

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan *e-learning* penting dilakukan pada perguruan tinggi, karena memiliki fleksibilitas belajar seperti interaksi antara pendidik dengan peserta didik dilakukan tidak hanya dengan tatap muka, akan tetapi bisa juga dilakukan melalui media-media elektronik. Dengan adanya *smartphone* dan komputer sebagai alat pembelajaran serta internet sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat mengakses informasi kapan saja dan di mana saja dengan cepat. Selain itu peserta didik juga bisa berhubungan dengan teman-temannya dalam mengerjakan tugas-tugas.

Hal ini sesuai dengan pendapat Divayana (2017) yang menyebutkan bahwa kebutuhan fasilitas *e-learning* pada perguruan tinggi menjadi hal yang sangat penting, disebabkan dengan adanya beberapa pertimbangan antara lain: *e-learning* mudah dan cepat digunakan untuk dapat membantu proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas, melalui *e-learning* mahasiswa akan memiliki kekuatan atau kemampuan untuk dapat menjelajah atau mencari, memperdalam, dan memperluas materi kuliah yang mereka pelajari melalui berbagai sumber belajar secara *online*, dengan adanya *elearning* akan terbentuk suatu budaya semangat belajar, dan melalui *e-learning* juga mendorong timbulnya ekspresi dalam diri mahasiswa untuk mau belajar menggali pengetahuan dan informasi sendiri secara aktif.

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan *e-learning*, salah satunya adalah motivasi dari peserta didik. Motivasi mahasiswa sebagai salah satu faktor utama dalam meningkatkan niat mahasiswa untuk menggunakan *e-learning* (Kew *et al.*, 2018). Namun demikian, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh pendidikan tinggi dalam menggunakan *e-learning*. Untuk menghadapi tantangan dan masalah dalam penerapan metode pembelajaran *e-learning* bisa dilakukan dengan menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa.

Motivasi dan belajar memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat tumbuh karena adanya faktor dari diri sendiri (intrinsik) serta faktor luar dirinya sendiri (ekstrinsik). Kedua faktor ini dapat tumbuh karena adanya rangsangan tertentu sehingga mahasiswa berkeinginan untuk belajar. Dengan adanya rangsangan belajar melalui *e-learning* maka akan dapat menumbuhkan semangat dan gairah belajar. Motivasi belajar masing-masing mahasiswa sangat berbeda, tergantung dari sosial budaya mahasiswa. Mahasiswa asing akan memiliki motivasi belajar yang berbeda dengan mahasiswa lokal (Kazakova dan Shastina, 2019).

Perbedaan motivasi belajar mahasiswa tersebut juga terjadi di Undiknas Denpasar. Mahasiswa asing serta mahasiswa dari luar Bali memiliki motivasi belajar relatif lebih baik dari mahasiswa yang berasal dari Bali. Fenomena ini selaras dengan hasil kajian dari Choirunisa dan Marheni (2019). Hasil kajiannya menemukan terdapat perbedaan motivasi berprestasi dan dukungan sosial teman sebaya antara mahasiswa perantau dan non perantau. Motivasi berprestasi yang dimiliki mahasiswa perantau lebih tinggi

daripada mahasiswa non perantau. Hal yang sama juga terjadi pada dukungan sosial teman sebaya yang dimiliki mahasiswa perantau lebih tinggi daripada mahasiswa non perantau.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa orang dosen Undiknas Denpasar pada tanggal 27 Mei 2020, diperoleh informasi bahwa mahasiswa asing serta mahasiswa luar Bali memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dari mahasiswa lokal. Tingginya motivasi belajar mahasiswa asing dan mahasiswa luar Bali, dapat dilihat dari tingginya minat memiliki buku ajar yang dianjurkan oleh dosen serta jarang ngobrol saat perkuliahan berlangsung. Selain itu tingginya motivasi belajar mahasiswa dari luar Bali ditunjukkan dari keaktifan di kelas, mahasiswa asing atau mahasiswa luar Bali lebih sering bertanya pada dosen dan jarang bolos kuliah.

