

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Wabah Covid-19 yang berasal dari Tiongkok menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. Tak terkecuali di Indonesia, virus ini mulai menyebar pada awal maret 2020 lalu (E. Windhiyana, 2020). Gejala yang disebabkan dari penyakit mirip seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS), diawali dengan gangguan pernapasan akut seperti demam, sesak napas, dan batuk kering (Kementerian Kesehatan, 2020). Pemerintah Indonesia menindaklanjuti kasus Covid-19 ini dengan menerapkan *social distancing* untuk meminimalisir penyebarannya, yang akhirnya menyebabkan semua kegiatan yang dilakukan diluar rumah menjadi terbatas.

Adanya Pandemi Covid-19 saat ini juga berdampak pada sektor pendidikan. Dari Pihak Pemerintah terutama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menanggapi adanya Pandemi Covid-19 saat ini, dengan menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Dimana salah satu poinnya yaitu seluruh aktivitas pembelajaran tatap muka tidak diperbolehkan dan diganti dengan pembelajaran daring.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Ikatan Pelajar Muhammadiyah D.I Yogyakarta (PW IPM DIY), didapatkan dari 154 pelajar dan mahasiswa berpendapat bahwa pembelajaran daring yang saat ini berlangsung dinilai tidak efektif dan mengaku kesulitan memahami materi pembelajaran, faktor lain yang mempengaruhi ketidakefektifan pembelajaran yaitu akses dan jaringan internet yang sering mengalami masalah, dan juga banyak yang mengeluhkan penjelasan materi yang kurang namun penugasan terlalu berat dan banyak (Alyaum, 2020).

Penguasaan materi merupakan hal yang sangat penting, namun dengan sistem pembelajaran yang berjalan sekarang mahasiswa tidak bisa mengulang sesi belajar materi yang sebelumnya kurang mereka pahami, terutama bagi mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dan tertinggal jauh. untuk menyelesaikan masalah dari

pemahaman materi tersebut, para peneliti menciptakan berbagai macam metode pembelajaran, salah satunya adalah *Mastery Based Learning*. *Mastery Based Learning* (pembelajaran tuntas) itu sendiri adalah adalah suatu usaha dalam pendidikan yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik mencapai tingkat penguasaan (*mastery level*) terhadap kompetensi tertentu (S. Nurul, 2016). University of Lugano adalah salah satu universitas yang menerapkan metode pembelajaran *Mastery Based Learning* dalam kurikulum nya. Dengan menerapkan metode pembelajaran ini, rata-rata siswa mampu meraih satu standar deviasi di atas siswa yang berada dalam kelas pembelajaran tradisional (M. Jazayeri, 2015).

Dari latar belakang diatas, untuk mengatasi penguasaan materi mahasiswa yang menurun maka kami bertujuan untuk mengembangkan sebuah platform penunjang pembelajaran yang bisa dimanfaatkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri sehingga dapat mengatasi ketertinggalan mereka. Platform yang kami kembangkan menerapkan metode pembelajaran *Mastery Based Learning* dengan menyediakan materi daring dan *submission* yang dapat diakses semua orang, dengan waktu yang bisa disesuaikan oleh mahasiswa masing-masing, kemudian tutoring daring yang menghubungkan antara mahasiswa dengan mentor (pengajar), dan forum diskusi yang melibatkan interaksi antara mahasiswa dan mentor, serta untuk membagikan berita dan informasi teknologi terbaru.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

### **1.2.1. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mahasiswa dapat terbantu dalam memahami materi dengan *Mastery Based Learning*?
2. Bagaimana agar pengajar mudah terhubung dengan mahasiswa yang butuh bimbingan intensif?
3. Bagaimana cara mendorong pemahaman mahasiswa lebih dalam melalui interaksi dengan mahasiswa lain?

### **1.2.2. Batasan Masalah**

1. Materi yang diberikan hanya yang berkaitan dengan teknologi informasi, karena ditujukan kepada mahasiswa jurusan teknologi informasi.

2. Sistem tutoring hanya mempertemukan, tidak memberi fasilitas pertemuan daring seperti *Zoom* atau *Google Meet*.
3. Sistem koreksi *submission* dilakukan oleh pengajar secara manual.

### **1.3. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari dilakukannya laporan akhir dengan judul Penerapan Mastery Based Learning Berbasis Website untuk Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Informasi, adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan *platform* pembelajaran daring yang menerapkan *Mastery Based Learning*.
2. Menciptakan sebuah platform pembelajaran daring gratis sebagai penunjang pembelajaran bagi mahasiswa.
3. Menghubungkan antara pengajar dengan mahasiswa yang membutuhkan bimbingan intensif.
4. Memberikan ruang diskusi antar mahasiswa dengan mahasiswa lainnya atau pengajar.

Sedangkan manfaat yang didapatkan dari laporan akhir dengan judul Penerapan Mastery Based Learning Berbasis Website untuk Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Informasi, adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
  - Mahasiswa dapat lebih memahami materi yang berhubungan dengan mata kuliah dan dunia kerja.
  - Mahasiswa dapat mempelajari materi tanpa terbebani biaya.
  - Menciptakan komunitas untuk saling berbagi informasi seputar materi, topik, dan permasalahan teknologi saat ini.

2. Bagi Pengajar

Memberikan pengalaman bagi pengajar non formal menyampaikan materi kepada mahasiswa.

### 3. Bagi Penulis

Platform Ngajar.in dapat menjadi media tolak ukur dari penerapan beberapa Ilmu yang dipelajari selama masa perkuliahan.