academic lecturers or charismatic figures at a public lecture in a university are expected to affect behavior changes of the freshmen in understanding the core of the courses.. However, the public lecture has many obstacles if it would be implemented in distance education.. because they are the limited number of charismatic figures, and the time constraints of the charismatic figures. With the development of information and communication technology (ICT), the public lecture presentation can be conducted through the use of ICT. In this way, the number of the target recipients become very large and can be spreaded out in many areas at once than if occurs in the face to face meetings. This study aims to: (1) develop a learning media prototype of a lecture-based ubiquitous learning (u-learning) or multi studio-based learning. The media is expected to show enlightenment from the charismatic figures that allow asynchronous learning, (2) empirically evaluate the validity and effectiveness of the use of the substance based learning media model u-learning. In accordance with the purpose of the study, the results of this research produce: (1) a learning media prototype containing lecture-based u-learning; (2) quantitative results of testing on the new student orientation activities (Orientasi Studi Mahasiswa Baru = OSMB) in the distance education regional office in Bandung (UPBJJ Bandung) which shows that all students responded positively. About the quality of media performance, 71.13% of the students commened good, while the students who answered good for the layout of the media are 68.25%, and the students who answered good for the systematics of public lectures are 70.38%, (3) results of qualitative data showed that the public lecture media is useful and accepted by the new students but not by the students of the last semester. In addition, the availability of electrical appliances and other technical equipment it should be considered if we would like to use this kind of media in remote areas . The prototype media or product generated from this study is expected to be used by various higher education institutions that require the content of the product, and can become an example for the development of a variety of enlightenment lecture materials.

keywords: asynchronous learning, distance education, learning media, public lecture, ubiquitous learning.

ABSTRAK

Peran tokoh akademisi berkredibilitas tinggi atau berkarisma dalam memberi pencerahan akademis pada suatu kuliah umum di perguruan tinggi diharapkan dapat mempengaruhi perubahan perilaku mahasiswa baru untuk memahami inti perkuliahan. Namun demikian, kuliah umum mengalami banyak kendala jika dilakukan pada pendidikan jarak jauh , karena keterbatasan jumlah tokoh keteladanan, dan keterbatasan waktu dari tokoh tersebut.

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), kuliah umum dapat dilakukan melalui pemanfaatan TIK. Melalui cara ini, maka jumlah penerima materi atau sasaran target menjadi sangat besar dan dapat dilakukan di berbagai daerah sekaligus dibandingkan jika dengan pertemuan tatap muka. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan prototipe media pembelajaran untuk kuliah umum berbasis *ubiquitous learning (u-learning)* atau *multi studio-based learning*. Media tersebut diharapkan dapat menampilkan pencerahan dari para tokoh yang memungkinkan terjadinya *asynchronous learning*; (2) melakukan evaluasi secara empirik validitas substansi dan efektivitas pemanfaatan model media pembelajaran berbasis *u-learning*. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini adalah (1) prototipe media pembelajaran berbasis kuliah umum berbasis *u-learning*, (2) secara kuantitatif, hasil uji coba pada kegiatan orientasi belajar mahasiswa baru (OSMB) di UPBJJ Bandung menunjukkan semua respon mahasiswa menanggapi secara positif. Untuk kualitas tampilan media, 71,13% mahasiswa menjawab bagus; sedangkan mahasiswa yang menjawab bagus sebesar 68,25% untuk tata letak media; dan mahasiswa menjawab sistematis materi kuliah umum termasuk bagus sebesar 70,38%; (3) secara kualitatif, hasil uji coba menunjukkan bahwa media kuliah umum ini bermanfaat dan dapat diterima oleh mahasiswa baru tetapi tidak oleh mahasiswa semester akhir. Pemanfaatan media di daerah terpencil juga perlu memperhatikan tentang ketersediaan peralatan listrik dan peralatan teknis lainnya. Prototipe media atau produk yang dihasilkan pada penelitian ini diharapkan akan dapat digunakan oleh berbagai instansi pendidikan tinggi yang membutuhkan, dan dapat dijadikan prototipe/ccontoh untuk pengembangan berbagai materi pencerahan lainnya.

Kata kunci: *asynchronous learning*, kuliah umum, media pembelajaran, pendidikan jarak jauh, *ubiquitous learning*

Kuliah umum dengan menghadirkan akademisi atau tokoh yang kredibel dan berkarisma baik akan memberikan pencerahan bagi mahasiswa baru. Disamping itu, ketokohan dan kepakarannya dalam bidang tertentu juga akan mempengaruhi perubahan perilaku mahasiswa baru dalam memahami inti materi perkuliahan suatu program studi. Hal ini karena adanya fungsi keteladanan dari tokoh tersebut.

Kuliah umum seperti itu mudah sekali dilaksanakan pada pendidikan tinggi tatap muka, namun agak sulit dilakukan pada pendidikan tinggi jarak jauh karena keterbatasan jumlah tokoh yang diperlukan dan keterbatasan waktu yang dimiliki para tokoh tersebut.

Penelitian Darmayanti (2008) dan Darmayanti dkk (2008) pada mahasiswa pendidikan jarak jauh menunjukkan bahwa keteladanan tokoh yang disampaikan melalui media cetak dapat berperan mengubah perilaku. Hal ini menunjukkan bahwa keteladanan dapat diberikan melalui berbagai cara, antara lain melalui media. Di sisi lain, pemanfaatan media untuk memberikan keteladanan bagi mahasiswa pada pendidikan jarak jauh di Indonesia masih amat terbatas. Pada umumnya, media pada pendidikan jarak jauh lebih ditujukan untuk penyampaian materi pembelajaran secara individual.

