

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan dikatakan sebagai hal paling mendasar yang harus dimiliki oleh tiap manusia sebagai wujud pengembangan terhadap sumber daya manusia itu sendiri. Sumber daya manusia yang diharapkan memiliki kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, berpikir rasional, serta mampu mengikuti perkembangan teknologi sangatlah diperlukan oleh bangsa sebagai wujud mencerdaskan kehidupan bangsa, tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alenia keempat. Melalui pendidikan, diharapkan bahwa setiap manusia mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, karena diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana disebutkan dalam Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 yaitu menunjukkan sikap/perilaku logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggung jawab, responsif, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah (Depdiknas, 2013). Hal ini sejalan dengan diperlukannya pemberlakuan penggunaan media pembelajaran yang sesuai sebagai wujud peningkatan mutu pembelajaran dalam lingkup Pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu sistem yang saling berhubungan antara materi, tujuan, metode, dan penilaian (Rusman, 2014: 1). Keterpaduan komponen tersebut perlu diperhatikan pendidik agar dapat mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien tentunya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang hendak dicapai. Untuk mewujudkannya dalam membantu menyelesaikan perubahan-perubahan di bidang pendidikan, maka diperlukan usaha dalam mengatasi problematika yang ada dengan memperbaiki pelaksanaan pembelajaran baik yang dilaksanakan dalam pembelajaran langsung (tatap muka) maupun pada pembelajaran jarak jauh seperti yang diterapkan di beberapa tahun belakangan ini.

Seiring berjalannya waktu, kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangatlah berpengaruh terhadap banyak aspek di dalam kehidupan, salah

satunya pada aspek pendidikan. Pesatnya kemajuan TIK seakan menggiring umat manusia untuk semakin maju dalam setiap pencapaian hidupnya untuk tumbuh menjadi manusia yang memiliki ide-ide pembaharuan. Hal ini selaras dengan pembaharuan kurikulum di Indonesia yang mengubah paradigma manusia untuk semakin melek terhadap teknologi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memegang peranan penting dalam perkembangan dunia pendidikan. Kemajuan TIK kini mampu mendorong upaya-upaya inovatif dalam memanfaatkan hasil teknologi tersebut menunjang proses pembelajaran. Perguruan Tinggi menjadi sebuah lembaga pendidikan yang para lulusan nantinya akan dipersiapkan menjadi manusia yang bisa secara akademik mampu menerapkan, mengembangkan dan menciptakan IPTEK, serta memiliki tanggungjawab dan kewajiban untuk melaksanakan peran dan fungsi IPTEK sehingga dapat tercapainya tujuan pendidikan nasional. Keberhasilan belajar seorang mahasiswa merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan akademiknya. Banyak media pembelajaran yang sudah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menunjang pembelajaran, seperti media pembelajaran (*platform*) yaitu *E-learning* yang disediakan lembaga, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Zenius*, *Zoom Meeting* dan media lainnya. Media pembelajaran tersebut digunakan sebagai sarana bagi dosen untuk menjalankan proses pembelajaran pengganti tatap muka di kelas. Pemanfaatan teknologi informasi dari *web-based learning* seperti *e-learning* (salah satunya) diharapkan mampu memberikan perubahan, baik dari hal sistem pendidikan yang akan dikembangkan, materi yang akan disampaikan, bagaimana proses instruksional dan pembelajaran akan dilaksanakan, serta hambatan-hambatan yang nantinya mungkin akan dihadapi baik oleh mahasiswa, dosen, ataupun penyelenggara pendidikan yang lainnya.

Penggunaan media pembelajaran seperti *e-learning* pada saat proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah pada mahasiswa, karena dengan adanya penggunaan media pembelajaran *e-learning* membantu mahasiswa mencari dan memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih

luas untuk meningkatkan kreativitas, *skill* dan pengetahuan yang inovatif bagi mahasiswa. Melalui penguasaan kompetensi jaringan internet yang baik oleh mahasiswa diharapkan akan membawa suksesnya media pembelajaran dengan *e-learning* yang diberikan. Sehingga media pembelajaran berbasis *e-learning* akan memfasilitasi mahasiswa untuk mengatasi keterbatasan materi bahan ajar.

