

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bagian penting dari sebuah disertasi, karena dengan membaca bagian ini pembaca akan mendapat kesan tentang rasionalisasi dari penelitian termasuk *novelty* (kebaruan) penelitian dan signifikansi penelitian secara teoretis maupun secara praktis. Bagian pendahuluan ini secara umum berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, pembatasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, dan *novelty* (kebaruan).

1.1 Latar Belakang Masalah

Kinerja perguruan tinggi di Indonesia diukur dari empat aspek utama, yaitu aspek input yang terdiri dari kualitas sumber daya manusia dan mahasiswa. Aspek kedua adalah proses pengelolaan dari perguruan tinggi. Aspek ketiga adalah *output*, yaitu capaian kinerja perguruan tinggi untuk kurun waktu pendek. Sedangkan aspek keempat adalah *outcome*, yaitu capaian dari kinerja perguruan tinggi untuk jangka panjang. Kualitas sumber daya manusia diukur dari persentase dosen yang berpendidikan Doktor (S3), dosen yang memiliki jabatan akademik Lektor Kepala dan Guru Besar serta kualitas calon mahasiswa baru. Aspek proses diukur dari nilai akreditasi institusi, program studi, kerjasama, proses pembelajaran daring, serta kelengkapan laporan pada pangkalan data Pendidikan tinggi (PDDIKTI). Aspek *output* diukur dari banyaknya publikasi ilmiah yang dihasilkan oleh dosen, penelitian, kinerja kemahasiswaan serta akreditasi internasional dari program studi.

Aspek *outcome* diukur kinerja inovasi, hak paten yang dihasilkan oleh dosen serta lulusan yang memperoleh pekerjaan sebelum 6 bulan dari waktu lulus (Peraturan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 5 Tahun 2019 Tentang Instrumen Akreditasi Program Studi).

Pengukuran kinerja perguruan tinggi yang dilakukan oleh pemerintah bertujuan agar seluruh perguruan tinggi yang ada di Indonesia untuk selalu melakukan perbaikan kualitas secara terus menerus atau berkelanjutan. Perbaikan kualitas yang dilakukan secara berkelanjutan tersebut dilakukan melalui kerja cerdas dan kerjasama antar perguruan tinggi. Perguruan tinggi yang berkualitas akan mampu menghasilkan *output* maupun *outcome* sesuai dengan kebutuhan masyarakat maupun kebutuhan dunia industri. Guna memenuhi kebutuhan masyarakat dan dunia industri maka perguruan tinggi harus mampu mewujudkan karakter lulusan sesuai dengan standar nasional yang telah ditentukan pemerintah (Pertaturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020).

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia menekankan pada Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan perguruan tinggi. Syarat dari rumusan capaian pembelajaran ini adalah berorientasi kepada mahasiswa, bukan dosen atau mata kuliah serta berorientasi pada hasil belajar bukan proses belajar. Sesuai dengan KKNI, capaian pembelajaran yang harus ditetapkan oleh perguruan tinggi melalui program studinya agar lulusannya memiliki sikap, pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus sesuai dengan visi, dan misi masing-masing perguruan tinggi. Salah satu tolok ukur keberhasilan dari capaian pembelajaran

yang telah ditetapkan oleh perguruan tinggi melalui program studinya adalah terserapnya lulusan di pasar kerja dengan cepat, sehingga pengangguran terbuka dari lulusan universitas bisa ditekan.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2022 jumlah pengangguran terbuka lulusan dari universitas sebanyak 4,80%. Pengangguran yang ada saat ini merupakan pengangguran terdidik yang memiliki tingkat pendidikan yang cukup tinggi seperti lulusan sarjana maupun diploma. Oleh karena itu universitas berperan penting dalam mendidik para mahasiswanya agar lulusannya mampu menjadi *job creator* atau pencipta lapangan kerja. Oleh sebab itu pihak universitas dalam menetapkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang terdiri dari sikap, pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus mengacu pada kompetensi inti program studinya. Tercapainya CPL yang telah ditetapkan oleh program studi sangat tergantung dari kualitas dan proses pembelajaran. Faktor terpenting dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar peserta didik. Karena seluruh rangkaian pembelajaran tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar, baik kualitas maupun kuantitas. Selain itu pula hasil belajar mahasiswa dapat dipakai gambaran bagi mahasiswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh dosen (Triarisanti & Purnawarman, 2019).