Dalam penelitian ini variabel motivasi merupakan variabel mediasi yang berfungsi memediasi atau sebagai perantara pengaruh antara *e-learning* dan lingkungan kampus terhadap minat belajar. Variabel *e-learning* dan lingkungan kampus tidak langsung mempengaruhi minat belajar, karena variabel motivasi memediasi pengaruh kedua variabel ini. Variabel mediasi merupakan variabel perantara atau penyela pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat menjadi pengaruh tidak langsung (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini variabel bebas *e-learning* dan lingkungan kampus berpengaruh tidak langsung terhadap variabel terikat yaitu minat belajar melalui variabel mediasi yaitu variabel motivasi belajar.

Motivasi mahasiswa dalam belajar tidak akan berkembang jika yang bersangkutan tidak mempunyai keinginan belajar dan menyadari menyadari manfaat dari belajar. Oleh sebab itu seorang dosen atau tenaga pendidik perlu menggunakan cara yang tepat untuk menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa. Pada era teknologi informasi dan komunikasi seperti sekarang ini, *e-learning* merupakan pilihan yang tepat dalam proses pembelajaran. Dengan desain *e-learning* yang menarik maka mahasiswa akan termotivasi untuk belajar. Melalui pembelajaran dengan elektronik bahan ajar dapat disajikan melalui media elektronik seperti komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi peserta didik (Wena, 2018).

Penelitian yang dilakukan Magdalena dan Napitupulu (2018), menemukan bahwa *e-learning* berpengaruh secara positif terhadap motivasi siswa dalam belajar. Hasil ini memiliki makna bahwa semakin baik sarana dan prasarana *e-learning* akan berdampak pada semakin tingginya motivasi atau semangat siswa dalam belajar. Begitu pula pengaruh *e-learning* terhadap kolaborasi siswa, *e-learning* memiliki pengaruh yang positif terhadap kolaborasi belajar siswa. Ini memiliki makna bahwa semakin baik sarana prasarana *e-learning* maka semakin tinggi minat siswa untuk melakukan kerja bersama dalam memecahkan suatu masalah.

Mahasiswa termasuk kelompok remaja yang sangat adaptif dalam merespon perkembangan teknologi dan informasi. Akan tetapi masih banyak kendala yang seringkali dihadapi dalam pembelajaran. Kendala-kendala

tersebut diantaranya adalah kurangnya kemandirian dalam proses pembelajaran. Masih banyak tenaga pendidik dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah. Selain itu, pembelajaran masih terpusat pada pendidik (*teacher centered learning*), serta kurangnya pemanfaatan teknologi informasi seperti internet. Saat ini sebagian besar mahasiswa telah memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer.

Upaya yang bisa dilakukan guna meningkatkan kemandirian dalam proses pembelajaran adalah dengan implementasi *elearning*. Karakteristik *e-learning* yang memungkinkan mahasiswa tidak lagi bergantung pada dosen tetapi dapat belajar dari berbagai sumber, sehingga diharapkan kemandirian belajar mahasiswa akan meningkat. Selain itu *e-learning* juga dapat dijadikan sebagai sumber bahan ajar yang interaktif dan menarik, sehingga minat mahasiswa diharapkan dapat meningkat (Eka dan Diana, 2017). *Scaffolding* merupakan teknik pembelajaran dengan cara memberikan bantuan motivasi kepada peserta didik dan kemudian secara perlahan dikurangi. Penggunaan *scaffolding* motivasi dalam *e-learning* secara positif mempengaruhi keyakinan kemampuan akademik siswa. Persepsi siswa terhadap keyakinan kemampuan akademiknya dipengaruhi secara positif oleh kepercayaan mereka terhadap pembelajaran melalui *e-learning* dan meningkat secara signifikan (Vallejo, *et al.*, 2018).

