

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I memuat tentang latar belakang dan permasalahan disajikan dalam bentuk uraian yang diarahkan untuk menuju rumusan masalah. Pada bab ini memuat tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian dan manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tentang pendidikan salah satunya tertuang dalam Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012 tentang Kualifikasi Kerangka Nasional Indonesia (KKNI). Dalam peraturan tersebut salah satunya diatur tentang capaian pembelajaran lulusan. Melalui KKNI diharapkan dapat membangun proses pembelajaran yang transparan dan akuntabel melalui pendidikan formal sehingga dapat diakui oleh dunia nasional maupun internasional. Untuk itu pendidikan tinggi melalui program studinya diwajibkan menyusun capaian pembelajaran dari lulusannya. Penyusunan capaian pembelajaran tersebut bertujuan untuk menghasilkan output sesuai dengan standar KKNI. Lulusan dari proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidikan tinggi agar lulusannya memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai jenjang pendidikan yang mampu bersaing di pasar kerja nasional dan internasional.

Namun kenyataannya tingkat pengangguran terbuka di Indonesia dari lulusan pendidikan tinggi masih cukup tinggi. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik Tanggal 30 Mei 2021 (www.bps.go.id) tingkat pengangguran di

Indonesia dari lulusan universitas mencapai 1 juta orang. Tingginya angka pengangguran terbuka tersebut salah satu tolok ukur belum berhasilnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidikan tinggi. Permasalahan ini membutuhkan perhatian serius dari pengelola pendidikan agar merancang metode pembelajaran sesuai dengan kondisi peserta didik. Salah satu upaya mendorong prestasi belajar peserta didik di era teknologi informasi saat ini adalah dengan mempersiapkan tenaga pendidik yang memiliki pengetahuan di bidang teknologi, khususnya teknologi pembelajaran. Menurut Agustini, dkk (2019) pembelajaran yang optimal dapat diperoleh jika seorang pendidik memiliki sejumlah pengetahuan, termasuk kemampuan untuk membentuk tujuan pembelajaran, membuat alat evaluasi, memilih materi pelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan relevan dengan alat evaluasi, desain pembelajaran, pengalaman, dan kemampuan mengarahkan siswa untuk menguasai materi pelajaran dan mengintegrasikannya ke dalam teknologi.

Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0, yaitu era serba digital dalam segala hal termasuk pendidikan. Seperti misalnya beberapa tahun kebelakang, seorang pendidik mentransfer sikap, pengetahuan dan keahlian di kelas secara klasikal. Namun di era digitalisasi, alat berinteraksi dan berkomunikasi antar individu dan antar kelompok sudah dengan menggunakan sebuah alat super canggih dengan menggunakan handphone, menggunakan gadget, menggunakan laptop dan peralatan lainnya yang serba canggih dan terhubung dengan jaringan internet yang memungkinkan terakses secara global.

Berkembangnya teknologi informasi sangat membantu dunia pendidikan khususnya di masa pandemi covid-19. Kita semua tahu bahwa wabah pandemi covid-19 yang berdampak kepada seluruh sektor kehidupan manusia termasuk dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran di masa pandemi covid-19 dilakukan melalui daring. Keadaan ini sangat didukung oleh siswa yang lebih banyak didominasi oleh siswa Generasi Z, yaitu generasi yang lahir antara tahun 1995-2010. Hal ini dikarenakan, bagi generasi Z teknologi dapat melakukan apa saja termasuk belajar dan bekerja, bukan sekedar bersenang-senang. Seperti kita ketahui mahasiswa generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi lainnya. Generasi Z memiliki karakteristik mahir teknologi. Hal ini disebabkan karena Generasi Z lahir dan hidup di jaman teknologi serta sudah bersentuhan dengan teknologi sejak usia dini. Dengan mahirnya dibidang teknologi menyebabkan generasi ini suka berkomunikasi secara maya (Bhakti dan Safitri, 2017). Karakteristik generasi ini juga suka mengumbar privasi, sehingga saat ini banyak ditemukan unggahan anak-anak Generasi Z melalui platform media sosial yang dapat diakses oleh siapa saja. Karakteristik lain generasi ini adalah mandiri, toleran, serta memiliki ambisi yang tinggi (Wiedmer, 2015). Dengan karakteristik-karakteristik yang dimiliki generasi ini, maka lembaga pendidikan dalam proses pembelajaran penggunaan platform pembelajaran online sangat tepat dilakukan. Begitu pula halnya dengan Universitas Pendidikan Nasional Denpasar, di masa pandemi covid-19 ini proses pembelajaran dilakukan melalui media *google meet*.