Guna mewujudkan tujuan pembelajaran maka harus diupayakan kondisi belajar yang mendukung. Kondisi yang dimaksud salah satunya adalah dengan menciptakan pesan-pesan pembelajaran yang tepat, komunikatif, sesuai dengan lingkungan dan keadaan peserta didik. Menyampaikan pesan pembelajaran sesuai dengan konsep teknologi pendidikan dan pembelajaran pada hakikatnya merupakan

kegiatan menyampaikan pesan kepada peserta didik oleh narasumber menggunakan bahan, alat, teknik, dan dalam lingkungan tertentu (Situmorang *et al.*, 2019).

Desain pesan merupakan perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan. Desain pesan merupakan bagian dari kawasan teknologi Pendidikan 1994 yang masuk ke dalam kawasan desain. Kawasan desain mencakup desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajar (Sudarma *et al.*, 2015). Agar penyampaian pesan tersebut efektif, perlu dipertimbangkan beberapa prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip tersebut antara lain kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip aktif peserta didik, pengulangan dan umpan balik (Situmorang *et al.*, 2019).

Desain pesan pembelajaran yang efektif akan dapat meningkatkan mutu pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Desain pesan pembelajaran yang efektif adalah desain pesan yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain pesan. Prinsip-prinsip tersebut adalah perhatian, persepsi serta daya serap yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima. Prinsip tersebut bisa menjadi pijakan pengguna maupun pengembang pembelajaran. Apabila prinsip desain pesan pembelajaran diterapkan maka mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hasil belajar peserta didik akan lebih baik dan terjadi peningkatan dalam mutu pembelajaran (Wahyudi, 2019).

Efektivitas penerapan desain pesan pembelajaran melalui media *e-learning* mampu meningkatkan hasil belajar secara efektif (Affandi *et al.*, 2020). Desain pesan pembelajaran melalui media *e-learning* berpengaruh signifikan terhadap

hasil belajar (Santosa, *et al.*, 2021). Desain pembelajaran dengan penggunaan media *e-learning* yang efektif dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa secara signifikan (Alin *et al.*, 2019). Kesuksesan belajar sangat ditentukan oleh kondisi fisik, psikis, dan pengetahuan awal tentang pelajaran yang akan dihadapi. Karenanya, peserta didik harus memastikan kesiapan dirinya secara komprehensif (Pairin, 2019).

Motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa, selain dipengaruhi oleh *e-learning* juga dipengaruhi oleh kompetensi dosen. Kompetensi merupakan kemampuan, keahlian dan atau keterampilan yang mutlak dimiliki oleh seseorang pendidik dalam hal ini dosen. Kompetensi juga dapat diartikan kemampuan yang mencakup kognitif, afektif, dan perbuatan aspek psikomotorik (Janawi, 2019). Kompetensi dosen merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Kompetensi dosen meliputi penguasaan materi, pembelajaran yang mendidik, serta pengembangan pribadi dan profesionalisme (Febriana, 2019). Kompetensi dosen merupakan karakteristik dasar yang terdiri atas keterampilan (*skill*), pengetahuan (*knowledge*), serta atribut personal (*personal attributes*) yang mampu membedakan seseorang hanya yang melakukan dan tidak melakukan (Ibrahim, 2016).

Berdasarkan paparan di atas, kompetensi dosen merupakan faktor terpenting dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Oleh sebab itu guna meningkatkan prestasi belajar mahasiswa yang tinggi dapat diperoleh dengan meningkatkan kompetensi dosen (Syarifuddin & Fitriyati, 2021). Kompetensi

pedagogik, profesional, pribadi dan sosial terbukti secara signifikan berkorelasi terhadap hasil belajar mahasiswa. Seluruh kompetensi dosen memiliki pengaruh secara nyata dan kuat guna mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Dosen yang memiliki kompetensi mengajar baik akan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Begitupula sebaliknya apabila dosen memiliki kompetensi yang kurang baik atau rendah akan berpengaruh pada hasil belajar mahasiswa yang rendah pula (Pulungan dan Arda, 2019).

