

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aktivitas yang selalu berlangsung sepanjang hidup manusia dan menjadi suatu unsur yang menentukan dan tak terpisahkan dari pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan sangat berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Setiap jenjang pendidikan diharapkan mampu mencapai fungsi dari pendidikan tersebut. Termasuk dalam perguruan tinggi, sangat besar harapan untuk dapat mampu memberikan pembelajaran yang bermakna, berguna dan meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk terjun dalam dunia nyata. Karena itu semua daya upaya pembelajaran perlu difokuskan untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Masalah utama yang di hadapi dunia pendidikan adalah prestasi belajar siswa yang rendah. Hal ini merupakan sebuah koreksi bagi dunia pendidikan. Masalah ini sudah lama diatasi dengan berbagai cara dan upaya namun hasilnya belumlah optimal.

Berdasarkan observasi awal peneliti yang telah dilakukan pada bulan Oktober tahun 2020 terhadap 40 mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan, menunjukkan bahwa setiap mahasiswa mempunyai hasil studi dan kemampuan yang berbeda-beda. Salah satunya adalah nilai Multimedia Pembelajaran Bisnis. Prestasi belajar Pendidikan

Bisnis adalah hasil yang dicapai oleh mahasiswa dalam kegiatan belajar Multimedia Pembelajaran Bisnis yang ditunjukkan dengan nilai dari hasil evaluasi setelah proses pembelajaran. Adapun data data dapat dilihat pada tabel 1.1 dibawah ini:

**Tabel 1.1**  
**Prestasi Mahasiswa Mata Kuliah**  
**Multimedia Pembelajaran Bisnis Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018**

No.	Nilai Mata Kuliah	Jumlah	Persentase
1.	Nilai A	8	20%
2.	Nilai B	32	80%
3.	Nilai C	-	-
4.	Nilai E	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>40 Orang</b>	<b>100%</b>

*Sumber: Observasi pada 40 orang Mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018*

Berikut adalah data awal prestasi mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 mata kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis. Data tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 30 mahasiswa atau 80% mendapatkan nilai B dan hanya ada sebanyak 8 mahasiswa atau 20% mendapatkan nilai A. Dari data tersebut disimpulkan bahwa ada masalah dalam prestasi mahasiswa untuk mata kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis. Jika dilihat dari hasil nilai mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 mata kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis, masih lebih banyak mahasiswa yang mendapatkan nilai B. Sementara prestasi

dapat dikatakan sempurna dan tidak bermasalah jika keseluruhan mahasiswa memperoleh nilai Sangat Baik yaitu nilai A.

Mata kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis adalah salah satu mata kuliah yang ada di Prodi Pendidikan Bisnis. Mata kuliah ini mengajarkan mahasiswa untuk memiliki keahlian pada penggunaan teknologi multimedia. Multimedia merupakan suatu bentuk teknologi yang dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran. Multimedia pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Untuk itulah mata kuliah ini sangat penting untuk di perhatikan bagaimana agar mahasiswa dapat mengikuti dan memahami mata kuliah ini dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya suatu perbaikan atau upaya mencari alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil yang dicapai dalam pembelajaran dapat meningkat. Beberapa diantaranya adalah penerapan teknologi pembelajaran dan pemanfaatan perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

Untuk itu ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam proses belajar, seperti memerlukan suatu media yang dinamakan sebagai media pembelajaran. Prihati & Paramita, (2016) mengemukakan dalam penelitiannya bahwa dengan adanya media pembelajaran segala sesuatu dapat dilakukan dengan mudah, dapat menyalurkan pesan, dan dapat mendorong terciptanya proses belajar pada mahasiswa. Hal ini di dukung oleh penelitian dari Suartama, (2010:262) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan efektif akan

dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah Multimedia Pembelajaran.

Keberhasilan seseorang setelah melakukan pembelajaran pada mata kuliahnya dapat dilihat dari prestasi belajar mahasiswa tersebut. Menurut Aminoto & Pathoni (dalam Suendari & Suparno, 2019:615) bahwa:

Prestasi belajar adalah sesuatu yang dapat menciptakan sebuah hasil yang menyenangkan hati seseorang, prestasi belajar itu sendiri adalah suatu hal yang sangat penting bagi seseorang, dikarenakan prestasi belajar itu sendiri dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana seseorang itu menguasai materi yang telah disampaikan.