Kondisi pentingnya kuliah umum dari tokoh akademisi berkredibilitas tinggi yang dapat memberikan keteladanan bagi mahasiswa dan pemanfaatan media yang masih terbatas pada pendidikan jarak jauh menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media untuk membantu peningkatan pendidikan tinggi masih: (1) belum optimal, dan (2) belum merata.

Perkembangan *virtual learning* atau pembelajaran melalui dunia maya saat ini begitu pesat di dunia, salah satunya adalah pembelajaran melalui *ubiquitous learning (u-learning)*. Jones dan Jo (2004) serta Park (2010) menjelaskan bahwa *u-learning* memungkinkan pembelajaran dapat diakses dimana saja, oleh siapa saja, dan kapan saja pada berbagai situasi tanpa membutuhkan keterampilan khusus. Masalahnya adalah apakah media berbasis *u-learning* dapat dikembangkan untuk pelaksanaan kuliah umum bagi mahasiswa pendidikan jarak jauh?

Tulisan ini berisi penjelasan tentang hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran untuk kuliah umum berbasis *ubiquitous learning (u-learning)* atau *multi studio-based learning material*. Prototipe media atau produk yang dihasilkan pada penelitian ini diharapkan akan dapat menjadi produk yang dapat digunakan oleh berbagai instansi yang membutuhkan, dapat memperluas jumlah penerima materi atau sasaran target pencerahan dari para tokoh nasional berkredibilitas tinggi, serta mengatasi keterbatasan waktu dan fisik para tokoh ahli dalam memotivasi peningkatan karakter para penerima materi ke arah yang lebih positif. Prototipe hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi contoh untuk pengembangan berbagai materi pencerahan lainnya.

Terdapat dua sistem pendidikan di Indonesia, yaitu pendidikan tatap muka dan pendidikan jarak jauh. Pendidikan tinggi jarak jauh mulai diperkenalkan di Indonesia melalui pembukaan Universitas Terbuka (UT) pada tahun 1984 dengan maksud menampung lulusan SMA yang tidak tertampung di pendidikan tinggi tatap muka. Pendidikan jarak jauh adalah:

"a teaching and planned learning in which teaching normally occurs in a different place from learning, requiring communication through technologies as well as special institutional organizational" (Moore dan Kearsley, 2012: 2).

Definisi pendidikan jarak jauh menurut Moore dan Kearsley (2012) ini menekankan pada peran penting dari teknologi dalam menjembatani komunikasi antara mereka yang terlibat pada pendidikan jarak jauh.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di dunia memungkinkan penyampaian materi pada pendidikan jarak jauh dilakukan melalui berbagai media, salah satunya pembelajaran yang dilakukan melalui dunia maya atau *virtual learning*. Penelitian tentang pemanfaatan media dalam pembelajaran telah banyak dilakukan, beberapa diantaranya menunjukkan bahwa media dapat digunakan untuk memberi penyuluhan kepada orang tua agar mereka melek media tentang cara mendidik anak (Bintarti dkk, 2009); program video interaktif dapat merupakan solusi mencapai kompetensi mata kuliah praktis program studi ilmu komunikasi di perguruan tinggi jarak jauh (Windrati & Asih, 2009); dan berbagai bentuk media dapat menjadi alternatif penyampaian materi pembelajaran kepada mahasiswa pada pendidikan jarak jauh (Bloomberg, 2007; Chiu & kawan-kawan, 2008; Darmayanti, Setiani, & Oetoyo, 2007; Istianda & Darmanto, 2009; Power & Vaughan, 2010; dan Sekarwinahyu & Rahayu, 2009), menjelaskan bahwa media juga dapat digunakan untuk menampilkan sosok keteladanan bagi khalayak, karena peran dan kehadiran tokoh keteladanan secara maya dapat berpengaruh terhadap sasaran.

Pemanfaatan media dalam aktivitas pembelajaran akan membuat program pembelajaran menjadi lebih efisien dan fleksibel, karena penggunaan waktu dan sumber daya akan dapat lebih diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran (Pribadi, 2009). Namun, agar pemanfaatannya maksimal untuk peningkatan pengetahuan masyarakat, maka perlu memperhatikan berbagai faktor, seperti ketersediaan perangkat keras dan lunak, pola penggunaan teknologi, faktor ekonomi, budaya, dan kebijakan (Suparman, Marisa, Pannen, Pribadi, & Mustafa, 1999).

Ubiquitous Learning atau yang dikenal dengan sebutan *u-learning* merupakan salah satu bentuk *virtual learning* (pembelajaran di dunia maya) yang begitu pesat perkembangannya di dunia

saat ini. Media pembelajaran berbentuk *u-learning* adalah media berdasarkan *multi studio-based learning*. Jones dan Jo (2004) serta Park (2010) menjelaskan bahwa *u-learning* memungkinkan pembelajaran dapat diakses dimana saja, oleh siapa saja, dan kapan saja pada berbagai situasi tanpa keterampilan khusus. Penjelasan mereka juga menerangkan bahwa pembelajaran dapat dilakukan dengan sistem belajar jarak jauh, dimana ada keterpisahan fisik antara pebelajar atau orang yang belajar dengan yang memberi materi belajar. Berdasarkan penjelasan mereka, maka media tersebut diharapkan dapat menampilkan pencerahan dari para tokoh akademik berskala nasional yang memiliki karisma dan kredibilitas tinggi yang memungkinkan terjadinya *virtual learning* dan *asynchronous learning*. Materi perkuliahan umum atau pencerahan diutamakan materi yang dapat diikuti oleh pengguna/mahasiswa atau warga masyarakat dalam jumlah besar.