Upaya lain yang sangat penting dilakukan oleh pengelola perguruan tinggi dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa adalah dengan menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa. Menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa, merupakan salah satu strategi yang dilakukan oleh perguruan tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai (Sardiman, 2012). Dalam proses belajar, motivasi mahasiswa tercermin melalui ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadap banyak masalah. Motivasi juga ditunjukkan melalui intensitas untuk bekerja dalam melakukan suatu tugas (Hermawan, 2010). Mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung akan memiliki hasil belajar yang baik. Mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa (Rosdiana, 2020).

Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sangat penting dilakukan pada pendidikan tinggi. Dalam menumbuhkan motivasi belajar, pendidikan tinggi diharapkan merancang media yang spesifik sesuai dengan kemampuan akademik mahasiswa. Setiap mahasiswa memiliki motivasi yang berbeda-beda tergantung kemampuan akademisnya serta model penyampaian materi ajarnya. Oleh karena itu pendidik atau dosen perlu memahami dan mengidentifikasi motivasi masing-masing mahasiswa. Dengan demikian mahasiswa akan aktif dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik (Yun *et al.*, 2020). Motivasi berprestasi mahasiswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik (Setiawan *et al.*, 2020).

Banyak faktor mempengaruhi motivasi belajar, salah satunya adalah menggunakan variasi metode penyajian yang menarik. Pendidik harus mampu menyajikan informasi dengan menarik, informasi disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh mahasiswa sebelumnya sehingga menarik perhatian untuk belajar. Motivasi instrinsik untuk belajar guna meningkatkan minat belajar dapat dilakukan dengan cara pemutaran film, demonstrasi, komputer, simulasi, belajar melalui radio dan lainnya (Octavia, 2020). Dalam kaitannya dengan belajar dan pembelajaran, terdapat istilah informasi. Informasi ini harus dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Agar informasi tersampaikan dengan baik, maka pendidik atau dosen harus mampu membuat desain pesan pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Desain pembelajaran disusun untuk membantu proses belajar peserta didik, proses belajar

tersebut memiliki tahapan saat ini dan tahapan jangka panjang (Gagne, dalam Seels & Richey, 1994).

Desain merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar. Kawasan desain meliputi studi mengenai desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pelajar. Desain pesan pembelajaran merupakan perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan. Hal tersebut mencakup prinsip-prinsip perhatian, persepsi dan daya serap yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima (Fleming & Levie dalam Seels & Richey, 1994).

Desain pesan berurusan dengan dengan tingkat paling mikro melalui unit-unit paling kecil seperti bahan visual, urutan, halaman dan layar secara terpisah. Ciri-ciri desain yang baik adalah mampu menarik perhatian peserta didik, pesan di dalamnya mudah dipahami serta dimengerti, informasi pesan dilengkapi dengan informasi visual dan dapat mengangkat intisari pesan di dalamnya. Selain itu, desain yang dibuat juga menggambarkan lingkungan dan perasaan peserta didik yang membaca (Pujiriyanto, 2015). Desain pesan pembelajaran hendaknya disampaikan dengan media inovatif seperti menggunakan *e-learning* atau pembelajaran elektronik. Pembelajaran *online* atau *e-learning* merupakan proses pembelajaran yang menggunakan elektronik sebagai media pembelajaran (Mudlofir & Rusydiyah, 2017). Pada era digital seperti saat ini pembelajaran elektronik sangat disenangi oleh generasi saat ini. Peserta didik kurang tertarik dengan desain pesan pembelajaran yang diajarkan tanpa media yang inovatif.

Peserta didik lebih termotivasi apabila desain pesan pembelajaran disampaikan melalui pembelajaran elektronik (*e-learning*) (Wahyudi, 2019).

Penelitian ini dilakukan di Universitas Pendidikan Nasional (Undiknas) dengan subjek penelitian adalah mahasiswa program Sarjana (S1) yang mengambil mata kuliah kewirausahaan. Dipilihnya mahasiswa yang mengambil mata kuliah kewirausahaan karena sesuai dengan visi Undiknas yaitu menghasilkan lulusan berjiwa *entrepreneur*, maka seluruh mahasiswa wajib mengambil mata kuliah kewirausahaan. Selain visi Undiknas tentang kewirausahaan, juga adanya Peraturan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 5 Tahun 2019 tentang Instrumen Akreditasi Program Studi mengisyaratkan setiap program studi wajib memberikan pelayanan mahasiswa bidang pengembangan karir dan kewirausahaan.