Pemilihan *google meet* sebagai platform media pembelajaran karena *google meet* dianggap lebih familier dibandingkan dengan aplikasi lainnya. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Lembaga Penjaminan Mutu Universitas Pendidikan Nasional pada Tahun 2020, sebanyak 98,5% dosen atau tenaga pendidik di Universitas Pendidikan Nasional dalam proses pembelajaran daring menggunakan platform *google meet*. Pemilihan *google meet* sebagai media pembelajaran daring karena pertimbangan biaya, yang mana *google meet* bisa dilakukan secara gratis.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa teknologi pembelajaran selalu berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan telah mampu menggabungkan keahlian psikologi pembelajaran ke dalam desain sistem yang membuat pembelajaran menjadi semakin hidup dan menarik. Perancangan pembelajaran terus berkembang sesuai dengan kebutuhan tiap-tiap generasi. Perkembangan perancangan ini meliputi desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran serta karakteristik peserta didik.

Tujuan utama dari penerapan media pembelajaran pada prinsipnya adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu dari tujuan pembelajaran adalah tercapainya prestasi akademik siswa baik dari kognitif, afektif maupun psikomotoriknya. Prestasi belajar merupakan tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes, mengenai sejumlah materi tertentu (Nawawi,2008).

Guna mewujudkan prestasi belajar yang optimal, salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik adalah dengan membuat desain pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. Pada era teknologi informasi seperti saat ini, khususnya di masa pandemi covid-19 metode pembelajaran yang paling efektif digunakan adalah pembelajaran dalam jaringan (daring). Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan“ yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015) pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas.

Pendapat tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sujiwo dan A'Yun, (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran e-learning merupakan pembelajaran yang baru bagi mahasiswa yang mana dalam *e-learning* terdapat tools yang dapat digunakan untuk merangsang dan meningkatkan perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran online. Hasil penelitiannya menemukan bahwa pembelajaran daring memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, pembelajaran daring berpengaruh terhadap prestasi belajar (Sujiwo dan A'Yun, 2020). Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Agustina, dkk., (2020), melakukan penelitian pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Winaya Mukti. Hasil penelitiannya menemukan pembelajaran daring melalui *Google Classroom* dan *Google Form* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap capaian belajar mahasiswa (Agustina, dkk., 2020). Dalam pembelajaran daring, pendidik sebagai fasilitator harus membuat kondisi

pembelajaran online menyenangkan dan tidak memberatkan siswa dalam belajar sehingga siswa dapat menikmati pembelajaran. Dengan demikian diperoleh pembelajaran yang efektif (Nasution dan Nandiyanto, 2021). Namun hasil penelitian yang dilakukan oleh Ad'n, dkk., (2021) menemukan bahwa pembelajaran daring tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Prestasi belajar, selain dipengaruhi oleh pembelajaran daring juga dipengaruhi oleh kompetensi dosen. Dosen yang memiliki kompetensi sebagai pendidik akan mampu membangun pengetahuan siswa, tidak hanya sekedar mentransfer pengetahuan. Kompetensi dosen atau pendidik merupakan kemampuan pendidik dalam mengaplikasikan dan memanfaatkan situasi belajar mengajar dengan menggunakan prinsip-prinsip dan teknik penyajian bahan pelajaran yang telah disiapkan secara matang, sehingga dapat diserap peserta didik dengan mudah (Saridman, 2011). Pada era teknologi informasi seperti saat ini, seorang dosen atau pendidik wajib memiliki kompetensi pedagogik dibidang teknologi (*technological pedagogical*).

Technological pedagogical knowledge merupakan pengetahuan tentang bagaimana beragam teknologi dapat digunakan dalam pengajaran dan penggunaan teknologi tersebut mampu mengubah cara pendidik mengajar (Schmidt et al., 2019). Seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran, khususnya di era teknologi informasi ini diharapkan mampu membuat metode pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kondisi peserta didik. Oleh sebab itu seorang

pendidik wajib memiliki pengetahuan di bidang teknologi, sehingga akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sakti, dkk, (2019) melakukan penelitian pada Sekolah Dasar Negeri I Ariyojeding. Hasil penelitiannya menemukan kompetensi pedagogik dosen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Pembelajaran daring serta pengetahuan tentang teknologi yang dimiliki oleh dosen, selain berpengaruh terhadap prestasi belajar, juga mempengaruhi minat belajar mahasiswa. Minat belajar sebagai suatu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian yang sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan (Slameto, 2015).

Media pembelajaran interaktif secara online serta kemampuan dosen dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi akan mampu menumbuhkan minat belajar mahasiswa. Ini artinya bahwa pembelajaran online dan pengetahuan dosen tentang teknologi informasi akan mampu menumbuhkan minat belajar mahasiswa. Ini artinya terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pembelajaran daring terhadap minat belajar (Idamayanti, dkk. 2021). Metode dan sistem pembelajaran daring memiliki hubungan yang sangat kuat dengan minat belajar siswa (Nasution, dkk. 2021). Begitu pula halnya dengan pengetahuan dosen, pengetahuan dosen memiliki pengaruh positif dan signifikan

dalam menumbuhkan motivasi belajar sehingga membuat minat belajar siswa meningkat (Munawarah, 2018).

Tumbuhnya minat belajar mahasiswa akan berpengaruh terhadap prestasi belajar. Semakin tinggi minat belajar mahasiswa, maka semakin baik pula prestasi akademik mahasiswa. Minat belajar memiliki hubungan positif dengan prestasi belajar (Astuti, 2021). Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Islamiah (2019), yang menemukan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar. Penelitian lain juga dilakukan Wulansari dan Manoy (2020) yang menemukan ada pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar siswa selama *study at home*.

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Universitas Pendidikan Nasional Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang mengambil mata kuliah *Financial Technology*. Alasan dipilihnya Universitas Pendidikan Nasional sebagai lokasi penelitian adalah karena adanya permasalahan belum tercapainya capaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh masing-masing program studi. Banyak indikator yang digunakan sebagai tolok ukur tercapainya capaian pembelajaran lulusan, diantaranya adalah lulus tepat waktu, waktu tunggu lulusan sampai dengan mendapatkan pekerjaan, dan bekerja sesuai bidang ilmu serta rata-rata IPK.

Berdasarkan data yang penulis peroleh dari hasil studi pendahuluan di Universitas Pendidikan Nasional, khususnya pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis diperoleh gambaran umum tentang profil lulusan Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Adapun profil lulusan Fakultas Ekonomi dan Bisnis seperti pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Profil Lulusan Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Nasional Selama 3 Tahun Terakhir

No.	Program Studi	Rata-rata masa studi	Rata-rata IPK lulusan	Rata-rata Masa Tunggu Lulusan
1	Manajemen	4 tahun	3,48	9 bulan
2	Akuntansi	4 tahun	3,49	11 bulan

Sumber: *Tracer Study* Universitas Pendidikan Nasional (2021)

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa rata-rata masa studi mahasiswa untuk Program Sarjana (S1) dalam kurun waktu 3 tahun yaitu tahun akademik 2018/2019 s.d 2020/2021 untuk program studi manajemen dan akuntansi rata-rata 4 tahun. Rata-rata IPK untuk program studi manajemen sebesar 3,48 dan akuntansi 3,49. Untuk rata-rata masa tunggu lulusan, dari mulai lulus sampai dengan mendapatkan pekerjaan adalah 9 bulan untuk program studi manajemen dan 11 bulan untuk program studi akuntansi.

Berdasarkan data pada Tabel 1.1, dapat dikatakan bahwa rata-rata masa studi mahasiswa belum sesuai dengan standar mutu yang telah ditetapkan yaitu 3,5 tahun. Begitu pula dengan masa tunggu lulusan, sesuai dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, masa tunggu lulusan yang baik adalah masa tunggu kurang dari 6 (enam) bulan setelah tanggal terbit ijazah. Selain masa tunggu dalam IKU juga diatur tentang gaji lulusan. Lulusan yang berkualitas apabila memiliki gaji minimal gaji lebih dari 1.2 (satu koma dua) kali lipat upah minimum. Upah minimum yang digunakan adalah upah minimum kota atau kabupaten (UMK). Kota atau kabupaten yang dipakai adalah kota atau kabupaten tempat bekerja lulusan.

Semenjak dikeluarkannya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi yang mengatur tentang pemantauan dan evaluasi terhadap pemenuhan syarat peringkat akreditasi program studi dan perguruan tinggi, rata-rata masa studi dan masa tunggu lulusan menjadi hal yang sangat penting bagi perguruan tinggi. Apabila mahasiswa sebagian besar mahasiswa lulus tidak tepat waktu, maka peringkat akreditasi dari program studi atau perguruan tinggi akan ditinjau kembali.