E-learning selain dapat meningkatkan motivasi belajar, juga mampu meningkatkan minat belajar. Minat belajar siswa menggunakan *e-learning* lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar siswa yang tidak

menggunakan *e-learning* (Nugraheni dan Dina, 2017). Begitu pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Elmedia dan Pranajaya (2017) menemukan bahwa motivasi belajar mahasiswa berbeda secara signifikan antara yang menggunakan *blended learning* dengan yang tidak menggunakan *blended learning*.

Selain *e-learning*, lingkungan kampus berupa kelengkapan sarana dan prasarana kampus juga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Lingkungan pendidikan merupakan tempat seseorang dalam memperoleh pendidikannya baik secara langsung maupun tidak langsung (Kadir, 2012). Lingkungan memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar. Dalam hal ini lingkungan tersebut adalah lingkungan tempat belajar atau kampus yang terdiri dari sarana dan prasarana kampus (Suwastika, 2017).

Lingkungan kampus selain berdampak pada motivasi belajar mahasiswa juga berdampak pada minat belajar. Minat timbul dari hasil pengenalan dengan lingkungan, atau hasil berinteraksi dan belajar dengan lingkungannya. Bila minat seseorang terhadap sesuatu telah dimiliki oleh seseorang, maka ia akan menjadi potensi bagi orang yang bersangkutan untuk meraih sukses di bidang yang diminati tersebut. Sebab minat akan melahirkan energi yang luar biasa untuk berjuang mendapatkan apa yang dia minati (Khairani, 2014).

Motivasi yang tinggi akan berdampak pada minat belajar mahasiswa, yang nantinya akan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Kemampuan belajar mahasiswa yang memiliki motivasi atau semangat belajar yang tinggi sangat berbeda dengan kemampuan belajar mahasiswa yang memiliki motivasi atau semangat belajar yang rendah. Namun hasil penelitian yang dilakukan oleh Sukerti (2016) menemukan motivasi tidak berpengaruh terhadap hasil belajar.

Dewasa ini, generasi milenial telah banyak mengalami transisi menuju dunia modernisasi dan perkembangan zaman serta kemajuan dunia. Di mana remaja Indonesia sebagai penerus cita-cita bangsa dan penerima tongkat estafet kepemimpinan, haruslah mampu berfikir terbuka serta memiliki jiwa semangat belajar untuk mampu memberikan dedikasi serta pengabdian profesi demi kemajuan bangsa dan negara. Sayangnya generasi muda saat ini justru mengalami fase di mana mereka acuh terhadap pendidikan dan menurunnya minat belajar yang ditimbulkan oleh banyak faktor pendorong. Ada dua faktor yang menyebabkan menurunnya tingkat belajar siswa. Faktor tersebut antara lain faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam tumbuh dari kesadaran siswa sendiri, bahwa belajar merupakan hal yang penting guna kesuksesan dirinya di masa mendatang (Kompasmania, 9 Juni 2019).

Rendahnya motivasi belajar mahasiswa seperti diuraikan di atas, juga terjadi pada mahasiswa Undiknas Denpasar. Undiknas Denpasar merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Bali, dengan karakteristik mahasiswa dari golongan ekonomi menengah ke atas. Guna meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, baik dari segi akademik maupun non akademik

berbagai upaya telah dilakukan pihak kampus. Dari segi akademik pihak Undiknas telah menerapkan model pembelajaran *e-learning* dengan *google classroom*, perpustakaan, laboratorium serta koneksi internet dengan *bandwidth* yang memadai. Sedangkan sarana non akademik seperti sarana olahraga dan tempat ibadah juga sangat memadai. Rendahnya motivasi belajar mahasiswa akan berdampak pada rendahnya niat belajar mahasiswa.

Salah satu indikasi rendahnya minat belajar mahasiswa Undiknas juga dapat dilihat dari rendahnya minat baca mahasiswa membaca ke perpustakaan. Berdasarkan data dari Pusat Perpustakaan Undiknas Denpasar, rata-rata jumlah kunjungan mahasiswa ke perpustakaan tahun 2019 setiap bulannya sebanyak 1.198 orang, sedangkan mahasiswa aktif pada tahun akademik 2019/2020 sebanyak 4.790 orang. Sehingga rata-rata jumlah kunjungan dibandingkan dengan jumlah mahasiswa sebanyak 25,01%. Rata-rata ini masih di bawah standar nasional yang ditetapkan oleh BAN-PT berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2012, yaitu minimal 30%.