Peraturan Badan Akreditasi Nasional tersebut telah sejalan dengan visi yang telah ditetapkan oleh Undiknas yaitu menghasilkan lulusan berjiwa *entrepreneur*. Berpedoman pada visi tersebut maka seluruh program studi di lingkungan Undiknas baik jenjang Sarjana (S1) maupun Pascasarjana (S2 dan S3) menyusun profil lulusannya sebagai wirausaha. Terwujudnya capaian pembelajaran yang telah ditetapkan tersebut merupakan tolok ukur keberhasilan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh perguruan tinggi. Guna mengetahui capaian dari capaian pembelajaran tersebut maka perlu dilakukan evaluasi melalui *tracer study* atau pelacakan lulusan.

Berdasarkan hasil pelacakan lulusan yang dilakukan oleh Universitas Pendidikan Nasional tahun 2020, lulusan yang memiliki masa tunggu di bawah 6 bulan hanya sebanyak 18,5%. Sedangkan sisanya sebanyak 35% memiliki masa

tunggu 6 sampai dengan 12 bulan, dan 46,5% memiliki masa tunggu di atas 12 bulan (1 tahun). Selain waktu tunggu lulusan untuk mendapatkan pekerjaan, bidang kerja lulusan juga belum sepenuhnya sesuai dengan standar yang telah ditetapkan Undiknas. Sesuai dengan standar kompetensi lulusan, Undiknas telah menetapkan waktu tunggu lulusan untuk mendapatkan pekerjaan di bawah 3 bulan. Kemudian kesesuaian antara bidang keahlian lulusan dengan bidang pekerjaan di atas 60%. Tingkat dan ukuran tempat kerja lulusan yang ditetapkan oleh Undiknas adalah di atas 35% lulusan bekerja pada badan usaha multi nasional/internasional. Selain itu juga ditetapkan minimal 35% lulusan Undiknas mampu berwirausaha berizin. Data ini menunjukkan belum tercapainya standar kompetensi lulusan yang ditetapkan institusi. Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang efektif, karena mahasiswa merupakan peserta aktif dalam suatu proses pembelajaran, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang tepat sehingga mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan, pemahaman dan prestasinya.

Metode pembelajaran yang baik dengan didukung oleh tenaga pendidik yang berkualitas akan dapat mewujudkan keberhasilan belajar mahasiswa. Keberhasilan belajar mahasiswa dapat dilihat dari dua faktor, yaitu produktivitas hasil belajar dan *outcome* hasil belajar. Produktivitas hasil belajar dilihat dari indeks prestasi mahasiswa dan *outcome* hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa setelah mengikuti proses perkuliahan. Dalam penelitian ini, fokus kajian pada hasil belajar mahasiswa yang mengambil mata kuliah kewirausahaan. Produktivitas hasil belajar mahasiswa dapat diketahui dari hasil belajar berupa Indeks Prestasi Semester (IPS) ataupun Indeks Prestasi

Kumulatif (IPK), sedangkan *outcome* dari belajar kewirausahaan dapat dilihat dari kemampuan lulusan untuk berwirausaha.

Hasil belajar mahasiswa berupa Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) merupakan akumulasi dari hasil belajar secara keseluruhan, sedangkan Indeks Prestasi Semester (IPS) merupakan hasil belajar mahasiswa pada semester bersangkutan. Hasil belajar mahasiswa berupa IPS pada masing-masing program studi yang ada di Undiknas Denpasar berbeda-beda, ada rata-rata IPS di atas 3,5 dan ada rata-rata IPS di bawah 3,0. Secara lebih rinci rata-rata IPS pada masing-masing program studi yang ada di Undiknas Denpasar untuk semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022 seperti berikut ini.