Menurut Purwanto, (2010: 102-106):

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua, yaitu faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri dan yang ada di luar individu kita. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, antara lain: faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial, antara lain: faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat atau media yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.

Berdasarkan uraian tersebut dapat di simpulkan bahwa prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor individual dan faktor sosial. Faktor individual terdiri dari faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi. Sedangkan faktor sosial terdiri dari faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat atau media yang di gunakan, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.

Dari berbagai faktor tersebut, alat atau media yang digunakan juga mempengaruhi prestasi belajar. Media yang di manfaatkan sebagai media pembelajaran adalah dengan menggunakan *e-learning*. *E-learning* merupakan

proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web (*web based learning*), pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*), kelas virtual (*virtual class*) dan/atau kelas digital (*digital classroom*). Materi-materi pembelajaran elektronik kebanyakan di sampaikan melalui *e-mail* dan *google* dan berbagai macam aplikasi belajar yang di sediakan.

Universitas Negeri Medan merupakan salah satu Perguruan Tinggi yang turut menyambut perkembangan pendidikan dan teknologi dengan menghadirkan sistem *e-learning*. Salah satu contoh media yang digunakan adalah Sipda Unimed. Sipda Unimed memfokuskan pada kemudahan mahasiswa dalam mengakses Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan kontrak kuliah, sebagai tempat pengumpulan enam tugas KKNi seperti TR, CBR, CJR, MR, RI, dan PR, sebagai akses pengunduhan jurnal *online* nasional dan internasional, sebagai sumber belajar terkait mata kuliah baik tertulis maupun dalam bentuk video pembelajaran, *e-book*, dan materi pembelajaran.

Pemanfaatan *e-learning* diduga dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Hal ini di dukung oleh penelitian Ramadhani, (2012) yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media *e-learning* lebih baik dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran konvensional. *E-learning* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mengembangkan sikap aktif, mandiri dan kreatif. Siswa dapat berperan secara aktif dalam memperoleh kesempatan membangun sendiri pengetahuan yang mendalam serta dalam proses pembelajaran yang lebih bervariasi.

Berikut adalah data mengenai pemanfaatan media *e-learning* yang digunakan di kelas A dan B Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Adapun data-data dapat dilihat pada tabel 1.2 dibawah ini:

**Tabel 1.2**  
**Pemanfaatan Media *E-Learning***  
**di Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan**

No.	Mata Kuliah	Media yang Digunakan
1.	Pendidikan Agama	<i>WhatsApp Group</i>
2.	Pendidikan Kewarganegaraan	<i>WhatsApp Group, Google Form</i>
3.	Pengenalan Lapangan Sekolah 1	<i>WhatsApp Group</i>
4.	Manajemen Sumber Daya Manusia	<i>WhatsApp Group</i>
5.	Komunikasi dan Negosiasi Bisnis	<i>WhatsApp Group</i>
6.	Pemasaran Global	<i>WhatsApp Group, SIPDA</i>
7.	Akuntansi Kos	<i>WhatsApp Group, Google Classroom</i>
8.	Manajemen Operasional	<i>WhatsApp Group, SIPDA, Google Classroom</i>
9.	Multimedia Pembelajaran Bisnis	<i>WhatsApp Group, SIPDA, Google Classroom, YouTube</i>

*Sumber: Observasi Awal*

Data tersebut diatas menunjukkan bahwa dari sembilan mata kuliah yang di ikuti oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis stambuk 2018, hanya

terdapat tiga mata kuliah yang menggunakan Sipda. Padahal Sipda merupakan salah satu aplikasi *e-learning* yang ada di Unimed dan buatan Unimed sendiri. Jadi hanya mahasiswa Unimed yang bisa menggunakan Sipda, sedangkan aplikasi lain seperti *Whatsapp* digunakan untuk media komunikasi. Untuk mata kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis menggunakan beberapa jenis media *E-Learning*, yang artinya mata kuliah ini tidak menggunakan Sipda secara maksimal. Maka dapat di simpulkan bahwa pemanfaatan *E-Learning* berbasis Sipda di Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 kelas A dan B masih tergolong rendah.

