

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

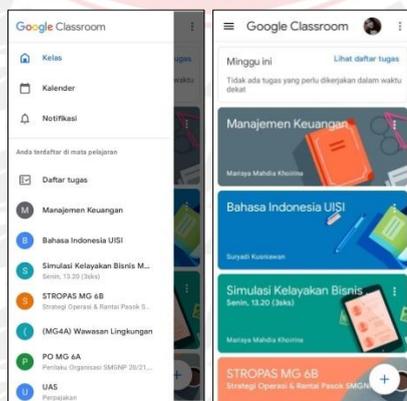
Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Dengan berkembangnya pendidikan di era digital, maka mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan secara mudah. *Information Technology For Human Resource* juga meliputi Virtual Classroom, Sosmed dan *E-Learning*. Teknologi Informasi merupakan perangkat keras dan perangkat lunak yang meliputi jaringan dan teknologi komunikasi yang dapat melakukan penyimpanan, pengambilan, dan pengiriman informasi (Belcourt and Podolsky, 2019). Virtual Classroom dapat diidentifikasi sebagai sebuah metode pembelajaran atau pengajaran untuk membentuk multimedia pembelajaran interaktif yang menggunakan media elektronik. Di era digital ini diharapkan akan mempermudah mahasiswa dalam mengakses bahan pembelajaran dalam satu jaringan. Kehadiran dunia pendidikan dengan kualitas yang tinggi dapat membangun mahasiswa dalam proses pembelajaran. Meskipun sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang signifikan, banyak sekali tantangan yang harus dihadapi. Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling serius dan menjadi perhatian diberbagai negara, salah satunya yaitu Indonesia. Pendidikan diberbagai dunia juga memiliki karakteristik yang berbeda. Pada dunia pendidikan juga telah memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi.

Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan telah digunakan di kampus-kampus, termasuk di Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI). Universitas Internasional Semen Indonesia merupakan perguruan tinggi yang ada di Gresik tepatnya di Jl. Veteran, Gresik, Jawa Timur. Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) merupakan salah satu institusi pendidikan berjenjang S1 (sarjana) yang berkomitmen menyelenggarakan pendidikan berkualitas tinggi. Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) juga telah menerapkan teknologi informasi dalam proses

pembelajaran. Dengan adanya teknologi informasi dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat memberikan kualitas belajar kepada mahasiswa. UIISI telah melewati berbagai penerapan proses pembelajaran mulai dari, pasca pandemi, pra pandemi dan post pandemi. Saat itu UIISI berada pada post pandemi dimana proses pembelajaran dapat dilakukan secara *Hybrid*. Sistem perkuliahan *Hybrid*, dapat dikatakan sebagai perkuliahan yang mengkombinasikan antara sistem pembelajaran *offline* dan sistem pembelajaran *online*. Sarana dan prasarana yang tersedia harus bisa menunjang kegiatan perkuliahan dengan sistem *Hybrid* ini. Dengan adanya perkuliahan *Hybrid* dapat memudahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menjadi alternatif pendidikan dimasa depan, seperti alternatif kelas pengganti *offline* di UIISI. Jadi ketika proses pembelajaran *online* dapat menjadi alternatif saat kelas pengganti *offline*. Dengan demikian, mahasiswa tidak kesulitan lagi untuk mencari ruangan kosong dan bisa mengalihkan pembelajaran *online*. Alternatif lainnya yaitu untuk membuka peluang kelas *online* di UIISI. Keberhasilan UIISI dalam menjalankan tugas dan fungsinya adalah dengan menjadikan mahasiswa yang berkualitas tinggi. Beberapa perkembangan aplikasi pendukung adanya teknologi informasi yang di terapkan di UIISI yaitu *Google Classroom* dan *Google Meets* diantaranya sebagai berikut:



Google Classroom



Gambar 1.1 *Google Classroom*

Dikutip dari *KOMPAS.com* yang menyatakan bahwa Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) juga berinovasi dengan memberikan fasilitas penunjang belajar bagi mahasiswa. Salah satunya dengan mengembangkan fasilitas laboratorium virtual yang mulai digunakan pada Mei 2021. Mahasiswa merupakan sumber daya manusia di perguruan tinggi yang menentukan kualitas yang ada diperguruan tinggi tersebut. Jika kualitas mahasiswa yang rendah, maka dapat dikatakan perguruan tinggi tersebut juga memiliki kualitas yang rendah. Maka dari itu kualitas mahasiswa juga harus didukung dengan kecanggihan teknologi informasi. Pada Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) telah memiliki beberapa program studi yang dapat dipilih sesuai dengan minat dan kemampuan dari masing-masing mahasiswa, yang meliputi :