Tabel 1.1
Rata-Rata Indeks Prestasi Semester (IPS)
Mahasiswa Universitas Pendidikan Nasional Semester Ganjil Tahun 2021/2022

No	Program Studi	Rata-Rata IPS
(1)	(2)	(3)
1	Manajemen	3,56
2	Akuntansi	3,63
3	Ilmu Administrasi Publik	3,55
4	Ilmu Hukum	3,42
5	Ilmu Komunikasi	3,54
6	Teknik Sipil	2,54
7	Teknik Elektro	3,09
8	Teknologi Informasi	3,56
Rata-Rata		3,36

(Sumber: Bidang Akademik Undiknas, 2022)

Data pada Tabel 1.1 menunjukkan rata-rata Indeks Prestasi Semester (IPS) mahasiswa pada semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022 sebesar 3,36 dengan huruf mutu B atau Baik. Rata-rata IPS tersebut masih di bawah standar yang telah ditetapkan oleh institusi yaitu 3,5. Hal ini menunjukkan bahwa produktivitas hasil belajar mahasiswa belum memenuhi standar yang telah ditetapkan. Begitupula

halnya dengan *outcome* dari hasil belajar, yang dapat dilihat dari kesesuaian antara bidang keahlian dengan bidang pekerjaannya. Berdasarkan hasil pelacakan lulusan tahun 2020 jumlah lulusan yang bekerja sesuai dengan bidang ilmunya sebanyak 60%. Hasil ini masih di bawah standar yang telah ditetapkan oleh institusi, yaitu minimal 80% lulusan bekerja sesuai dengan bidang keahliannya.

Upaya yang dapat dilakukan agar tercapainya tujuan utama pengajaran yaitu hasil belajar mahasiswa, salah satunya adalah merancang metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Karakteristik mahasiswa saat ini yang didominasi oleh siswa Generasi Z, yaitu generasi yang lahir antara tahun 1995-2010 adalah generasi yang lahir dan hidup di jaman teknologi yang sudah terbiasa bersentuhan dengan teknologi sejak usia dini. Untuk itu, dosen hendaknya mendesain pesan pembelajaran lebih banyak menggunakan media elektronik atau teknologi. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan, walaupun dalam proses belajar mengajar dosen sudah menggunakan media elektronik akan tetapi masih belum efektif. Seperti hasil wawancara penulis dengan Ni Komang Trisna Dewi, mahasiswa Program Studi Manajemen yang mengambil mata kuliah Manajemen Kewirausahaan, yang diwawancarai pada hari Rabu, Tanggal 6 April 2022, pukul 11.15 Wita. Saat penulis menanyakan tentang desain pesan yang disampaikan dosen dalam pembelajaran online, Trisna Dewi mengatakan:

Silde yang digunakan oleh dosen saat mengajar kalimatnya terlalu banyak dan hurufnya kecil-kecil sehingga saya sulit membaca dan terlalu banyak teks. Dosen tidak menyampaikan point-point materinya saja, sehingga saya menjadi malas membacanya. Selain itu warna yang digunakan juga tidak kontras, harusnya warna yang digunakan dalam slide harus menarik.

Pendapat Trisna Dewi di atas sejalan dengan pendapat Carina Fantasia, mahasiswa Program Studi Akuntansi, yang diwawancarai pada hari Rabu, Tanggal 6 April 2022, pukul 13.30 Wita. Saat penulis menanyakan tentang hal yang sama, Fantasia mengatakan.

Dalam menyampaikan materi kewirausahaan dosen memiliki pengetahuan materi kewirausahaan yang memadai, dan mampu menjelaskan dengan baik. Akan tetapi PPT yang ditayangkan dosennya kebanyakan teks, sehingga tidak menarik. Selain itu teksnya juga banyak yang tidak diselingi dengan gambar atau video. Dosen juga tidak memberikan contoh-contoh aplikatifnya.

Berdasarkan fenomena tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar dosen sudah menggunakan media elektronik, namun masih belum efektif. Dosen dalam mendesain pesan pembelajaran belum menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran, khususnya pada prinsip pemusat perhatian. Materi yang disampaikan dosen dalam slide masih kebanyakan teks serta hurufnya kecil-kecil sehingga sulit dibaca oleh mahasiswa. Selain itu warna yang digunakan juga tidak kontras, tidak disertai dengan gambar ataupun video sehingga tidak menarik bagi mahasiswa.

Keberhasilan belajar mahasiswa selain dari metode pembelajaran, dosen juga memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan belajar mahasiswa. Dosen sebagai agen pembelajaran diharapkan memiliki kompetensi yang disyaratkan pemerintah, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Kompetensi dosen merupakan bagian dan kepribadian individu dosen yang relatif dan stabil, dapat dilihat serta diukur dari perilaku dosen yang bersangkutan. Begitu pula halnya dengan dosen-dosen Undiknas Denpasar, guna mengevaluasi tingkat kompetensi dosen, maka

secara rutin dilakukan monitoring dan evaluasi (Monev). Monev dilakukan oleh unit *Quality Assurance and Accreditation* setiap akhir semester. Penilaian ini dilakukan saat mahasiswa akan menyusun rencana studi melalui sistem informasi akademik Undiknas. Berikut ini adalah hasil penilaian mahasiswa Undiknas tentang kompetensi Dosen pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022 seperti Tabel 1.2.

Tabel 1.2
Skor Indeks Kompetensi Dosen Universitas Pendidikan Nasional
Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022

No	Kompetensi	Rata-Rata Skor
(1)	(2)	(3)
1	Pedagogik	3,07
2	Profesional	3,22
3	Kepribadian	3,36
4	Sosial	3,35
	Rata-Rata	3,25

(Sumber: Quality Assurance and Accreditation Undiknas, 2022)

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh *Quality Assurance and Accreditation* Undiknas (Lembaga Penjaminan Mutu dan Akreditasi Undiknas) pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022 dari 152 orang dosen yang evaluasi oleh mahasiswa, rata-rata skor kompetensi dosen yang terdiri dari kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial adalah sebesar 3,25. Rata-rata skor sebesar 3,25 masih di bawah standar yang ditetapkan oleh institusi, yaitu minimal rata-rata kompetensi dosen sebesar 3,41 atau dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan data-data di atas, maka urgensi atau pentingnya penelitian ini dilakukan adalah agar pihak institusi dalam hal ini Universitas Pendidikan Nasional

dapat mengidentifikasi faktor-faktor penentu tercapainya tujuan utama pengajaran, yaitu hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian penelitian ini penting dilakukan guna mengetahui faktor-faktor apa saja penentu keberhasilan mahasiswa dalam belajar maupun setelah tamat nanti. Sehingga berdasarkan data empiris yang diuraikan di atas, maka penelitian ini mengambil topik pengaruh desain pesan *e-learning* dan kompetensi pedagogik dosen dalam menumbuhkan motivasi belajar sehingga berdampak pada hasil belajar mahasiswa Universitas Pendidikan Nasional yang mengambil mata kuliah kewirausahaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan suatu tahap permulaan dari penguasaan masalah di mana objek dalam suatu jalinan bisa diketahui sebagai suatu masalah. Tujuan dari identifikasi masalah guna mereduksi permasalahan penelitian yang nantinya dapat dicari jawabannya melalui penelitian. Identifikasi masalah hasil belajar mahasiswa Universitas Pendidikan Nasional (Undiknas) Denpasar, diantaranya adalah:

1. Hasil belajar mahasiswa berupa Indeks Prestasi Semester (IPS) pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022 sebesar 3,36 (Baik) masih di bawah standar yang ditetapkan institusi, yaitu 3,5.
2. Jumlah lulusan yang bekerja sesuai dengan bidang keahliannya sebanyak 60%. Hasil ini masih di bawah standar yang telah ditetapkan oleh institusi, yaitu minimal 80% lulusan bekerja sesuai dengan bidang ilmunya.
3. Rendahnya lulusan yang berwirausaha, dari hasil pelacakan lulusan pada tahun 2020, hanya 18,9% lulusan mampu berwirausaha baik berwirausaha berizin

maupun tidak berizin, sedangkan standar yang ditetapkan institusi minimal 35% lulusan Undiknas mampu berwirausaha berizin.