Fanny (2019) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media *e-learning* sangat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Yang didukung oleh Muharto, dkk (2017) yang dalam penelitiannya mengemukakan bahwa belajar dengan menggunakan *e-learning* lebih efektif hasil belajarnya daripada kelas tanpa *e-learning*. Dengan kata lain pemanfaatan *e-learning* dapat mempengaruhi proses belajar mahasiswa untuk mencapai prestasi yang baik.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang diduga dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018. Menurut Sardiman dalam Ricardo & Meilani, (2017) motivasi belajar didefinisikan sebagai daya gerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar serta memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan data yang di dapatkan dari observasi awal, berikut adalah data motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Fakultas

Ekonomi Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan. Adapun data-data dapat dilihat pada tabel 1.3 dibawah ini:

**Table 1.3**  
**Motivasi Belajar Mahasiswa**  
**Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018**

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya selalu mengikuti perkuliahan sampai selesai	72,5%	27,5%
2.	Saya belajar dan mengerjakan tugas secara mandiri	42,5%	57,5%
3.	Saya menyediakan waktu khusus untuk mengulang pembelajaran dari dosen.	32,5%	67,5%
4.	Saya akan bertanya jika materi yang diberikan dosen kurang jelas	40,0%	60,0%
5.	Dalam mengerjakan tugas, saya selalu ingin lebih unggul dari teman-teman saya.	35,0%	65,0%
	<b>Jumlah Rata-rata</b>	<b>44,5%</b>	<b>55,5%</b>

*Sumber: Observasi Awal*

Data tersebut diatas menunjukkan bahwa jumlah rata-rata mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Fakultas Ekonomi Stambuk 2018, yang memilih “Tidak” lebih banyak yaitu sebanyak 55,5% dibandingkan dengan yang memilih “Ya”. Maka dapat dikatakan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Fakultas Ekonomi Stambuk 2018 memiliki motivasi yang rendah.

Menurut Purwanto dalam Mulyaningsih, (2014) berpendapat bahwa motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan

sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat penting untuk peningkatan prestasi belajar mahasiswa. Motivasi yang rendah membuat mahasiswa tidak mempunyai ketertarikan terhadap mata kuliah sehingga prestasi belajar menjadi rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pemanfaatan *e-learning* berbasis Sipda, dan motivasi belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa mata kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis. Untuk itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Pemanfaatan Media *E-Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Prestasi belajar Bisnis mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis tergolong rendah.
2. Pemanfaatan media *E-Learning* berbasis SIPDA di Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan tergolong rendah.
3. Motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan masih tergolong rendah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dalam penelitian ini membatasi permasalahan yang akan diteliti untuk menghindari terlalu luasnya objek permasalahan maka yang menjadi batasan permasalahan adalah mengenai pemanfaatan media *e-learning* berbasis SIPDA, motivasi belajar mahasiswa dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka yang akan menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh pemanfaatan media *e-learning* berbasis SIPDA terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis.
2. Apakah ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis.

3. Apakah ada pengaruh pemanfaatan media *e-learning* berbasis SIPDA dan motivasi belajar mahasiswa terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *e-learning* berbasis SIPDA terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *e-learning* berbasis SIPDA dan motivasi belajar mahasiswa terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, adapun manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan maupun wawasan ilmiah kepada peneliti dan juga pembaca mengenai Pengaruh Pemanfaatan Media *E-learning* berbasis SIPDA, dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti berupa peningkatan wawasan tentang kondisi di masyarakat dan memiliki kemampuan untuk berpikir kritis terhadap isu-isu yang ada di masyarakat.

#### b. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas dengan Pemanfaatan Media *E-Learning* berbasis SIPDA dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran Bisnis.

c. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dalam proses belajar mengajar sehingga prestasi belajar mahasiswa dapat tercapai.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY