

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan di Indonesia semakin menunjukkan perkembangan yang pesat. Pendidikan merupakan sesuatu kebutuhan dalam meningkatkan potensi sumber daya manusia (SDM) dari segi pengetahuan umum maupun segi keterampilan. Di masa atau era sekarang ini kompetensi SDM menjadi titik kunci penting kebutuhan individu maupun kebutuhan dalam organisasi untuk mencapai tujuan serta visi yang digunakan untuk bekal bertahan dalam persaingan industri.

Salah satu cara atau upaya yang dilakukan untuk menganalisis pengaruh ataupun faktor-faktor yang berperan penting dalam meningkatnya volume atau kapasitas penggunaan metode pembelajaran elearning dalam masa pandemi covid-19 seperti sekarang ini adalah dengan mengetahui permasalahan yang ada dan terjadi di lapangan. Demografi dan fasilitas merupakan beberapa unsur yang dapat mempengaruhi proses keberhasilan saat berjalannya pembelajaran.

Pembelajaran daring dapat menjadikan peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam suatu proses pembelajaran tertentu (Maulana & Hamidi, 2020). Pada saat ini terbukti dengan adanya berbagai macam metode dan proses belajar maupun mengajar yang bisa digunakan serta dilakukan dan diterapkan pematerei

baik guru atau dosen kepada pelajar ataupun mahasiswa sebagai peserta didik. Salah satu kunci dari proses pembelajaran daring adalah efektivitas dari beberapa komponen yang terlibat seperti teknologi serta karakteristik pengajar dan peserta didik (Pangondian R. A. et al., 2019).

Perguruan tinggi salah satu lembaga yang berdampak signifikan terhadap perkembangan zaman di era pandemi covid-19. Hal ini dikarenakan covid-19 mengubah proses pembelajaran yang terjadi secara drastis sehingga semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Pratiwi, 2020). Perkembangan berbagai media pembelajaran ini diiringi dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi yang semakin pesat. Teknologi menjadi hal utama dalam proses pembelajaran daring karena semua yang terlibat dalam kegiatan pembelajarannya diharuskan untuk mampu memanfaatkan teknologi digital yang sudah ada sehingga akan menghasilkan peserta didik yang berkompetensi (Nurhayati et al, 2020). Dinamika teknologi pada saat ini mencapai proses akselerasi yang sangat luar biasa. Perguruan tinggi diharapkan dapat terus berinovasi dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas di era pandemi covid 19.

Teknologi dan media yang di pelajari pada saat ini adalah adaptasi dari metode pembelajaran yang sebelumnya sudah pernah di lakukan. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Santi Maudiarti (2018) menyatakan bahwa dalam penerapan *e-learning* dosen berperan sebagai fasilitator serta pembimbing sedangkan mahasiswa berperan sebagai

konstruktor, mandiri serta pemecahan masalah. Metode pembelajaran akhirnya mengalami evolusi dengan cara mengikuti perkembangan media dan platform baru yang mempermudah proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran secara konvensional juga mulai tergantikan.

E-learning adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media elektronik. Hal ini juga dikatakan oleh Martin Jenkins and Janet Hanson, Generic center (2003) bahwa *e-learning* adalah proses belajar yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi komunikasi. Munculnya media pembelajaran *e-learning* sebagai suatu inovasi menjadikan peserta didik tidak hanya memperoleh materi tetapi juga dapat mengubah berbagai potensi dalam dirinya sehingga penggunaannya akan efektif (Shodiq & Zainiyati, 2020). Ada beberapa hal yang mempengaruhi terjadinya hal tersebut diantaranya adalah faktor software yang digunakan dalam pembuatan *elearning*, desain antar muka yang kurang baik, serta kemudahan pengguna dalam menggunakan *elearning*.

E-learning dapat membawa banyak manfaat bagi Universitas dan mahasiswa (Bhuasiri, *et al* 2012). Untuk Universitas, pertama, *e-learning* membantu Universitas menghemat biaya yang cukup besar terkait dengan investasi dalam pengajaran fisik dan infrastruktur pembelajaran (Arbaugh, 2005). Kedua, *e-learning* membantu perguruan tinggi menjadi lebih digital dan berkontribusi pada pembentukan masyarakat digital dan berpengetahuan dimana pembelajaran dan berbagi pengetahuan dapat

dilakukan dengan cara yang sederhana dan cepat kapan saja dan di mana saja dengan bantuan teknologi berkemampuan Internet (Taylor, 2007). Ketiga, dalam beberapa kajian yang dilakukan *e-learning* membantu universitas berintegrasi lebih jauh ke dalam lingkungan pendidikan secara global (Lee, 2010).