Keberhasilan proses pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran berbasis *e-learning* tentunya menuntut dosen sebagai pendidik untuk mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran pada media *e-learning* yang diberikan, hendaknya berorientasi pada peningkatan aktifitas mahasiswa secara efektif selama pembelajaran. Hal ini, memacu mahasiswa dalam mencapai keberhasilan selama proses pembelajaran berupa hasil belajar yang memuaskan. Untuk itu, adanya pembelajaran dengan pemanfaatan media berbasis *e-learning* diharapkan juga mampu mempengaruhi hasil kognitif mahasiswa.

Hartanto, Wiwin (2016) menunjukkan bahwa *e-learning* berhasil digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Melalui pembelajaran menggunakan *e-learning*, dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Sementara menurut penelitian yang dilakukan oleh Fazar Nuriansyah (2020) bahwa media pembelajaran *online* atau *e-learning* yang interaktif dan lebih inovatif memberikan keefektifan dalam membantu mahasiswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan peningkatan tersebut akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Sejalan dengan diberlakukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring atau jarak jauh sehingga mahasiswa tetap dapat mengikuti pembelajaran walaupun dalam situasi seperti saat ini.

Seiring dengan adanya perubahan paradigma terhadap pembelajaran, maka tingkat keberhasilan kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi tentunya tidak hanya ditentukan oleh pengajar atau dosen saja, melainkan keaktifan dari mahasiswa sendiri selama proses pembelajaran. Upaya-upaya dalam peningkatan hasil atau prestasi dalam belajar oleh mahasiswa, senantiasa diupayakan lembaga perguruan tinggi yang didukung oleh faktor - faktor penunjang yang memberi manfaat atas diterapkannya *e-learning*, terlebih

adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* sebagai wujud pemanfaatan teknologi dan informasi yang memungkinkan untuk melakukan aktivitas belajar ataupun mengajar dengan segala kemudahan yang ditawarkan untuk mendapatkan prestasi belajar yang memuaskan.

Prestasi belajar merupakan suatu hasil penilaian di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Bagi mahasiswa hasil belajar tercermin pada IPS (Indeks Prestasi Semester) yang merupakan nilai rata-rata dari seluruh mata kuliah yang telah diambil oleh mahasiswa pada semester yang ditempuhnya untuk kemudian dapat diakumulasikan menjadi nilai akhir IPK. Semakin besar angka yang didapatkan oleh mahasiswa maka semakin baik pula hasil belajar yang mereka terima. Namun dalam menggapai prestasi akademik berupa hasil belajar yang tinggi tentunya tidak mudah, akan ada banyak faktor yang mempengaruhi mahasiswa sehingga tidak sedikit mahasiswa yang menyelesaikan studi pada Perguruan Tinggi dengan hasil belajar yang kurang memuaskan. Menurut Anni (2004:11) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu adanya faktor internal dan faktor eksternal. Sedangkan menurut Purwanto (2006) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah (1) Faktor dalam, yaitu fisiologis seperti kondisi fisik dan panca indra serta psikologis yang menyangkut minat, tingkat kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif; (2) Faktor luar yaitu kurikulum, sarana, media pembelajaran dan fasilitas serta manajemen yang berlaku. Hal ini berarti bahwa variabel faktor-faktor tersebut baik internal maupun eksternal merupakan variabel yang layak atau tepat untuk menjelaskan terjadinya variasi pada IPS yang didapatkan oleh tiap mahasiswa.

Kecenderungan mahasiswa yang hanya mengandalkan bahan ajar yang direkomendasikan oleh dosen saja, berdampak kurang baik dalam pemahaman materi karena mahasiswa enggan untuk memperluas pemahaman, pengetahuan dan informasi yang seharusnya dapat dicarinya dalam berbagai bentuk yang bahkan dengan mudahnya dapat diakses pada internet. Sehingga dapat menyebabkan mahasiswa minim referensi dalam pembelajaran yang mana

akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Kondisi seperti ini merupakan masalah yang akan semakin sulit dipecahkan jikalau proses belajar mengajar tidak diperbaharui.

