







JUDUL : MEMPERSIAPKAN LINGKUNGAN ELEARNING DENGAN PENDEKATAN SELF-GOVERNANCE SYSTEM	
 Peneliti	 Ringkasan Eksekutif
<p>Ketua : Indriani Noor Hapsari</p>	<p>Studi terhadap <i>self-governance system</i> bertujuan untuk merancang kapabilitas sistem yang tidak hanya mampu beroperasi, namun juga mampu tumbuh dan berkembang. Penelitian ini mengidentifikasi komponen dari <i>self-governance system</i> dan penerapannya pada eLearning. Karakteristik organik dari <i>self-governance system</i> dikonstruksi berdasarkan kajian literatur tentang teori sistem. Observasi terhadap penerapan eLearning di sebuah perguruan tinggi dilakukan untuk memetakan lapisan <i>self-governance</i> di lingkungan eLearning. Berdasarkan karakteristik <i>self-governance system</i> yang berhasil diidentifikasi, disusun penerapan <i>self-governance system</i> eLearning di lapisan institusi sebagai panduan bagi universitas dalam menerapkan eLearning. Hasil penelitian ini mendeskripsikan karakteristik organik dari <i>self-governance system</i> serta memberikan panduan penerapan prinsip <i>self-governance system</i> di lingkungan eLearning. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menghambat sistem untuk melakukan tatakelola secara mandiri.</p> <p>Kata Kunci : <i>kapabilitas, self-governance, eLearning, kontrol, umpan balik</i></p> <div style="background-color: #667788; color: white; padding: 5px; display: inline-block;">  HKI dan Publikasi </div>

 Latar Belakang	 Hasil dan Manfaat
<p>E-learning merupakan upaya kompleks yang menghadirkan tantangan signifikan seiring dengan meningkatnya skala dan kompleksitas berbagai teknologi dan model pedagogis (Marshall, 2013). Dalam model kematangan eLearning menurut Marshall, kemampuan organisasi dalam mengelola eLearning memiliki</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pendekatan <i>self-governance</i> serta penerapannya dalam eLearning dengan memperhatikan karakteristik <i>self-governance system</i>. Hasil dari penelitian ini berupa definisi kebutuhan elemen dasar bagi organisasi untuk melakukan <i>self-governance</i> beserta contoh penerapannya di eLearning. Hasil penelitian ini</p>

dimensi kapabilitas yang menunjukkan tingkat kematangan eLearning secara keseluruhan di organisasi. Kapabilitas pada dimensi yang lebih rendah yang tidak didukung dengan kapabilitas dimensi yang lebih tinggi membuat organisasi menjalankan eLearning secara *ad hoc*, tidak berkelanjutan, dan tidak responsif terhadap perubahan organisasi dan kebutuhan pembelajar. Sebaliknya, kapabilitas dimensi yang lebih tinggi yang tidak didukung dengan kapabilitas dimensi yang lebih rendah membuat organisasi tidak akan mampu menghasilkan capaian yang diharapkan (Marshall, 2007).

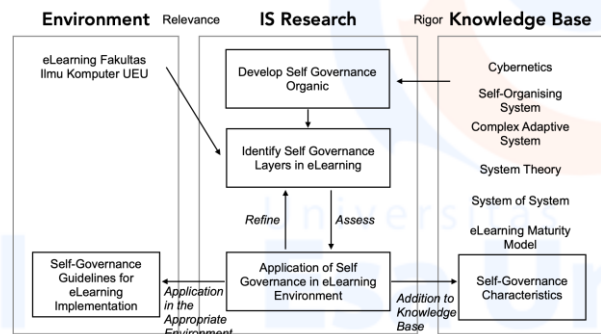
Self-governance memberikan representasi kapabilitas sistem dalam melakukan tatakelola internal untuk tumbuh dan beradaptasi dengan lingkungannya. *Self-governance* dalam teori sistem umum dikenal dengan istilah *cybernetics*, yaitu ilmu yang mempelajari tentang kontrol dan komunikasi (Wiener, 1948). *Cybernetics* merupakan ilmu tentang proses umpan balik, yang melibatkan kontrol atau regulasi terhadap nilai tertentu pada sistem (Carver, 1998). Proses kontrol dan umpan balik tersebut dilakukan untuk meregulasi lingkungan internal dan menjaga keseimbangan sistem. Sistem yang mengelola umpan balik sering disebut sebagai *purposive system*, sebab sistem bukan hanya memainkan peran, melainkan sistem secara keseluruhan menjalankan tujuan dengan menjaga kesesuaian nilai yang dirasakan dengan standar yang menjadi nilai acuan (Carver, 1998). Pada tingkatan yang lebih tinggi, sistem akan mampu belajar dan menetapkan tujuannya sendiri yang disebut dengan *purposeful system* (Ackoff, 1971). *Purposeful system* adalah sistem yang dapat mengubah tujuannya di bawah kondisi yang tetap, dan dapat memilih tujuan akhir dan juga cara mencapai tujuan tersebut (Ackoff, 1971). Kemampuan *self-organising* dikembangkan oleh organisasi yang memiliki budaya kolaboratif dan interaktif, yang mampu mengkonversi informasi *tacit* menjadi pengetahuan eksplisit, dan membawa pengetahuan individu ke tingkat organisasi

memberikan panduan bagi universitas untuk mempersiapkan lingkungan *eLearning* yang mendukung peningkatan kematangan sistem *eLearning* di universitas.

(Ramakrishnan, 2020).	
 Metode	<p>Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan <i>Information System Research Framework</i> dari Hevner, yang meliputi paradigma <i>behavioral science</i> dan paradigma <i>design science</i> (Hevner, 2004). Paradigma <i>behavioural science</i> fokus pada pengembangan dan pembenaran teori yang menjelaskan fenomena terkait dengan kebutuhan bisnis. Paradigma <i>design science</i> fokus pada pembangunan dan evaluasi artifak yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan bisnis.</p> <p>Penelitian dimulai dengan mengumpulkan dan menganalisis teori yang menjelaskan karakteristik <i>self-governance system</i> yang diperoleh dengan kata kunci "<i>cybernetics</i>", "<i>self-regulating system</i>", dan "<i>self-governance system</i>". Selain itu, pemahaman terhadap fenomena <i>elearning</i> diperoleh berdasarkan model kematangan <i>elearning</i> (<i>eMM-eLearning Maturity Model</i>) serta hasil observasi penerapan <i>elearning</i> di sebuah Perguruan Tinggi. Berdasarkan basis pengetahuan dan pengamatan terhadap lingkungan <i>elearning</i> yang diamati, ditetapkan karakteristik organik dari <i>self-governance system</i>. Observasi terhadap penerapan <i>eLearning</i> di sebuah perguruan tinggi dilakukan untuk memetakan lapisan <i>self-governance</i> di lingkungan <i>eLearning</i>. Berdasarkan karakteristik <i>self-governance system</i> yang berhasil diidentifikasi, disusun penerapan <i>self-governance system eLearning</i> di lapisan institusi sebagai panduan bagi universitas dalam menerapkan <i>eLearning</i>.</p>

Penelitian dimulai dengan mengumpulkan dan menganalisis teori yang menjelaskan karakteristik *self-governance system* yang diperoleh dengan kata kunci “*cybernetics*”, “*self-regulating system*”, dan “*self-governance system*”. Selain itu, pemahaman terhadap fenomena *elearning* diperoleh berdasarkan model kematangan *elearning* (*eMM-eLearning Maturity Model*) serta hasil observasi penerapan *elearning* di sebuah Perguruan Tinggi. Berdasarkan basis pengetahuan dan pengamatan terhadap lingkungan *elearning* yang diamati, ditetapkan karakteristik organik dari *self-governance system*. Observasi terhadap penerapan *eLearning* di sebuah perguruan tinggi dilakukan untuk memetakan lapisan *self-governance* di lingkungan *eLearning*. Berdasarkan karakteristik *self-governance system* yang berhasil diidentifikasi, disusun penerapan *self-governance system eLearning* di lapisan institusi sebagai panduan bagi universitas dalam menerapkan *eLearning*.

Skema LITABMAS



Ucapan terimakasih

Kegiatan ini terselenggara atas program hibah penelitian internal Universitas Esa Unggul. Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya bagi segala pihak yang telah mendukung penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Marshall, "Using the e-learning maturity model to identify good practice in E-learning," *30th Annu. Conf. Aust. Soc. Comput. Learn. Tert. Educ. ASCILITE 2013*, no. 2001, pp. 546–556, 2013.
- [2] S. Marshall, "eLearning Maturity Model Process Description.,," 2007.
- [3] N. Wiener, *Cybernetics: or the Control and Communication in the Animal and the Machine*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1961.
- [4] C. S. Carver and M. F. Scheier, *On the Self-Regulation of Behavior*. Cambridge University Press, 1998.

- [5] R. L. Ackoff, "Towards a System of Systems Concepts," *Management Science*, vol. 17, no. 11. pp. 661–671, 1971.
- [6] T. (Ram) Ramakrishnan, J. Khuntia, A. Kathuria, and T. J. V Saldanha, "An Integrated Model of Business Intelligence & Analytics Capabilities and Organizational Performance," *Commun. Assoc. Inf. Syst.*, vol. 46, 2020.
- [7] D. Katz and R. L. Kahn, "The taking of organizational roles," *The Social Psychology of Organizations*. pp. 185–221, 1978.
- [8] P. Echeverri and P. Skålén, "Co-creation and co-destruction: A practice-theory based study of interactive value formation," *Mark. Theory*, vol. 11, no. 3, pp. 351–373, 2011.
- [9] L. Plé and R. C. Cáceres, "Not always co-creation: Introducing interactional co-destruction of value in service-dominant logic," *J. Serv. Mark.*, vol. 24, no. 6, pp. 430–437, 2010.
- [10] T. Tuunanen, E. Kazan, M. Salo, R. L. Leskelä, and S. Gupta, "From digitalization to cybernization: Delivering value with cybernized services," *Scand. J. Inf. Syst.*, vol. 31, no. 2, pp. 83–96, 2019.
- [11] M. E. Porter, "How Competitive Forces Shape Strategy.," *Harvard Business Review*, pp. 137–145, 1979.
- [12] D. E. Chubin and E. J. Hackett, *Peerless science: Peer review and US science policy*. Albany, New York: SUNY Press, 1990.
- [13] M. Avital, "Peer review: Toward a blockchain-enabled market-based ecosystem," *Commun. Assoc. Inf. Syst.*, vol. 42, no. 1, pp. 646–653, 2018.
- [14] W. Banzhaf, *Self-organizing Systems*. New York, NY: Springer, 2009.