1. Prodi Bidang Ekonomi dan Bisnis
2. Prodi Bidang Teknologi Industri dan Argoindustri
3. Prodi Bidang Teknologi Informasi dan Kreatif

Di era digital seperti saat ini kecanggihan teknologi informasi membuat seluruh dunia mampu memahami kecanggihan teknologi informasi dengan baik. Indonesia juga telah menerapkan teknologi virtual untuk meningkatkan proses pembelajaran di era kecanggihan teknologi informasi seperti sekarang ini. Kecanggihan teknologi dapat digunakan sebagai salah satu pembelajaran dengan media yang telah dirancang secara modern. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai teori dan praktik dalam pembelajaran sebagai sumber belajar. Saat ini teknologi yang sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah teknologi informasi. Adanya informasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat berdampak positif bagi mahasiswa. Sehingga mahasiswa dapat mencari informasi yang diperlukan saat proses pembelajaran. Untuk melengkapi sarana penunjang pembelajaran maka pembelajaran menggunakan teknologi virtual komputer dan internet yang berbasis *Virtual Calss* disebut dengan *Virtual Classromm*

E-Learning. Metode pembelajaran dan pengajaran yang meliputi penyajian materi, evaluasi maupun umpan balik yang di pergunakan dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif yang menggunakan media elektronik. Pembelajaran virtual ini dapat menggunakan media pembelajaran seperti

Youtube, Google, dan lain sebagainya. Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan membuat mahasiswa dapat terus berkembang seiring berjalannya waktu.

Penggunaan teknologi informasi saat ini berkembang cukup pesat, hal ini dapat bermanfaat sebagai alat penunjang dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam segala bidang. Pemanfaatan teknologi informasi telah banyak diterapkan khususnya dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran berbasis *Virtual Class* yang menarik dan interaktif. Hal ini ditandai dengan banyak bentuk media pembelajaran yang berbasis *E-Learning* dalam dunia pendidikan di Indonesia. Menurut pemaparan Abdallah (2018), *E-Learning* merupakan proses pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar dengan memanfaatkan jaringan internet.

Dengan mengalihkan proses pembelajaran maka proses pembelajaran daring diharapkan dapat membatasi mahasiswa untuk keluar rumah, maka dari itu mahasiswa dituntut bekerja dari rumah (*Telecommuting*). Tidak hanya itu, di era digital membuat semua orang lebih mudah saat melakukan pekerjaan di rumah. Di era digital semua masyarakat dapat melakukan kegiatan dimanapun dan kapanpun dengan bantuan teknologi informasi. Terdapat beragam skema bekerja diantaranya bekerja leluasa (*Flexible Schedule*), dan bekerja jarak jauh (*Telecommuting*), baik bekerja penuh sampai bekerja sementara (Heathfield, 2019). Bekerja jarak jauh membuat masyarakat di tuntut untuk melakukan segala aktivitas dari rumah. Solusi dimasa pandemi yaitu dengan menerapkan *Work From Home* (bekerja dari rumah).

Dengan adanya *Work From Home* (bekerja dari rumah) menjadi solusi tepat sehingga aktivitas masyarakat dapat berjalan meskipun dalam kondisi seperti saat ini. Sehingga dapat diasumsikan penting dalam kemajuan sumber daya manusia dan dikaitkan dengan kemakmuran setiap manusia agar dapat hidup lebih baik (Boateng, dkk, 2020). *Work From Home* merupakan salah satu istilah bekerja dari jarak jauh, jadi pekerja tidak perlu datang ke kantor untuk bertemu tatap muka dengan pekerja lainnya (Ashal, 2020). *Work From Home* sebenarnya telah ada sejak dulu, tetapi penggunaannya tidak banyak seperti sekarang. Meskipun *Work*

From Home, proses pembelajaran dapat berjalan dengan beberapa media yang dapat digunakan yaitu dengan *E-Learning*.