4. Waktu tunggu untuk mendapatkan pekerjaan pertama masih rendah. Berdasarkan hasil *tracer study* yang dilakukan oleh unit *tracer study* Undiknas Denpasar tahun 2020, hanya 18,5% lulusan yang memiliki masa tunggu di bawah 6 bulan, sedangkan standar yang ditetapkan oleh institusi minimal 55%.
5. Kurang efektifnya metode pembelajaran dari dosen, dalam membuat metode pembelajaran, khususnya dalam membuat desain pesan pembelajaran, belum menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran, khususnya pada prinsip pemusat perhatian. Silde yang digunakan oleh dosen saat mengajar kalimatnya terlalu banyak serta hurufnya kecil-kecil sehingga sulit dibaca oleh mahasiswa. Selain itu warna yang digunakan juga tidak kontras, tidak disertai dengan gambar ataupun video sehingga tidak menarik bagi mahasiswa.
6. Kompetensi dosen yang belum optimal, hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian kompetensi dosen pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022 dari 152 orang dosen yang evaluasi oleh mahasiswa, rata-rata skor kompetensi dosen yang terdiri dari kompetensi pedagogik, kompetensi profesiona, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial adalah sebesar 3,25. Kompetensi dosen yang memiliki rata-rata skor di bawah rata-rata adalah kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Rata-rata skor kompetensi pedagogik adalah sebesar 3,07 dan dan kompetensi profesional adalah 3,22. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa menilai kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional

dosen belum optimal. Sedangkan kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial memiliki nilai skor di atas rata-rata.

7. Belum optimalnya penggunaan *Learning Management System* (LMS) oleh dosen dalam proses pembelajaran. Pihak institusi dalam hal ini Universitas Pendidikan Nasional telah menyediakan LMS namun belum optimal digunakan oleh dosen. Dosen lebih suka menggunakan media pembelajaran online seperti *Google Meet* atau *Zoom Meeting*. Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi yang dilakukan oleh unit Quality Assurance and Accreditation Undknas pada tahun 2022, hanya 35% dosen yang menggunakan *Learning Management System* (LMS).

1.3 Pembatasan Masalah

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa, diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal mahasiswa. Pada penelitian ini faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa dibatasi dengan menetapkan dua variabel bebas dan satu variabel mediasi. Dua variabel bebas tersebut adalah desain pesan *e-learning* dan kompetensi dosen. Sedangkan variabel mediasinya adalah motivasi belajar. Dasar pemilihan tiga variabel tersebut adalah karena adanya fenomena seperti rendahnya motivasi belajar mahasiswa dan belum optimalnya penyampaian materi pembelajaran. Selain itu berdasarkan data yang diperoleh dari *Quality Assurance and Accreditation* Undiknas tahun 2022, masih banyak dosen Undiknas (44%) memiliki kompetensi di bawah rata-rata.

1.4 Rumusan Masalah

Pemaparan di atas menyatakan beberapa permasalahan yang terkait dengan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan permasalahan yang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Apakah ada pengaruh langsung desain pesan *e-learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?
2. Apakah ada pengaruh langsung kompetensi dosen terhadap motivasi belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?
3. Apakah ada pengaruh langsung desain pesan *e-learning* terhadap hasil belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?
4. Apakah ada pengaruh langsung kompetensi dosen terhadap hasil belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?
5. Apakah ada pengaruh langsung motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?
6. Apakah motivasi belajar signifikan memediasi pengaruh desain pesan *e-learning* terhadap hasil belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?
7. Apakah motivasi belajar signifikan memediasi pengaruh kompetensi dosen terhadap hasil belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh langsung desain pesan *e-learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.

2. Untuk mendeskripsikan pengaruh langsung kompetensi dosen terhadap motivasi belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh langsung desain pesan *e-learning* terhadap hasil belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.
4. Untuk mendeskripsikan pengaruh langsung kompetensi dosen terhadap hasil belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.
5. Untuk mendeskripsikan pengaruh langsung motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.
6. Untuk mendeskripsikan peran motivasi belajar dalam memediasi pengaruh desain pesan *e-learning* terhadap hasil belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.
7. Untuk mendeskripsikan peran motivasi belajar dalam memediasi pengaruh kompetensi dosen terhadap hasil belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.