Berpedoman pada Permendikbud tersebut, Universitas Pendidikan Nasional memacu agar mahasiswanya lulus tepat waktu, dan cepat diserap oleh dunia kerja. Untuk itu Universitas Pendidikan Nasional berupaya agar mahasiswanya lulus tepat waktu dan cepat memperoleh pekerjaan. Upaya-upaya yang dilakukan adalah membekali lulusannya dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai dengan kebutuhan dunia industri dan dunia usaha. Universitas Pendidikan Nasional menyadari betul karakteristik mahasiswa saat ini, sehingga metode pembelajaran yang diterapkan pihak kampus salah satunya melalui pembelajaran online.

Berhasil tidaknya pembelajaran secara online sangat ditentukan oleh dosen yang memiliki kompetensi pada bidang teknologi informasi. Dalam hal ini seorang dosen harus tahu karakter mahasiswanya, seperti aplikasi apa saja yang bisa digunakan agar mahasiswa mudah memahami materi yang diberikannya. Dalam pembelajaran online dosen diharapkan mampu mendesain media pembelajaran yang disenangi oleh mahasiswa, untuk itu dosen dituntut untuk

memiliki pengetahuan di bidang teknologi informasi. Universitas Pendidikan Nasional sangat menyadari hal tersebut, selain melakukan pembelajaran secara online pihak kampus juga melakukan pembinaan sumber daya manusia khususnya kepada tenaga pendidik atau dosen. Pembinaan yang dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan penggunaan teknologi informasi (*technological pedagogical knowledge* dosen).

Kompetensi dosen sangat dipengaruhi oleh karakteristik dari tenaga pendidik (dosen). Dosen yang memiliki masa kerja, tingkat pendidikan, serta jabatan akademik yang tinggi, cenderung memiliki kompetensi yang tinggi pula. Universitas Pendidikan Nasional sampai tahun 2022 memiliki 204 orang dosen, dan jika dilihat dari tingkat pendidikan dosen, baru 33 orang atau 16% berpendidikan S3 dan sisanya sebanyak 171 orang atau 84% berpendidikan Magister (S2).

Secara lebih rinci karakteristik dosen Universitas Pendidikan Nasional seperti pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Karakteristik Dosen Universitas Pendidikan Nasional Tahun 2022

No	Karakteristik Dosen	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
I	Tingkat Pendidikan		
1	Doktor (S3)	33	16%
2	Magister (S2)	171	84%
Jumlah		204	100%
II	Jabatan Akademik		
1	Guru Besar	5	2%
2	Lektor Kepala	35	17%
3	Lektor	47	23%
4	Asisten Ahli	36	18%
5	Belum Memiliki Jabatan Akademik	81	40%
Jumlah		204	100%

Sumber: Universitas Pendidikan Nasional, Tahun 2022

Data pada Tabel 1.2 menunjukkan bahwa dari tingkat pendidikan dosen sebagian besar dosen (84%) memiliki tingkat pendidikan Magister (S2). Begitupula jika dilihat dari jabatan akademik hanya 2% memiliki jabatan akademik Guru Besar dan 17% Lektor Kepala, sedangkan sisanya 23% memiliki Jabatan Akademik Lektor, 18% memiliki jabatan akademik Asisten Ahli dan sebanyak 40% belum memiliki jabatan akademik. Dari segi pendidikan sebagian besar dosen memiliki pendidikan Magister (S2), sedangkan dari sisi jabatan akademik juga sebagian besar dosen memiliki jabatan akademik asisten ahli bahkan belum memiliki jabatan akademik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa masih banyak dosen yang memiliki kompetensi pedagogik khususnya pemahaman bidang teknologi masih rendah. Fenomena ini mengindikasikan masih banyak dosen-dosen Universitas Pendidikan Nasional yang memiliki kompetensi sebagai tenaga pendidik belum memadai.

Selain fenomena di atas, apabila dilihat dari proses pembelajaran daring atau *online* adanya indikasi rendahnya minat belajar mahasiswa yang mengambil mata kuliah *financial technology*, hal ini terlihat dari saat perkuliahan *online*. Ketika disuruh bertanya, mahasiswa tidak ada yang merespon, dan saat dosen mengajukan pertanyaan, mahasiswa tidak dapat memberikan jawaban. Ada beberapa mahasiswa mematikan kamera saat perkuliahan *online*, sehingga saat dipanggil mahasiswa tersebut tidak respon, bahkan ketika dosen sudah menutup pembelajaran mahasiswa tersebut juga belum keluar dari *google meet*, hal tersebut menandakan bahwa mahasiswa tersebut tidak berada di depan laptop. Selain itu media dan desain pembelajaran yang digunakan oleh dosen saat pembelajaran

online kurang interaktif, hanya menggunakan powerpoint seperti pembelajaran *offline*, juga ditambah kurangnya kreativitas dosen dalam membuat media pembelajaran online.