Berdasarkan data yang diperoleh dari bagian akademik Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi S1 Pendidikan Matematika didapatkan bahwa rata-rata Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) pada lulusan periode Maret tahun 2019 yaitu 2,93. Untuk rata-rata Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) pada lulusan periode Maret tahun 2020 yaitu 3,00 sedangkan rata-rata Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) pada lulusan periode Maret tahun 2021 yaitu 3,05 artinya terjadi peningkatan IPK dari tahun 2019 sampai ke tahun 2021. Berkaca dari data di atas, adanya kenaikan IPK tentu didasarkan dari akumulasi IPS yang didapat mahasiswa selama mengikuti perkuliahan di tiap semesternya. Hal ini tentunya tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi adanya peningkatan hasil belajar yang didapatkan mahasiswa dari tahun ke tahun.

Meskipun pembelajaran *e-learning* dapat diterapkan dengan baik selama pembelajaran daring, akan tetapi *e-learning* masih sulit digunakan sebagai media pembelajaran dalam perkuliahan yang mana diharapkan mampu membantu mahasiswa dalam mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh kendala-kendala seperti kesiapan dari dosen maupun mahasiswa dalam menggunakan *e-learning*, kurangnya informasi terkait cara dan bagian-bagian dari *e-learning*, fasilitas penunjang *e-learning* yang masih minim dan penyesuaian penggunaan *e-learning* dengan kebutuhan mahasiswa masih sulit dilakukan.

Ketidakhiasaan menggunakan media pembelajaran berupa *e-learning* pun menjadi kendala yang cukup signifikan dan perlu mendapatkan perhatian, mahasiswa dan dosen banyak yang menganggap jika *e-learning* belum dijadikan kultur belajar di jurusan Matematika karena hal itu implementasinya belum dioptimalkan sepenuhnya. Padahal jika penggunaan media pembelajaran berupa *e-learning* mampu dioptimalkan selama proses pembelajaran, tidak ada lagi mahasiswa yang tertinggal materi perkuliahan saat

dosen tidak dapat memasuki kelas untuk perkuliahan secara tatap muka. Bagaimana jika dosen tidak masuk kelas satu kali saja maka akan ada mahasiswa yang tertinggal materi mencapai 20 orang mahasiswa, begitupun jika dalam sehari terdapat 3 kelas yang tidak dapat dihadiri oleh dosen maka akan ada lebih dari 60 orang mahasiswa yang akan tertinggal materi perkuliahan. Materi yang disampaikan dosenpun tidak dapat menjangkau seluruh mahasiswanya, oleh sebab itu dinilai menjadi kurang efektif jika materi hanya disampaikan pada saat perkuliahan saja. Sehingga pemanfaatan dari penggunaan media pembelajaran berupa *e-learning* dinilai dapat membantu dengan baik sebagai sarana penunjang pembelajaran oleh mahasiswa.

Masih banyak hal yang harus diperhatikan ketika menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Karena pembelajaran dapat tercapai salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten, materi maupun keadaan lingkungan mahasiswa pada khususnya.

Menyikapi permasalahan tersebut, maka diperlukan penelitian lebih mendalam terkait adanya pengaruh dari media pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap IPS mahasiswa terutama mahasiswa jurusan matematika Universitas Pendidikan Ganesha.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui, yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis *e-learning* kurang berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa jurusan matematika Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* kurang dapat dioptimalkan oleh dosen maupun mahasiswa jurusan matematika Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Kesiapan dosen maupun mahasiswa dirasa kurang maksimal sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* pun kurang dimaksimalkan.

4. Penyesuaian penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* belum sesuai dengan kebutuhan mahasiswa maupun dosen.
5. Prestasi belajar mahasiswa jurusan matematika belum mencapai hasil yang diharapkan.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* sebagai media sumber belajar tambahan bagi mahasiswa aktif tahun ajaran 2020/2021 Jurusan Matematika khususnya Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Media pembelajaran yang digunakan mencakup mata kuliah yang ditempuh mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika pada semester 6 (genap) tahun ajaran 2020/2021 yang dilaksanakan memanfaatkan *e-learning* secara penuh.
3. Hasil belajar mahasiswa dalam ranah kognitif yang diteliti adalah IPS (Indeks Prestasi Semester) yang didapatkan oleh mahasiswa semester 6 (genap) tahun ajaran 2020/2021.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut “Adakah pengaruh berupa kontribusi penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap peningkatan IPS mahasiswa matematika Universitas Pendidikan Ganesha?”