Media yang dapat digunakan saat proses pembelajaran *online* yaitu menggunakan *E-Learning*. Dengan adanya pembelajaran *E-Learning* membuat dunia pendidikan tidak dapat berjalan maksimal. Di era digital seperti saat ini telah mempengaruhi banyak sektor salah satunya yaitu pendidikan, maka proses pembelajaran dapat dialihkan dengan pembelajaran daring atau *online*. Pembelajaran *E-Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk lebih meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Menurut Rusman (2014:129), mengatakan bahwa hasil belajar merupakan pengalaman yang diperoleh mahasiswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai pengalaman dari mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran. Diperlukan adanya evaluasi terkait pembelajaran *E-Learning* karena jika proses pembelajaran tidak sesuai yang diharapkan maka, akan mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian menurut Meliyani dkk., (2019) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan SIMARI sebagai penerapan pembelajaran berbasis *E-Learning* terhadap hasil belajar siswa. Namun, bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Febryananda (2019), mengatakan bahwa hasil belajar merupakan penguasaan yang telah didapat seseorang atau mahasiswa setelah mereka mendapat pengalaman belajar. Jika *E-Learning* tidak berjalan dengan baik maka hasil belajar mahasiswa juga nantinya akan menurun. Oleh karena itu perlu dilakukan evaluasi terkait proses pembelajaran mahasiswa, sehingga kedepannya mahasiswa akan mendapat hasil belajar yang maksimal. Pemanfaatan *E-Learning* tentunya dapat membantu pengajar dalam memberikan materi meskipun ada beberapa keterbatasan, seperti jam belajar mahasiswa selama perkuliahan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa (*Student Engagement*).

Pemanfaatan *E-Learning* seperti keterlibatan mahasiswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ryan Ardiansya & Diella (2019), menyatakan bahwa *E-Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar, motivasi dan keaktifan mahasiswa di kelas. Selain itu, tidak ada keterlibatan mahasiswa (*Student Engagement*) dikarenakan motivasi belajar

mahasiswa menurun sehingga berdampak pada hasil akhir mahasiswa menurun. Keterlibatan mahasiswa (*Student Engagement*) menjadi salah satu hal yang penting untuk meningkatkan hasil belajar (Hui, 2012). Rendahnya keterlibatan mahasiswa (*Student Engagement*) dapat dipengaruhi beberapa faktor. Dengan adanya keterlibatan mahasiswa (*Student Engagement*) dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa UISI. Fenomena yang terjadi di UISI yaitu beberapa mahasiswa UISI sulit untuk beradaptasi dengan pembelajaran *E-learning* tersebut sehingga berdampak pada hasil mahasiswa. Jika tidak ada keterlibatan mahasiswa (*Student Engagement*) dalam proses pembelajaran maka, pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal. Berdasarkan hasil penelitian terkait pembelajaran *E-Learning* dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa (*Student Engagement*), dalam artian keduanya sangat berpengaruh positif (Ritonga, 2019).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif dengan judul "Pengaruh *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Dengan Variabel Mediasi *Student Engagement* Universitas Internasional Semen Indonesia".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan terkait latar belakang diatas, maka permasalahan yang ada di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah *E-Learning* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Internasional Semen Indonesia?
2. Apakah *E-Learning* berpengaruh terhadap Keterlibatan Mahasiswa (*Student Engagement*) Universitas Internasional Semen Indonesia?
3. Apakah Keterlibatan Mahasiswa (*Student Engagement*) berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Internasional Semen Indonesia?
4. Apakah *E-Learning* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa melalui Keterlibatan Mahasiswa (*Student Engagement*) di Universitas Internasional Semen Indonesia.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dituliskan sesuai dengan rumusan masalah untuk mengungkapkan sasaran yang akan dicapai dalam penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis apakah *E-Learning* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Internasional Semen Indonesia
2. Untuk menganalisis apakah *E-Learning* berpengaruh terhadap Keterlibatan Mahasiswa (*Student Engagement*) Universitas Internasional Semen Indonesia
3. Untuk menganalisis apakah Keterlibatan Mahasiswa (*Student Engagement*) berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Internasional Semen Indonesia
4. Untuk menganalisis apakah *E-Learning* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa melalui Keterlibatan Mahasiswa (*Student Engagement*) di Universitas Internasional Semen Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat diuraikan menjadi beberapa aspek yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan yang nantinya dapat berguna sebagai karya ilmiah yang bermanfaat untuk mengembangkan ilmu yang memiliki keterkaitan dengan *E-Learning*, Keterlibatan Mahasiswa (*Student Engagement*) dan Hasil Belajar Mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan bagi Universitas Internasional Semen Indonesia dalam pengambilan keputusan terkait *E-Learning*, Keterlibatan Mahasiswa (*Student Engagement*) dan Hasil Belajar Mahasiswa di masa yang akan datang.