Menurut pandangan Nawaz dan Kundi (2010) serta Ramirez-Correa, Arenas-Gaitan dan Rondan-Cataluna (2015), faktor demografis yang terkait dalam pembelajaran seperti jenis kelamin, usia, posisi siswa baik di kota atau pedesaan, tingkat pendidikan, pengalaman dalam menggunakan komputer, dll. Hal tersebut dapat mempengaruhi dan membandingkan untuk mengetahui tingkat kesiapan metode *e-learning* seseorang. Namun, terdapat penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara beberapa faktor demografi yang sering dipelajari dengan kesiapan siswa terhadap *e-learning* (Md. Aminul, Noor Azliza, Tan dan Hasina, 2011; Rhema dan Miliszewska, 2014; Thammathirat dan Tuntirojanawong, 2013). Hal ini menunjukkan perlunya faktor demografi menjadi pertimbangan dalam penelitian mengingat masih adanya keragaman temuan penelitian sebelumnya dan peminatan di bidang pendidikan teknik yang belum diteliti.

Bagi Sadik (2007), tingkat pendidikan juga dapat membedakan tingkat kesiapan seseorang terhadap suatu teknologi baru. Ini juga termasuk dengan kesiapan dan penerimaan serta tanggap seseorang

terhadap *e-learning*. Jenjang akademik yang baik dan tinggi memungkinkan seseorang untuk lebih mau menerima perubahan teknologi dibandingkan dengan mereka yang berpendidikan rendah. Begitu pula bidang dan tahun studi seorang mahasiswa yang telah banyak dipelajari oleh studi sebelumnya dan menunjukkan berbagai temuan.

Arikunto (2002:6) berpendapat “Fasilitas belajar adalah bentuk dari segala sesuatu yang dapat memudahkan dan melancarkan pelaksanaan serta proses sesuatu usaha. Menurut Sardiman (2001:6), Fasilitas belajar adalah segala aspek dan kegiatan untuk dapat mempermudah dan memperlancar hasil yang dicapai. Fasilitas belajar dapat dikategorikan menjadi 2 macam yaitu sesuatu yang dapat mempermudah dan usaha yang memudahkan dalam belajar. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa fasilitas belajar adalah kegiatan serta proses yang dapat membantu, memberikan kemudahan, dan memperlancar kegiatan belajar.

Menurut Mudhoffir dalam (Sunadi, 2013) “fungsi fasilitas belajar adalah untuk menunjang dan menggalakkan kegiatan program pusat sumber belajar agar semua kegiatan tersebut dapat berjalan dengan efisien”. Adanya fasilitas yang baik, sumber-sumber belajar seolah-olah memiliki power kekuatan. Semua peralatan dapat berdaya guna dan mahasiswa semakin rajin serta akan tekun belajar dengan fasilitas yang ada. Fasilitas yang di perlukan untuk menunjang pembelajaran *learnin g* mahasiswa antara lain sarana dan prasarana yang ada di kampus, ketersediaan peralatan yang mampu menunjang proses belajar pada era

sekarang seperti jaringan internet, android, laptop atau computer serta website atau aplikasi berbasis online `yang langsung terhubung dengan LMS (Learning Management System).

Berdasarkan observasi di lapangan, selama pembelajaran *online* di masa pandemi COVID- 19, banyak mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surakarta mengeluhkan sistem pembelajaran *online* yang berlangsung. Industri jasa apabila tidak didukung dengan pelayanan yang tepat maka akan berakibat ketidakpuasan oleh konsumen. Pengalaman penulis selama 2 periode bergabung dalam organisasi DPM (Dewan Perwakilan Mahasiswa) di FEB UMS itu menunjukkan selama transisi pembelajaran periode tahun 2019 sampai dengan 2020 ada banyak perubahan serta rancangan sistem pembelajaran yang di gunakan, maka dari itu pada kesempatan tersebut penulis membuat DIM (Daftar Inventaris Masalah) pada saat menjabat sebagai Ketua Komisi Internal DPM FEB UMS untuk menganalisa faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran serta metode *E-learning* yang di gunakan selama masa sebelum dan sesudah terjadinya Pandemi Covid-19. Latar belakang inilah yang mendasari keresahan penulis untuk melakukan analisis dan penelitian guna mencari faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMS.