Media berbasis *u-learning* pada penelitian ini digunakan pada suatu kegiatan semacam seminar atau kuliah umum pada pendidikan jarak jauh. Kegiatan tersebut juga dapat dilaksanakan oleh suatu instansi pendidikan tinggi/dinas/setempat yang dihadiri oleh mahasiswa atau masyarakat yang menjadi target sasaran pencerahan. Pada seminar tersebut, media berbasis *u-learning* ditampilkan dan dipaparkan di tempat yang dihadiri oleh peserta target sasaran. Dengan demikian, peserta target sasaran di daerah pelosok sedang dan terpencil seolah-olah menghadiri seminar dari tokoh akademisi nasional berkredibilitas tinggi yang mempresentasikan materi melalui *u-learning*. Kehadiran peserta (dalam hal ini adalah mahasiswa) dalam suatu lokasi kuliah umum merupakan hal yang memotivasi belajar. Hal ini ditunjukkan oleh Bloomberg (2007) yang menyimpulkan bahwa komunitas belajar merupakan katalisator atau motivator untuk belajar, dan mendukung kelompok untuk memelihara dan mempertahankan proses belajar. Melalui media *video conference* pada penelitian Bloomberg tersebut, interaksi yang terjadi pada konteks budaya sosial dapat meningkatkan proses belajar antar mahasiswa.

Melalui pengembangan media berbasis *u-learning* ini, diharapkan target sasaran merasakan kehadiran dari tokoh berkarismatik tersebut, walaupun secara fisik mereka tidak bertatap muka dengan tokoh tersebut. Diharapkan adanya perasaan kehadiran dari tokoh berkarismatik tersebut dapat mempengaruhi perubahan sikap dari target sasaran ke arah positif sebagai bagian dari peningkatan kemampuan akademik yang merupakan bagian dari pembinaan karakter bangsa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan prototipe media pembelajaran dalam bidang Teknologi Informasi Komunikasi (TIK). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-kuantitatif dengan menggunakan multi desain metode, yaitu pengembangan prototipe, metode eksperimen untuk pengujian prototipe, wawancara, *focus group discussions*, dan survei.

Penelitian diawali dengan merancang dan mengembangkan prototipe media pembelajaran dengan topik "Pengantar Ilmu Perpustakaan" yang menggabungkan antara rekaman pencerahan/presentasi/ceramah dari ahli berkredibilitas tinggi di bidangnya dalam bentuk media yang terancang dan disuguhkan secara menarik, dikemas melalui media video interaktif yang terintegrasi dengan animasi untuk menarik perhatian dan penjelasan tertulis dalam satu paket. Pengantar Ilmu Perpustakaan merupakan materi pembelajaran pada Buku Materi Pokok (BMP) PUST 2227 Pengantar Ilmu Perpustakaan, yang merupakan modul pada Program Studi D2 Perpustakaan. Sementara tokoh yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam *u-learning* tersebut adalah Prof. Dr. Sulistyio Basuki, yang merupakan satu-satunya profesor di bidang ilmu perpustakaan dan informasi pada tahun 2012. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas terhadap prototipe tersebut pada lokasi yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu dengan menggunakan metode eksperimen, wawancara, dan survei.

Sebagai penelitian pengembangan, materi untuk prototipe media yang dikembangkan dipilih berdasarkan materi pembelajaran dari program studi yang memiliki mahasiswa dalam jumlah besar; materi kuliah umum adalah matakuliah inti; dan matakuliah tersebut memiliki tokoh akademisi berkredibilitas tinggi di tingkat nasional.

Sampel materi dari prototipe media *u-learning* adalah dari Program Studi D2 Perpustakaan. Target sasaran atau populasi dari penelitian pengembangan media ini adalah mahasiswa Program Studi D2 Perpustakaan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Terbuka (FISIP-UT), yang merupakan program studi dengan jumlah mahasiswa terbesar di FISIP. Jumlah populasi mahasiswa Program Studi D2 Perpustakaan pada tahun 2011 adalah sebanyak 32.000 mahasiswa (data dari Biro Administrasi Akademik dan Pelayanan Mahasiswa-UT, 2011). Sampel penelitian diambil dari mahasiswa yang menghadiri kegiatan uji coba prototipe media berbasis *u-learning* di Unit Program Belajar Jarak Jauh (UPBJJ) UT Bandung, pada acara kegiatan Orientasi Studi Mahasiswa Baru (OSMB) pada tanggal 8 September 2012.

Pelaksanaan kuliah umum berbasis *u-learning* dilakukan pada saat OSMB di UPBJJ-UT, yaitu UPBJJ-UT Bandung dan di Perpustakaan UT di Jakarta. Pelaksanaan kuliah umum di UPBJJ-UT Bandung dilakukan dengan alasan sebagai berikut.

