

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, akan dibahas uraian singkat hasil dari penelitian sebelumnya yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang akan ditinjau oleh penulis. Permasalahan tersebut antara lain, berhubungan dengan topik penelitian penulis, tinjauan sistem yang sejenis dengan sistem penghargaan lencana *digital* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, dan perbandingan fitur sistem-sistem yang sudah ada dengan sistem penghargaan lencana *digital* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Dewasa ini banyak orang kurang memahami arti pendidikan. Apa itu pendidikan? Pendidikan seringkali diartikan secara sempit sebagai pengajaran di sekolah. Bahkan lebih sempit lagi diartikan sebagai pengajaran di dalam kelas. Pendidikan seharusnya memiliki arti yang jauh lebih luas dari pada sekedar pengajaran. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) nomor 20 tahun 2003 mendefinisikan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam bahasa yang berbeda, "Bapak Pendidikan Nasional" Dewantara dalam Warli dan Yuliana (2011: 208) menyatakan bahwa, "pendidikan merupakan

daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*) dan tubuh anak." Proses kegiatan pendidikan disebut dengan mendidik. Bentuk-bentuk kegiatan mendidik banyak ragamnya tergantung pada aspek apa yang harus kita didik. Mengajar, membimbing, melatih, mengarahkan, memberi contoh, dan membiasakan merupakan contoh-contoh dari bentuk kegiatan mendidik (Supardi U.S, 2012).

Sistem pengajaran yang baik seharusnya dapat membantu mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Meskipun proses belajar mengajar tidak dapat sepenuhnya berpusat pada siswa seperti pada pendidikan terbuka, tetapi yang perlu dicermati adalah bahwa pada hakekatnya siswalah yang harus belajar dan mengembangkan diri. Dengan demikian proses belajar mengajar perlu berorientasi pada kebutuhan dan kemampuan siswa. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar harus dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berguna bagi siswa (Aman, 2009).

Seperti yang kita lihat pada dunia pendidikan saat ini, sebenarnya dunia pendidikan dapat terlihat sangat berbeda dibandingkan dari apa yang kita bayangkan selama ini. Belajar bukan hanya duduk di kelas, tapi dapat meluas ke dalam beberapa konteks, pengalaman dan interaksi. Hal ini tidak lagi hanyalah sebuah konsep terisolasi atau individu, tetapi juga inklusif, sosial, informal, aktif berpartisipasi, kreatif dan seumur hidup. Oleh karena itu tidak cukup mengatakan bahwa pendidikan hanyalah sebagai bahan konsumsi, melainkan peserta didik adalah partisipan

aktif dan produsen dalam proses pembelajaran seumur hidup. Konsep "Lingkungan Belajar" tidak lagi berarti hanya satu kelas atau ruang *online*, melainkan meliputi banyak ruang dan jaringan yang lebih luas dan terdistribusi. Dan di lingkungan belajar ini, peserta didik ditawarkan beberapa jalur untuk mendapatkan kompetensi dan mengasah kemampuan mereka. Dalam ekologi pembelajaran yang tersambung ini, batas-batas penghalang yang ada akan runtuh sehingga peserta didik dapat memaksimalkan potensi mereka (*The Mozilla Foundation* dan *Peer 2 Peer University* serta *The MacArthur Foundation*, 2011).

Salah satu kendala yang dihadapi oleh banyak perguruan tinggi belakangan ini adalah kesulitan untuk mengeluarkan kemampuan terbaik dari mahasiswanya. Hal ini dikarenakan *mindset* yang tertanam di banyak mahasiswa adalah bagaimana agar bisa lulus secepat mungkin. Sehingga dari sisi mahasiswa nya sendiri pun kurang bisa menikmati kegiatan perkuliahan. Hal ini nantinya akan bermuara pada kenyataan bahwa mahasiswa hanya akan memasang standar minimal agar bisa lulus.

Oleh karena itu diperlukan semacam pemicu yang dapat membangkitkan minat dan motivasi mahasiswa agar bisa menikmati perkuliahan sehingga mahasiswa dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Lencana *Digital* (*Digital Badge*) adalah pendekatan paling menjanjikan untuk mengatasi permasalahan ini. Lencana *digital* adalah ikon elektronik yang diberikan kepada seseorang akan penguasaan atas suatu pengetahuan atau keterampilan. Karena fiturnya inilah, lencana *digital* semakin umum digunakan pada aplikasi berbasis *web*.

Namun diluar itu semua, lencana *digital* memiliki potensi lebih besar lagi, penggunaan yang berkepanjangan bagi individu dalam beberapa lingkungan belajar dapat membuat keterampilan dan pengetahuan menjadi lebih komprehensif jika dibandingkan dengan *single letter grade* ataupun sertifikat (Felicia M. Sullivan, 2013).

Menurut Duncan, lencana *digital* dapat membantu mengikutsertakan pelajar dalam kegiatan belajar, dan memperlebar jalan bagi pelajar segala umur untuk memperoleh dan menunjukkan *skill* mereka. Kita jarang melihat bukti aktual dari hasil belajar kita pada *resume*, namun lain halnya dengan lencana *digital*. Kita bisa meng-klik lencana *digital* dan dapat langsung melihat kurikulum ataupun portfolio kita. Dan banyak hal lainnya yang bisa kita berikan atau selipkan pada lencana *digital*.

Jika kita mengambil contoh konkret, maka kita bisa melihat pada *program Smithsonian Quest* milik *Smithsonian Institution*. Partisipan yang pada umumnya pelajar akan mendapatkan lencana *digital* dengan membuktikan kapasitas pengetahuan mereka pada suatu topik tertentu, misal: untuk mendapatkan lencana "*Community Historian*", pelajar harus menghadiri sesi "*Civil Right: From Lincoln to Today*" dari seri konferensi edukasi *online* yang diadakan oleh *Smithsonian Institution* (John K. Waters, 2013).

Perbandingan yang terdapat pada sistem sebelumnya dan yang akan dikembangkan dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Item Perbandingan	<i>Smithsonian Institution</i> (2013)	<i>Purdue University</i> (2012)	Richo Mahardika* (2013)
Judul	<i>Smithsonian Quest</i>	<i>Passport</i>	Sistem Lencana <i>Digital</i> untuk Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Tujuan	Untuk menginspirasi kaum muda untuk mengeksplorasi kepentingan mereka sendiri melalui serangkaian aktivitas <i>online</i> dan lencana insentif terkait.	Sebuah sistem pembelajaran yang menunjukkan prestasi akademik melalui lencana yang dapat dikustomisasi.	Sistem pembelajaran pada Universitas Atma Jaya Yogyakarta untuk meningkatkan kualitas perkuliahan melalui lencana <i>digital</i> .
Perangkat	<i>Dekstop</i>	<i>Dekstop</i>	<i>Dekstop</i>
Sasaran Pengguna	Umum	Kalangan internal Universitas <i>Purdue</i>	Kalangan internal Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Sistem Operasi	Semua yang mendukung aplikasi <i>Web</i>	Semua yang mendukung aplikasi <i>Web</i>	Semua yang mendukung aplikasi <i>Web</i>
Basis	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>

Keterangan :

* Sedang dalam proses penelitian