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: untuk mengetahui pengaruh

berupa kontribusi dari penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* dalam meningkatkan IPS mahasiswa matematika Universitas Pendidikan Ganesha.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka panjang atau bertahan lama dalam pengembangan teori belajar. Adapun manfaat teoritis yang diharapkan dari peneliti adalah dapat memberikan gambaran bagaimana pengaruh dari penggunaan media berbasis *e-learning* terhadap IPS mahasiswa dan diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, menambah kasanah ilmu pengetahuan pada umumnya dan referensi penelitian pendidikan matematika pada khususnya serta memperkaya bahan bacaan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Terdapat beberapa manfaat penelitian ini secara praktis yaitu bagi mahasiswa, bagi peneliti, bagi universitas serta bagi pembaca. Dengan penjelasannya sebagai berikut.

a. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memotivasi insan terdidik yaitu mahasiswa dalam setiap proses pembelajaran sehingga mahasiswa mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal berupa IPS yang tinggi dengan memanfaatkan media *e-learning* dengan sebaik mungkin.

b. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh dari media berbasis *e-learning* terhadap IPS mahasiswa.

c. Bagi Universitas

Hasil penelitian dapat menjadi bahan pustaka bagi mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, khususnya mahasiswa Pendidikan

Matematika dan sebagai bahan masukan dalam evaluasi penerapan media berbasis *e-learning* dalam upaya peningkatan IPK mahasiswa.

d. Bagi Pembaca

Sebagai bahan rujukan atau referensi dan dapat dijadikan sebagai bahan bacaan bagi peneliti lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dengan hasil peneliti selanjutnya.

1.7 ASUMSI DAN KETERBATASAN

Terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Penelitian

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat seberapa besar kontribusi dari media pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap IPS mahasiswa jurusan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha yaitu sebagai berikut.

1. *E-learning* sebagai salah satu media pembelajaran memberikan kemudahan kepada dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan dan memudahkan mahasiswa dalam menerima materi perkuliahan tersebut.
2. Prestasi belajar mahasiswa tercermin dari hasil belajar berupa IPS yang memuaskan.

1.7.2 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan asumsi penelitian yang sudah dijelaskan di atas, maka penelitian ini perlu dibatasi. Hal ini juga dikarenakan adanya keterbatasan biaya, waktu, dan tenaga, maka penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* sebagai media sumber belajar tambahan bagi mahasiswa aktif tahun ajaran 2020/2021 Jurusan Matematika khususnya Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha.

2. Media pembelajaran yang digunakan mencakup mata kuliah yang ditempuh mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika pada semester 6 (genap) tahun ajaran 2020/2021 yang dilaksanakan memanfaatkan *e-learning* secara penuh dan *blended learning*.
3. Hasil belajar mahasiswa dalam ranah kognitif yang diteliti adalah IPS (Indeks Prestasi Semester) yang didapatkan oleh mahasiswa semester 6 (genap) tahun ajaran 2020/2021.
4. Fokus pada penelitian ini yaitu pada IPS yang sudah didapatkan oleh mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Matematika semester 6 (genap) tahun ajaran 2020/2021.

1.8 DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari perbedaan persepsi tentang istilah-istilah dalam penelitian ini, maka perlu diberikan penjelasan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pengertian Media Pembelajaran *E-Learning*

E-learning merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis internet dengan segala keunggulannya untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar sebagai sarana menyampaikan materi perkuliahan oleh dosen dan memudahkan mahasiswa dalam mengakses materi perkuliahan tersebut.

2. Pengertian IPS (Indeks Prestasi Semester)

Menurut Wicaksono (2012), Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) adalah angka kumulatif yang menunjukkan kemajuan akademik mahasiswa atau menunjukkan hasil belajar mahasiswa dari semester pertama sampai dengan semester terakhir yang telah ditempuh oleh mahasiswa. Sedangkan Indeks Prestasi Semester (IPS) adalah penghitungan Indeks Prestasi untuk suatu semester tertentu, menentukan jumlah beban studi maksimum yang boleh diambil di semester berikutnya.