- Jumlah mahasiswa UPBJJ-UT Bandung yang hadir sekitar 600 orang, pada tanggal 8 September 2012.
- Aliran listrik stabil dan memungkinkan penggunaan media.
- Tersedianya kelengkapan peralatan yang digunakan yaitu laptop atau komputer yang dilengkapi dengan program video, *speaker*, LCD, layar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi kuliah umum yang dikembangkan pada penelitian ini dikemas dalam DVD (*Digital Video Disc*). Materi ditampilkan di layar lebar serta membutuhkan peralatan listrik dan peralatan teknis, seperti komputer yang dilengkapi dengan alat pemutar DVD, serta kelengkapannya.

Kuliah umum berbasis *u-learning* dengan topik "Pengantar Ilmu Perpustakaan" yang disampaikan Prof. Dr. Sulisty Basuki berlangsung selama 20 menit. Setelah materi kuliah umum disampaikan, mahasiswa diberikan kesempatan bertanya. Namun, tidak ada mahasiswa yang mengajukan pertanyaan. Kondisi ini kemungkinan terjadi karena: a) mahasiswa yang hadir adalah mahasiswa baru yang memang belum mengetahui tentang materi yang disampaikan oleh pembicara; dan/atau b) kondisi ini adalah seperti kondisi pada kuliah umum tatap muka dimana memang tidak ada tanya jawab antara pemberi kuliah umum dan peserta kuliah umum. Hal lain yang penting sebagai catatan adalah bahwa materi dari pembicara merupakan materi pencerahan bagi mahasiswa baru tentang materi yang akan mereka pelajari dalam Program Studi Perpustakaan.

Setelah kuliah umum diberikan, mahasiswa yang hadir diberi kuesioner untuk mengevaluasi keterlaksanaan *u-learning* tersebut. Berikut ini adalah hasil evaluasi dari kuesioner yang dikumpulkan dari mahasiswa.

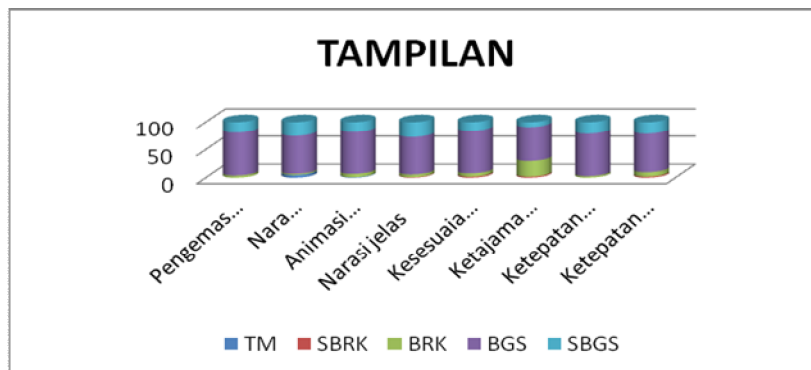
Hasil Evaluasi Media *U-learning*

Evaluasi media dilakukan untuk mengetahui pendapat responden atau mahasiswa tentang tampilan, tata letak media dan sistematika materi. Dari 150 kuesioner yang disebarkan, jumlah kuesioner yang kembali adalah 100 kuesioner.

Tampilan Media. Indikatornya adalah pengemasan program secara umum, nara sumber, ketepatan animasi, kejelasan narasi, kesesuaian ilustrasi dengan materi, ketajaman gambar,

ketepatan karakteristik presenter, ketepatan ilustrasi musik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum tampilan media termasuk bagus (71,13%). Secara lebih rinci, 19% responden menganggap pengemasan program sangat bagus, 77% responden menganggap bagus, dan 4% menganggap buruk. Selanjutnya, 25% menganggap nara sumber sangat bagus, 68% responden menganggap nara sumber bagus dan, hanya 5% yang menganggap nara sumber kurang menarik. Dalam hal animasi, 18% responden menilai sangat bagus untuk animasi yang digunakan dengan tepat, dan 75% responden menilainya bagus. Responden menilai narasi jelas sebanyak 67% dan 27% menilai sangat bagus. Kesesuaian ilustrasi dengan materi dinilai bagus oleh 76% responden. Untuk ketajaman gambar 61% responden menilai bagus dan 28% responden menilai buruk. Ketepatan karakteristik presenter juga dianggap bagus oleh 76% responden, serta hanya 3% yang menganggap buruk. Ketepatan ilustrasi, musik dan *sound effect* dinilai bagus oleh 69% responden, 21% menjawab sangat bagus, 8% menilai buruk dan 2% sangat buruk. Hal ini perlu menjadi catatan, karena kemungkinan pengeras suara kurang dapat didengar dengan baik oleh mereka yang duduk di belakang.