Selain itu berdasarkan hasil observasi di lapangan dan wawancara dengan beberapa orang dosen Undiknas Denpasar masih banyak mahasiswa dalam menerima pelajaran dari dosen tidak serius. Ketidaksiwaan mahasiswa dalam menerima pelajaran seperti mahasiswa masih rebut waktu dosen menerangkan materi perkuliahan. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya minat mahasiswa belajar, antara lain tujuan mereka belajar itu tidak 100% dari minatnya sendiri, yang kedua motivasinya sangat rendah yang ingin dicapai mengambang. Ketidaksiwaan mahasiswa belajar

disebabkan banyak hal, antara lain pengaruh pergaulan arus global (eksternal) sehingga mereka jauh dari buku. Mahasiswa lebih asyik menggunakan facebook, twitter, serta media sosial lainnya dan chatting berjam-jam daripada membaca. Jika minat membacanya kurang maka prestasinya juga akan menurun.

Lingkungan kampus juga memiliki peran yang penting dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Lingkungan dapat mempengaruhi tingkah laku manusia dalam melakukan aktivitas. Lingkungan kampus dalam penelitian ini mencakup ukuran kelas, tata letak antara gedung atau ruang kuliah dengan fasilitas lain seperti laboratorium, perpustakaan serta sarana lainnya. Selain itu lingkungan kampus juga menyangkut masalah kebersihan kampus, fasilitas perpustakaan dan internet, kebisingan serta hubungan sosial anatara mahasiswa dengan mahasiswa, dan mahasiswa dengan dosen. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa lingkungan kampus seperti tersebut di atas sudah baik, namun yang merasa kurang adalah jumlah kapasitas setiap kelas terutama untuk jurusan manajemen dan akuntansi masih di atas standar BSNP tahun 2011 yaitu 40 orang per kelas. Menurut mahasiswa yang peneliti wawancara dengan jumlah mahasiswa yang banyak dapat menyebabkan kebisingan dalam kelas, karena dosen tidak mampu mengontrol mahasiswa dengan jumlah mahasiswa yang relatif banyak.

Berdasarkan fakta-fakta tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Undiknas Denpasar memiliki minat belajar yang tergolong masih rendah. Untuk itu pihak perguruan tinggi dan tenaga pendidik perlu memiliki

metode yang tepat guna menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa. Motivasi atau semangat mahasiswa dalam belajar memiliki peran penting guna menumbuhkan minat belajar. Pada era teknologi informasi dan komunikasi seperti saat ini, proses pembelajaran melalui elektronik (*e-learning*) merupakan model yang tepat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa (Setyoningsih, 2015). Selain *e-learning* lingkungan kampus yang konsusif juga mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar mahasiswa. Untuk itu penelitian ini penting dilakukan guna mengetahui peran motivasi belajar dalam memediasi pengaruh antara *e-learning* dan lingkungan kampus guna meningkatkan minat belajar mahasiswa.

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 peneltian yang nantinya dapat dicari jawabannya melalui penelitian. Identifikasi masalah minat belajar mahasiswa Undiknas Denpasar, diantaranya adalah:

1. Ketidakseriusan mahasiswa dalam menerima pelajaran seperti mahasiswa masih ribut waktu dosen menerangkan materi perkuliahan.
2. Rendahnya motivasi belajar mahasiswa, seperti rendahnya minat baca mahasiswa yang dilihat dari jumlah rendahnya kunjungan mahasiswa

yang datang ke perpustakaan. Data menunjukkan rata-rata jumlah kunjungan mahasiswa yang datang ke perpustakaan rata-rata sebanyak 25,01% per bulan masih di bawah standar nasional yaitu 30% .