1.6 Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian merupakan alasan pentingnya variabel-variabel penelitian perlu dikaji serta dampak dari hasil penelitian. Pentingnya variabel-variabel penelitian ini dikaji adalah agar terwujudnya tujuan utama pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran adalah terwujudnya empat aspek capaian pembelajaran lulusan yang ditetapkan perguruan tinggi yaitu sikap, pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus. Guna mencapai semua itu maka perlu diupayakan kondisi belajar yang mendukung. Kondisi belajar tersebut seperti menciptakan pesan-pesan pembelajaran yang tepat, komunikatif, sesuai dengan lingkungan dan keadaan peserta didik. Di samping itu juga perlu didukung oleh kompetensi pendidik yang memadai serta adanya motivasi belajar dari peserta didik.

Secara umum signifikansi penelitian terdiri atas signifikansi ilmiah yang diarahkan pada pengembangan ilmu atau kegunaan teoretis dan signifikansi praktis yang membantu memecahkan serta mengantisipasi masalah yang ada pada objek yang diteliti. Secara teoretis, hasil penelitian adalah berupa sumbangan pemikiran khususnya pada bidang teknologi pembelajaran. Kontribusi hasil penelitian ini pada bidang teknologi pembelajaran adalah menambah referensi tentang platform serta ragam teknologi pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik sesuai dengan karakteristik dari peserta didik. Dengan demikian pendidik dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar berbasis teknologi digital yang sudah ada atau tersedia maupun mengembangkannya sendiri secara khusus sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Secara praktis hasil penelitian ini digunakan oleh pemangku kepentingan yang ada di Undiknas Denpasar, mahasiswa, dosen dan peneliti lain. Bagi pemangku kepentingan dalam hal ini pimpinan Undiknas Denpasar hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan teknologi pembelajaran. Pengembangan teknologi pembelajaran tersebut terdiri dari pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan teknologi terpadu. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai rujukan dalam pengelolaan sumber daya manusia khususnya dosen dalam meningkatkan kompetensi sebagai tenaga pendidik.

Bagi mahasiswa hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Sedangkan bagi dosen hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang kompetensi yang

wajib dimiliki sebagai seorang pendidik. Selain itu hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam membuat desain pesan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran elektronik (*e-learning*). Terpenting bagi dosen hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam menyusun strategi pembelajaran yang efektif. Manfaat praktis lainnya khususnya untuk peneliti lainnya adalah untuk menambah cakrawala pengetahuan serta cara pandang berpikir para peneliti untuk dapat mengaplikasikan teori yang diperoleh dari peran motivasi belajar dalam memediasi pengaruh desain pesan *e-learning* dan kompetensi dosen terhadap hasil belajar mahasiswa.

1.7 Novelty (Kebaruan)

Novelty atau kebaruan dari penelitian ini adalah dari segi metode. Kebaruan metode dari penelitian ini menggunakan atau menguji konsep lama dengan metode yang berbeda serta menggunakan ide orang lain untuk diinterpretasikan dengan cara yang berlainan. Konsep lama yang diuji dengan metode berbeda adalah pengaruh desain pesan *e-learning* dan kompetensi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar dengan pendekatan *second order* menggunakan teknik analisis data SEM. Seluruh konstruk *second order* dilakukan analisis faktor konfirmatori *second-order* konstruk. *Second order* untuk konstruk desain pesan *e-learning* antara lain, 1) prinsip motivasi, 2) prinsip persepsi, 3) prinsip memori dan 4) prinsip belajar konsep. *Second order* untuk konstruk kompetensi dosen antara lain, 1) kompetensi pedagogik, 2) kompetensi sosial, 3) kepribadian dan 4) kompetensi profesional. Sedangkan *second order* untuk konstruk motivasi belajar antara lain, 1) motivasi intrinsik, dan 2) motivasi ekstrinsik.

Penelitian ini juga menggunakan ide orang lain untuk diinterpretasikan dengan cara yang berlainan. Ide orang lain yang diinterpretasikan dengan cara yang berlainan adalah motivasi belajar sebagai variabel mediasi pengaruh desain pesan *e-learning* dan kompetensi dosen terhadap hasil belajar. Dengan demikian dapat diketahui apakah desain pesan *e-learning* dan kompetensi dosen akan berpengaruh terhadap hasil belajar apabila motivasi belajar mahasiswa rendah. Begitupula sebaliknya, desain pesan *e-learning* dan kompetensi dosen tidak akan berpengaruh tanpa dibarengi oleh motivasi belajar mahasiswa.