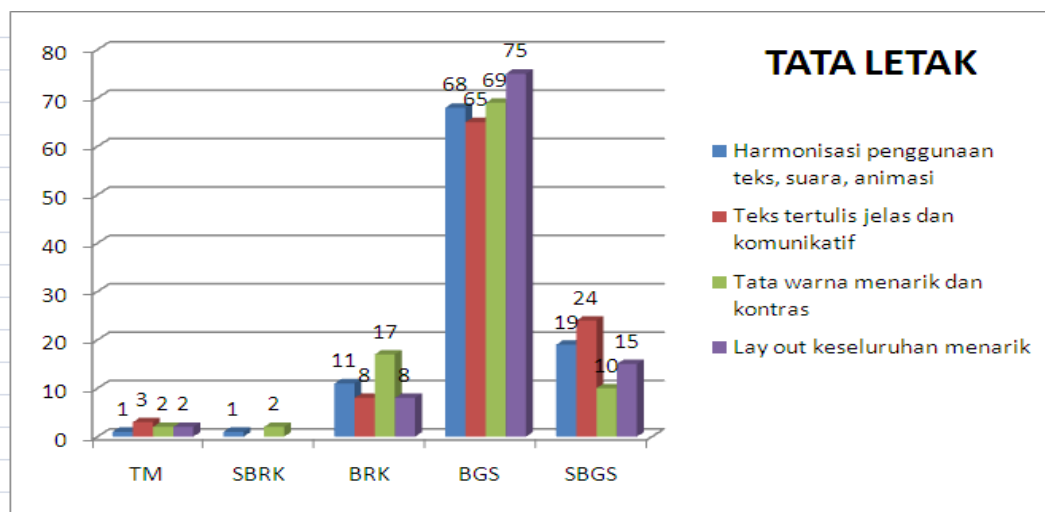
Grafik 1 menunjukkan variasi jawaban responden yang secara umum menganggap tampilan kuliah umum melalui media termasuk bagus.



Grafik 1. Hasil pendapat responden terhadap *tampilan* media kuliah umum

Tata Letak Media. Indikatornya adalah tata letak secara umum, harmonisasi penggunaan teks-suara-animasi, teks tertulis, tata warna-kontras, dan *lay out* keseluruhan. Hasil pendapat responden secara umum terhadap tata letak media *u-learning* adalah bagus (68,25%). Namun demikian, prosentase yang memberikan pendapat buruk, sangat buruk dan tidak menarik perlu dicermati untuk perbaikan.

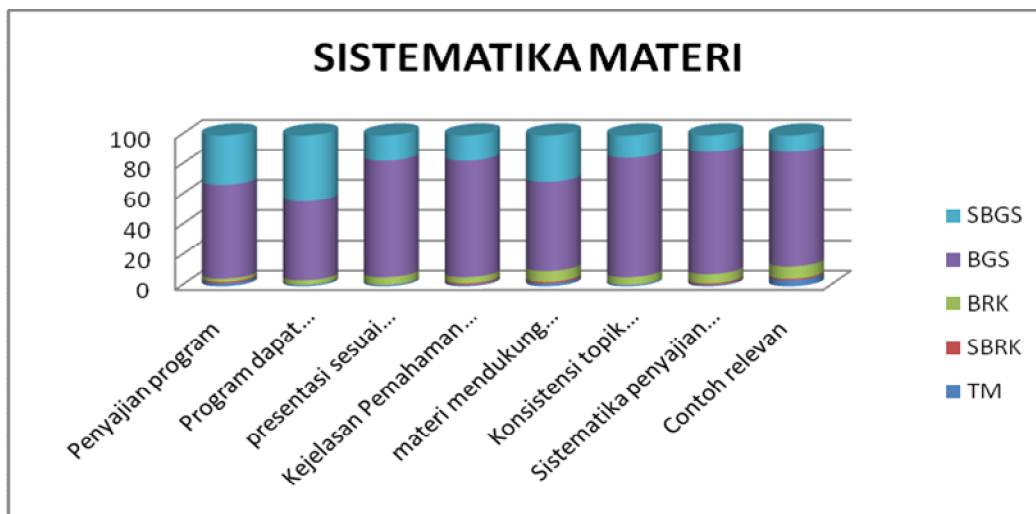
Hasil evaluasi secara lebih rinci terhadap tata letak media menunjukkan bahwa 19% responden menilai sangat bagus, 68% responden menilai harmonisasi penggunaan teks, suara, animasi termasuk bagus, 11% menilai buruk, dan masing-masing 1% menilai sangat buruk dan tidak menarik. Evaluasi terhadap kejelasan dan kekomunikatifan teks tertulis menunjukkan 24% responden menilai sangat bagus, 65% menilai bagus, 8% buruk, dan 3% tidak menarik. Berikutnya tentang tata warna dan kontras menunjukkan 10% responden menilai sangat bagus, 69% menilai bagus, 17% buruk, 2% sangat buruk dan 2% tidak menarik. Untuk pernyataan tentang *lay out* keseluruhan, maka 15% responden menilai sangat bagus, 75% menyampaikan bagus, 8% buruk, dan 2% tidak menarik. Dalam bentuk diagram, hasil evaluasi responden tentang tata letak media dapat dilihat pada Grafik 2.