Penerapan teknologi pada kegiatan belajar mengajar dengan metode *elearning* kini bukan merupakan suatu hal yang baru, banyak

perguruan tinggi telah mengimplementasikan metode *elearning* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dengan metode konvensional. *E-learning* menjadi

semakin populer di pendidikan tinggi (Tsai, Shen, & Chiang, 2013; Wu, 2016) sebagai Penerapan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) terus memberikan berbagai pilihan belajar-mengajar fakultas dan mahasiswa (Sarabadani, Jafarzadeh, & ShamiZanjani, 2017). Namun hal tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh pelaku kegiatan belajar mengajar. Beberapa studi tentang kualitas layanan *elearning* dilakukan di negara berkembang, terutama Indonesia - negara berkembang dengan banyak keberhasilan ekonomi dan pendidikan sejak reformasi ekonomi di 1998 (Harman & Nguyen, 2010)

Dari latar belakang di atas maka akan dilakukan sebuah analisis penelitian yang dapat mengukur dan mengetahui Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan mahasiswa sebagai pengguna website dan Aplikasi *e-learning*. Menurut Sharaf, Yousef, Peneva dan Yordzhev (2017) bidang dan tahun studi seseorang juga mempengaruhi kemauan siswa untuk mengejar pembelajaran online elektronik. Siswa yang lebih senior dalam studinya dikatakan lebih mudah mengikuti pembelajaran online dibandingkan dengan siswa yang masih dalam tahap awal studi. Rasouli, Rahbania dan Attaran (2016) menambahkan bahwa mahasiswa yang berada pada jenjang doktoral memiliki tingkat kesiapan yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa jenjang sarjana dan pascasarjana.

Begitu pula dengan studi bidang Rhema dan Miliszewska (2014) dan bidang sektor menurut Nawaz dan Kundi (2010) menunjukkan bahwa mahasiswa teknik dan teknologi informasi lebih siap dalam *e-learning* daripada mahasiswa jurusan manajemen dan sastra. Siswa di perguruan tinggi swasta lebih siap dibandingkan dengan siswa di perguruan tinggi pemerintah. Dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti dan menganalisis dengan judul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran E-learning Terhadap Mahasiswa Di Universitas Muhammadiyah Surakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini adalah bagaimanakah metode analisis mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan mahasiswa terhadap pembelajaran *e-learning* di universitas Muhammadiyah surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan mahasiswa terhadap metode dan pembelajaran *elearning*

yang dilakukan serta diterapkan oleh Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMS.

2. Menguji pengaruh Karakteristik Demografi (usia, jenis kelamin, tempat tinggal) terhadap Pembelajaran *Elearning* di Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UMS.
3. Menguji pengaruh Fasilitas (internet, aplikasi, website) terhadap Pembelajaran *Elearning* di Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UMS.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan pengetahuan, wawasan dan referensi mengenai metode dan efektivitas serta faktor-faktor yang dapat mempengaruhi mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran *elearning*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Akademis, yakni memberikan sumbangan untuk menambah pengetahuan dan wawasan pentingnya memahami dan mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi mahasiswa terhadap sistem pembelajaran *elearning* yang ada pada object tersebut, yang selanjutnya dapat dijadikan referensi bagi penelitian berikutnya.

Dalam hasil penelitian ini di harapkan juga bisa memberikan informasi mengenai cara untuk membentuk dan memberikan pemahaman tentang layanan dan metode pembelajaran *elearning* agar mendapatkan hasil yang maksimal.

- b. Perusahaan, wawasan bagi perusahaan dengan memberikan informasi mengenai pentingnya mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa terhadap metode pembelajaran *elearning* dan penyampaian materi baik untuk mahasiswa magang, mahasiswa calon pekerja maupun karyawan perusahaan yang dapat mengadaptasi metode *elearning* menjadi evolusi serta evaluasi perubahan mekanis dalam dunia kerja nyata.