3. Mahasiswa lebih asyik menggunakan facebook, twitter, serta media sosial lainnya dan chatting berjam-jam daripada membaca.
4. Sarana pendukung ruang baca di perpustakaan seperti koleksi buku-buku terbaru, serta kelengkapan lainnya seperti audio video visual kurang memadai.
5. Kapasitas daya tampung kelas khususnya untuk program studi manajemen dan akuntansi masih di atas 40 orang. Jumlah mahasiswa yang banyak dapat menyebabkan kebisingan dalam kelas, karena dosen tidak mampu mengontrol mahasiswa dengan jumlah mahasiswa yang relatif banyak.

1.3 Pembatasan Masalah

Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa, diantaranya adalah faktor internal seperti keadaan jasmani mahasiswa serta aspek dalam diri mahasiswa seperti bakat, dan motivasi. Selain faktor internal ada juga faktor dari luar atau eksternal seperti lingkungan. Lingkungan dapat berupa hubungan sosial serta lingkungan bukan sosial. Pendekatan model pembelajaran juga memiliki peran yang penting dalam menumbuhkan minat belajar mahasiswa. Pendekatan model pembelajaran merupakan metode atau cara yang dilakukan guna mewujudkan efisiensi dan efektifitas belajar mengajar.

Pada penelitian ini faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar akan dibatasi dengan menetapkan dua variabel bebas dan satu variabel mediasi. Dua variabel bebas tersebut adalah *e-learning* dan lingkungan kampus. Sedangkan variabel mediasinya adalah motivasi belajar. Dasar pemilihan tiga variabel tersebut adalah karena adanya fenomena seperti rendahnya motivasi belajar mahasiswa, belum efektifnya pelaksanaan *e-learning*, serta lingkungan kampus yang belum optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Pemaparan di atas menyatakan beberapa permasalahan yang terkait dengan, *e-learning*, lingkungan kampus, motivasi belajar, dan minat belajar. Berdasarkan permasalahan yang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Apakah ada pengaruh langsung *e-learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?
2. Apakah ada pengaruh langsung lingkungan kampus terhadap motivasi belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?
3. Apakah ada pengaruh langsung *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?
4. Apakah ada pengaruh langsung lingkungan kampus terhadap minat belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?
5. Apakah ada pengaruh langsung motivasi belajar terhadap minat belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?

6. Apakah motivasi belajar mampu memediasi pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?
7. Apakah motivasi belajar mampu memediasi pengaruh lingkungan kampus terhadap minat belajar mahasiswa Undiknas Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh langsung *e-learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh langsung lingkungan kampus terhadap motivasi belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.
3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh langsung *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.
4. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh langsung lingkungan kampus terhadap minat belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.
5. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh langsung motivasi belajar terhadap minat belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.
6. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan peran motivasi belajar dalam memediasi pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.
7. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan peran motivasi belajar dalam memediasi pengaruh lingkungan kampus terhadap minat belajar mahasiswa Undiknas Denpasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis, berupa sumbangan pemikiran khususnya pada bidang manajemen pembelajaran. Manajemen pembelajaran tersebut berupa manajemen pembelajaran dengan *e-learning*, lingkungan pendidikan, motivasi belajar serta minat belajar. Selain itu hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan topik yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa

Melalui model pembelajaran elektronik (*e-learning*) proses pembelajaran lebih fleksibel. *E-learning* 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. Selain itu dengan *e-learning* pihak Undiknas Denpasar dapat meningkatkan efisiensi biaya sarana dan prasarana, seperti listrik, air, parkir, dan ruang kelas belajar.

c. Bagi Peneliti

Manfaat praktis penelitian ini bagi peneliti adalah menambah cakrawala pengetahuan serta cara pandang berpikir para peneliti untuk dapat mengaplikasikan teori yang diperoleh dari peran

motivasi belajar dalam memediasi pengaruh *e-learning* dan lingkungan kampus terhadap minat belajar mahasiswa.