Grafik 2. Hasil pendapat responden terhadap *tata letak* media kuliah umum

Sistematika Materi. Indikatornya adalah sistematika materi secara umum, penyajian program, kuliah umum menambah pengetahuan, materi sesuai dengan tujuan instruksional, kejelasan antara materi dan narasi, dukungan materi terhadap pembelajaran perpustakaan, konsistensi topik dan pembahasan, sistematika penyajian, dan relevansi contoh. Hasil pendapat responden terhadap sistematika materi media kuliah umum berbasis *u-learning* secara umum menunjukkan rata-rata responden menilai bagus (70,38%). Hasil evaluasi secara lebih rinci terhadap sistematika materi kuliah umum adalah sebagai berikut. 33% responden menilai penyajian program termasuk sangat bagus, 62% bagus, dan total 5% menilai buruk, sangat buruk serta tidak menarik. 96% responden menilai program kuliah umum dapat menambah pengetahuan, dan hanya 4% yang menganggap buruk dan tidak menarik. Presentasi dinilai sesuai dengan tujuan instruksional oleh 17% yang menilai sangat bagus dan 77% responden yang menilai bagus. Kejelasan pemahaman antar materi dan narasi dianggap sangat bagus oleh 17% responden dan bagus oleh 77% responden, hanya total 6% yang menilai buruk, sangat buruk dan tidak menarik. Dalam hal materi mendukung pembelajaran perpustakaan, 31% responden yang menyatakan sangat bagus dan 59% responden yang menyatakan bagus, sedangkan sejumlah 10% menilai buruk, sangat buruk serta tidak menarik. Konsistensi topik dengan pembahasan dinilai sangat bagus oleh 15%, dan dinilai bagus oleh 79% responden. Sisanya sebanyak 6% responden menyatakan konsistensi topik dengan pembahasan adalah buruk dan tidak menarik. Evaluasi tentang sistematika penyajian materi dianggap sangat bagus oleh 11% responden, 81% responden menyatakan bagus, dan sisanya sejumlah 6% responden menganggapnya buruk, 1% menilai sangat buruk dan 1% menilai tidak menarik. Terakhir adalah tentang relevansi contoh. Hal ini dinilai sangat bagus oleh 11% responden dan bagus oleh 76% responden. Sisanya sebanyak 8% responden menilai buruk, 1% menilai sangat buruk dan 4% menilai tidak menarik.

Dalam bentuk grafik, hasil evaluasi sistematika materi kuliah umum disajikan seperti pada Grafik 3.



Grafik 3. Hasil pendapat responden terhadap sistematika materi kuliah umum

Hasil Pelaksanaan Kuliah Umum berbasis *U-learning* di Perpustakaan UT

Sebanyak 70 orang mahasiswa Program Studi D2 Perpustakaan semester 3 dan 4 dari kelompok belajar (Pokjar) di salah satu UPBJJ datang ke UT untuk melakukan studi banding. Dalam kesempatan itu, kepada para mahasiswa ditayangkan program *u-learning* tentang topik pengantar ilmu perpustakaan yang disampaikan oleh Prof. Dr. Sulistyio Basuki secara maya.

Dari pengamatan peneliti, beberapa mahasiswa memperhatikan dan mencatat penjelasan yang disampaikan secara maya oleh Prof. Dr. Sulistyio Basuki, namun lebih banyak mahasiswa yang kurang memperhatikan. Kondisi ini berbeda dengan kondisi pada saat OSMB di UPBJJ-UT Bandung, dimana lebih banyak mahasiswa yang memperhatikan dan membuat catatan pada saat kuliah umum maya ditayangkan.

Penerimaan Mahasiswa terhadap Prototipe

Prototipe media kuliah umum yang dihasilkan pada penelitian ini dapat diterima oleh mahasiswa baru yang mengikuti kuliah umum maya ini. Karisma Prof. Dr. Sulistyio Basuki sebagai Guru Besar Luar Biasa di bidang perpustakaan ternyata terbukti memiliki magnet tersendiri bagi target sasaran dan sekaligus mempengaruhi sikap dengan cara tersendiri sebagaimana disampaikan oleh Perloff (2010). Perloff mengemukakan bahwa karisma seorang tokoh memiliki magnet tersendiri bagi target sasaran, dan sekaligus mempengaruhi sikap dengan cara tersendiri. Karisma melibatkan sejumlah karakteristik yang sulit dipahami dan para ilmuwan masih terus meneliti keunikan dari peran karisma ini. Para peneliti memperkirakan kemungkinan munculnya karisma dalam diri seorang tokoh adalah karena tiga kualitas dari komunikator, yaitu: otoritas, kredibilitas dan menarik (memiliki *social attractiveness*).

Penekanan yang disampaikan kepada mahasiswa bahwa beliau adalah satu-satunya profesor di bidang ilmunya saat ini ternyata juga dapat membantu memotivasi mahasiswa untuk mencermati kuliah umum dan memiliki daya tarik sendiri (*social attractiveness*). Hal ini juga sesuai dengan Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) yang dikembangkan oleh Albert Bandura (Franken, 2002). Berdasarkan teori tersebut, perilaku dapat terbentuk dengan cara mengamati perilaku orang lain yang menghasilkan efek positif bagi orang yang diamati Franken (2002). Disamping itu, teori yang sama juga mengemukakan bahwa ada dua cara proses belajar melalui

observasi, yaitu: 1) belajar melalui *vicarious conditioning*; dan 2) belajar dengan cara meniru perilaku tokoh yang diteladani (Woolfolk, 2004). Pada *vicarious conditioning*, perilaku seseorang yang belajar berubah karena yang bersangkutan melihat orang lain yang belajar sesuatu mendapat ganjaran atau hukuman, tanpa ia berperilaku seperti obyek yang diobservasi. Pada keadaan yang kedua, belajar dapat terjadi dengan cara meniru model yang diteladani, walaupun model yang diamati bukan orang sebenarnya, tetapi karakter fiksi atau orang yang dianggap sebagai model. Selain karisma, kredibilitas merupakan atribut lain yang patut dimiliki oleh tokoh yang pantas diteladani. Dalam Kamus Besar (2013), kredibilitas berarti dapat dipercaya.