Kebaruan dari penelitian ini adalah dari segi metodenya, yaitu metode lama tetapi belum pernah diaplikasikan sebelumnya. Metode lama tersebut yaitu pengaruh pembelajaran daring, kompetensi pedagogik dosen pada bidang teknologi serta minat belajar terhadap prestasi belajar. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah minat belajar dijadikan variabel mediasi pengaruh pembelajaran daring dan *technological pedagogical knowledge* dosen terhadap prestasi belajar melalui minat belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah bertujuan untuk mereduksi masalah-masalah penelitian yang pada nantinya dapat dicari jawabannya melalui penelitian. Identifikasi masalah minat prestasi belajar mahasiswa Undiknas Denpasar, diantaranya adalah:

1. Masih rendahnya minat belajar mahasiswa yang mengambil mata kuliah *financial technology*, hal ini terlihat dari saat perkuliahan *online*. Ketika disuruh bertanya, mahasiswa tidak ada yang merespon, dan saat dosen mengajukan pertanyaan, mahasiswa tidak dapat memberikan jawaban. Ada beberapa mahasiswa mematikan kamera saat perkuliahan *online*, sehingga saat dipanggil mahasiswa tersebut tidak respon, bahkan ketika dosen sudah menutup pembelajaran mahasiswa tersebut juga belum keluar dari *google*

meet, hal tersebut menandakan bahwa mahasiswa tersebut tidak berada di depan laptop.

2. Media dan desain pembelajaran yang digunakan oleh dosen saat pembelajaran *online* kurang interaktif, hanya menggunakan powerpoint seperti pembelajaran *offline*.
3. Kurangnya kreativitas dosen dalam membuat media pembelajaran online.
4. Masih banyak mahasiswa yang memiliki rata-rata IPK belum sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh Lembaga Penjaminan Mutu Universitas Pendidikan Nasional yaitu 3,25, sehingga lulusan tepat waktu mahasiswa masih di bawah 80%.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang ada beberapa permasalahan yang terkait dengan pembelajaran daring, *technological pedagogical knowledge* dosen, minat belajar dan prestasi belajar, sehingga dari permasalahan tersebut rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh langsung pembelajaran daring dengan *google meet* terhadap minat belajar?
2. Apakah terdapat pengaruh langsung *technological pedagogical knowledge* dosen terhadap minat belajar?
3. Apakah terdapat pengaruh langsung pembelajaran daring dengan *google meet* terhadap prestasi belajar mahasiswa?
4. Apakah terdapat pengaruh langsung *technological pedagogical knowledge* dosen terhadap prestasi belajar mahasiswa?

5. Apakah terdapat pengaruh langsung minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa?
6. Apakah minat belajar mampu memediasi pengaruh pembelajaran daring dengan *google meet* terhadap prestasi belajar mahasiswa?
7. Apakah minat belajar mampu memediasi pengaruh *technological pedagogical knowledge* dosen terhadap prestasi belajar mahasiswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan tersebut, maka selanjutnya disajikan tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh pembelajaran daring dengan *google meet* terhadap minat belajar.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh *technological pedagogical knowledge* dosen terhadap minat belajar.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh pembelajaran daring dengan *google meet* terhadap prestasi belajar mahasiswa.
4. Untuk mendeskripsikan pengaruh langsung *technological pedagogical knowledge* dosen terhadap prestasi belajar mahasiswa.
5. Untuk mendeskripsikan pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa.
6. Untuk mendeskripsikan peran minat belajar dalam memediasi pengaruh pembelajaran daring dengan *google meet* terhadap prestasi belajar mahasiswa.

7. Untuk mendeskripsikan peran minat belajar dalam memediasi pengaruh *technological pedagogical knowledge* dosen terhadap prestasi belajar mahasiswa.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang manajemen pembelajaran khususnya mengenai model pembelajaran daring, *technological pedagogical knowledge* dosen, minat belajar serta prestasi belajar mahasiswa dan referensi bagi pihak yang ingin melakukan penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Melalui model pembelajaran daring proses pembelajaran lebih fleksibel. Pembelajaran daring memberikan fleksibilitas belajar bagi mahasiswa seperti pemilihan waktu dan tempat belajar.

b. Bagi Undiknas Denpasar

Hasil penelitian ini dapat digunakan pemangku kepentingan yang ada di Undiknas Denpasar dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi Dosen

Bagi dosen hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran online.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan cara pandang berpikir para peneliti untuk dapat mengaplikasikan teori yang diperoleh dari pembelajaran daring, *technological pedagogical knowledge* dosen, minat belajar serta prestasi belajar mahasiswa.