Kredibilitas yang dimiliki oleh seseorang dapat dikategorikan sebagai (1) *competence credibility* dan (2) *safety credibility* (Rogers, 1995). *Competence credibility* adalah kredibilitas seseorang yang berkaitan dengan status/kedudukan formal. Sedangkan *safety credibility* menunjuk pada kredibilitas yang tidak berkaitan dengan status/kedudukan formal. Selain karisma dan kredibilitas, karakteristik seseorang juga dapat dilihat dari kekuatan/kekuasaannya. Secara umum, kekuatan atau kekuasaan yang dimiliki seseorang terjadi karena empat hal berikut, yaitu: (1) karisma yaitu faktor bawaan yang melekat pada dirinya, (2) wibawa otoritas yaitu kedudukan atau otoritas formal yang dimilikinya dalam masyarakat, (3) kompetensi/keahlian yang diperolehnya melalui proses belajar, dan (4) pemenuhan/*compliance* yaitu kemampuannya dalam memberikan imbalan atau hukuman kepada orang lain (Senjaya dkk, 2010).

Penyampaian kuliah umum pada kegiatan OSMB juga berhasil mempengaruhi mahasiswa untuk mencermati kuliah umum dan hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Bloomberg (2007) bahwa komunitas belajar merupakan katalisator atau motivator untuk belajar, dan mendukung kelompok untuk memelihara dan mempertahankan proses belajar.

Hal lain yang perlu dicermati adalah bahwa perbedaan karakteristik mahasiswa ternyata berperan juga pada perhatian atau atensi mahasiswa mengikuti presentasi kuliah umum ini. Perbedaan kualitas perhatian tersebut terlihat pada mahasiswa D2 Perpustakaan yang hadir di UPBJJ-UT Bandung dan mahasiswa D2 Perpustakaan yang hadir di Perpustakaan UT. Kemungkinan terjadinya perbedaan kualitas perhatian tersebut adalah karena beberapa hal berikut ini.

Mahasiswa D2 Perpustakaan di UPBJJ-UT Bandung adalah mahasiswa baru yang memerlukan pengetahuan tentang pengantar Ilmu Perpustakaan atau pengantar tentang ilmu pada program studi yang mereka ikuti. Sebagai mahasiswa baru, mereka belum mengetahui tentang Ilmu Perpustakaan dan menjadi tahu setelah mengikuti kuliah umum maya dari Prof. Dr. Sulisty Basuki. Sedangkan mahasiswa yang mengikuti studi banding di Perpustakaan UT adalah mahasiswa semester 3 atau 4, atau semester akhir dari Program Studi D2 Perpustakaan. Sebagai mahasiswa semester 3 dan 4, mereka telah memperoleh berbagai pengetahuan dari matakuliah yang mereka ikuti selama beberapa semester. Dengan demikian, kuliah umum Pengantar Ilmu Perpustakaan merupakan materi ulang untuk mereka dan menjadi tidak menarik karena mereka telah mengetahui isi materi yang disampaikan. Kesimpulannya, karakteristik mahasiswa menjadi catatan penting sebagai pengguna media kuliah umum berbasis *u-learning*. Dengan kata lain, karakteristik mahasiswa berhubungan dengan karakteristik materi kuliah berbasis *u-learning*.

Peralatan yang mendukung dan listrik adalah hal lain yang perlu menjadi pertimbangan untuk pelaksanaan kuliah umum berbasis *u-learning*. Hal ini karena untuk penayangan kuliah umum tersebut membutuhkan aliran listrik, laptop atau komputer yang dilengkapi dengan program video, *speaker*, LCD, dan layar. Penyelenggara kuliah umum perlu mempertimbangkan aliran listrik dan peralatan tersebut untuk kelancaran pelaksanaan kuliah umum berbasis *u-learning*. Kondisi tersebut

sesuai yang dikemukakan oleh Suparman dan kawan-kawan (1999) bahwa media TIK perlu mempertimbangkan keterbatasan ketersediaan perangkat keras dan lunak, pola penggunaan teknologi yang bukan individual, faktor ekonomi, serta budaya.

PENUTUP

Prototipe kuliah umum berbasis *u-learning* untuk topik pengantar ilmu perpustakaan yang dibawakan secara maya oleh Prof. Dr. Sulisty Basuki, Guru Besar Luar Biasa Ilmu Perpustakaan dan Informasi dapat digunakan untuk Program Studi D2 Perpustakaan dan S1 Ilmu Perpustakaan pada institusi pendidikan tinggi jarak jauh maupun pendidikan tatap muka. Penyampaian kuliah umum berbasis *u-learning* dapat diterima dengan baik dan positif oleh mahasiswa baru yang mengikuti Program Studi D2 Perpustakaan melalui pendidikan jarak jauh di Universitas Terbuka. Secara umum mahasiswa memberikan penilaian bagus terhadap prototipe media *u-learning* yang dikembangkan, terutama dalam hal tampilan media, tata letak media, sistematika materi kuliah umum, dan dari segi pemanfaatan media perlu diperhatikan karakteristik mahasiswa yang direncanakan akan mengikuti kuliah umum. Pemanfaatan media *u-learning* di daerah terpencil juga perlu memperhatikan tentang ketersediaan peralatan listrik dan peralatan teknis lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka beberapa saran diajukan sebagai berikut:

1. Prototipe yang dihasilkan pada penelitian ini dapat dijadikan contoh untuk pengembangan materi kuliah umum yang dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih memahami materi dan belajar dengan lebih bersemangat.
2. Prototipe pada penelitian ini juga dapat menjadi contoh untuk matakuliah umum lainnya pada program studi lain yang memiliki banyak mahasiswa, dan memiliki sumber atau tokoh ilmuwan berkredibilitas tinggi yang terbatas untuk menghantarkan mahasiswa baru memahami bidang ilmunya.
3. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melakukan evaluasi yang lebih mendalam untuk berbagai tipe daerah (kota besar, daerah terpencil), serta melakukan evaluasi secara empirik validitas substansi dan efektivitas pemanfaatan model media pembelajaran berbasis *u-learning*.
4. Melakukan penelitian jangka panjang atau *longitudinal* untuk membandingkan prestasi belajar mahasiswa di daerah yang diberi materi kuliah umum berbasis *u-learning* dengan mahasiswa di daerah yang tidak diberi materi kuliah umum berbasis *u-learning*.
5. Melakukan penelitian lanjutan jika prototipe kuliah umum berbasis *u-learning* ini ditampilkan di *website OER (Open Educational Resources)*. Perlu diteliti apakah dengan menampilkan kuliah umum berbasis *u-learning* di *website OER*, maka akan banyak mahasiswa yang mengunduh atau tidak, apakah mahasiswa terbantu dengan ditampilkannya kuliah umum berbasis *u-learning* di *website OER*, serta bagaimana karakteristik mahasiswa yang memanfaatkan materi kuliah umum berbasis *u-learning* di *website OER*.

REFERENSI

- Bintarti, A., dkk. (2009). *Pengembangan model pembelajaran melek media televisi*. Laporan penelitian yang tidak dipublikasikan. Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Terbuka.
- Bloomberg, L. E. (2007). Culture and community: Case study of a video-conferenced graduate distance education program. *Journal of distance education*, 22 (1), 41-58.

- Chiu, D. K. W., Choi, S. P. M., Wang, M., & Kafeza, E. (2008). Towards ubiquitous communication support for distance education with alert management. *Educational Technology & Society*, 11 (2), 92-106.
- Darmayanti, T., Setiani, Made Yudhi., & Oetojo, Boedhi. (2007). E-learning pada pendidikan jarak jauh: Konsep yang mengubah metode pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 8 (2), 99-113.
- Darmayanti, T. (2008). Efektivitas intervensi keterampilan self-regulated learning dan keteladanan dalam meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan prestasi belajar mahasiswa pendidikan jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 9 (2), 68-82.
- Darmayanti, T., Rachmatini, M., Karim, Firman., & Nurhayati, R. (2008). *Studi jangka panjang tentang efektivitas intervensi psikologis dalam meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan prestasi belajar mahasiswa pendidikan jarak jauh*. Laporan penelitian yang tidak dipublikasikan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Franken, R. E. (2002). *Human Motivation* (5thed). Belmont: Wadsworth/Thompson Learning.
- Istianda, M., & Darmanto. (2009). Pembuatan multimedia sebagai upaya peningkatan layanan bantuan belajar mahasiswa dalam menghadapi tugas akhir program. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 10 (1), 10-17.
- Jones, V., & Jo, Jun. H., (2004). Ubiquitous learning environment: An adaptive teaching system using ubiquitous technology. Diambil pada 23 Februari 2011 dari: <http://www.ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/jones.html>.
- Kamus Besar. (2013). *Kamus Besar*. Diambil pada 21 Februari 2013 dari: <http://www.kamusbesar.com/21200/kredibilitas>.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2012). *Distance education: A systems view of online learning* (3rd ed). Belmont, California: Wadsworth Publishing Company
- Park, Man-Gon. (2010). *Futuristic teaching and learning systems in education through ubiquitous technology*. Makalah disajikan pada The International Seminar, Integrating Technology into Education, 17-18 Mei 2010. Jakarta, Indonesia.
- Perloff, R. M. (2010). *The dynamics of persuasion: Communication and attitudes in the 21st century* (4th ed.). New York: Routledge.
- Power, M., & Vaughan, N. (2010). Redesigning online learning for international graduate seminar delivery. *Journal of Distance Education*, 24 (2), 19-38.
- Pribadi, B.A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: P.T. Dian Rakyat.
- Rogers, E.M. (1995). *Diffusion of innovations*. Third Edition. New York: The Free Press.
- Sekarwinahyu, M., & Rahayu, U. (2009). Kajian terhadap kualitas bahan ajar non cetak program S1 Pendidikan Biologi pada pembelajaran interaktif SPJJ. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 10 (1), 38-50.
- Sendjaya, S D., dkk. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Ed 2. Jakarta, Universitas Terbuka.
- Suparman, A., Marisa., Pannen, P., Pribadi, B.A., & Mustafa, D. (1999). Teknologi pendidikan: Hakikat, desain, media, dan strategi penyampaian. Dalam Paulina Pannen & kawan-kawan. *Cakrawala Pendidikan*, 85-115. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Windrati, N. K., & Asih, I. W. (2009). Program video interaktif: Solusi mencapai kompetensi mata kuliah praktis program studi ilmu komunikasi di perguruan tinggi jarak jauh (PTJJ). *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 10(1), 30-37.
- Woolfolk, A. E. (2004). *Educational Psychology* (9th ed). Boston: Allyn and Bacon.