

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan penting dalam membentuk generasi masa depan. Pendidikan di harapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu menyongsong kemajuan di masa mendatang. Sebagaimana yang telah digariskan oleh Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 bab II (pasal 3) bahwa tujuan pendidikan nasional adalah “Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”.

Menurut Slameto (2015:2) Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur, dan berencana dengan maksud mengubah dan mengembangkan perilaku yang di inginkan. Menurut Laster D. Crow (1898:18) “pendidikan tidak hanya di pandang sebagai sarana untuk persiapan hidup yang akan datang, tetapi juga untuk kehidupan sekarang yang di alami individu dalam perkembangannya menuju tingkat kedewasaan. Mengingat pentingnya belajar bagi masyarakat dan individu, maka masyarakat tidak bisa membiarkan proses pendidikan begitu saja.

Belajar merupakan proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga dapat menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari. Dimiyati (2006: 550) merumuskan empat rujukan yang terkandung dalam definisi belajar, yaitu (1) adanya perubahan atau kemampuan baru; (2) perubahan atau kemampuan baru tidak berlangsung sesaat, melainkan menetap dan dapat disimpan; (3) perubahan atau kemampuan baru terjadi karena adanya usaha; dan (4) perubahan atau kemampuan baru itu tidak hanya timbul karena faktor perkembangan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peran yang besar dan dapat memberikan arah dalam perkembangan dunia Pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut dapat mempengaruhi proses kegiatan belajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Pengertian *E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. (Hasan, 2015:27) *learning* merupakan pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan suatu sistem elektronik atau juga komputer sehingga mampu untuk mendukung suatu proses pembelajaran. Dengan di kembangkannya di jaringan komputer memungkinkan untuk di kembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian di kembangkan ke jaringan

komputer yang lebih luas yaitu internet. Penyajian *E-learning* berbasis web ini bias menjadi lebih interaktif. Sistem *E-learning* ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan perkuliahan biasa di lakukan lebih banyak waktu.

Melihat kondisi sekarang ini seluruh mahasiswa khususnya mahasiswa fakultas ekonomi unimed dilanda kegalauan karna adanya covid-19 yang mana mengharuskan mahasiswa menjaga jarak agar tidak tertular, sekarang mahasiswa unimed menggunakan media *E-learning* dimana tidak semua mahasiswa mampu menguasainya dan mengeluh akan penggunaan *E-learning* yang mana menyebabkan masih rendahnya hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi karena keterbatasan atau masi rendah kualitas informasi pada *E-learning* sedangkan sebagian mahasiswa menyukai media ini karena menurutnya sangat memudahkan mahasiswa dan tidak banyak membuang waktu sebelumnya rektor Universitas Negeri Medan (Unimed) Dr Syamsul Gultom,SKM,M kes telah mengeluarkan surat edaran Nomor 0809/UN.33/SE/2020 pada tanggal 17 Maret 2020 yang berisikan ketetapan yakni pengalihan kegiatan belajar mengajar menjadi system online atau daring dan penugasan. maka program studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan merasa perlu untuk ikut serta dalam mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran *E-learning* dalam proses pembelajaran. Hal ini merujuk kepada Surat kementrian pendidikan dan kebudayaan menerbitkan surat edaran Nomor 15 Tahun 2020 pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19

yang berisi tentang himbauan untuk menyelenggarakan pendidikan jarak jauh yang berbasis jaringan (daring).

Pendukung yang terjadi dalam pelaksanaan penerapan proses pembelajaran elektronik (*E-learning*) Sejak ditemukannya teknologi internet, hampir segalanya menjadi mungkin dalam dunia pendidikan. Saat ini peserta didik dapat belajar tidak hanya dimana saja tetapi sekaligus kapan saja dengan fasilitas sistem *Electronic Learning* yang ada. *E-learning* kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan dan pelatihan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang sedang berkembang, khususnya Indonesia.

Menurut Kadek (2014:3), *E-learning* dapat dijadikan sebagai pendekatan inovatif untuk mendistribusikan desain yang baik, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, interaktif, dan memfasilitasi lingkungan pembelajaran untuk setiap orang, kapan saja dengan menggunakan atribut-atribut dan sumber-sumber dari bermacam-macam teknologi digital selama materi pembelajaran tersebut cocok untuk pembelajaran terbuka, fleksibel dan lingkungan pembelajaran, sedangkan Clark dan Mayer (2013:13) memiliki pandangan lain tentang pengertian *E-learning*. Menurut ketiga pakar, *E-learning* memiliki beberapa elemen-elemen tentang apa, bagaimana, dan mengapa. Sementara Holmes dan Gardner (2006:10) menyatakan bahwa *E-learning* menawarkan peluang baru bagi instruktur dan peserta didik untuk memperkaya pengalaman pembelajaran dan mengajar melalui lingkungan

virtual yang mendukung tidak hanya dalam penyampaiannya saja tetapi juga penjelajahannya dan penerapan informasi.

Dalam penerapan *e-learning*, ada beberapa proses komponen yang harus dilakukan, yaitu (1) konten yang relevan dengan tujuan belajar; (2) menggunakan metode pembelajaran, seperti contoh dan praktik untuk membantu belajar; (3) menggunakan elemen media seperti kalimat dan gambar untuk mendistribusikan konten dan metode belajar; (4) pembelajaran dapat dilakukan secara langsung dengan instruktur (*synchronous*) ataupun belajar secara individu (*asynchronous*); serta (5) membangun wawasan dan teknik baru yang dihubungkan dengan tujuan belajar.

hasan (2015:8-10) menggambarkan beberapa komponen yang harus diketahui bila suatu lembaga ingin menerapkan *E-learning*, yaitu (1) desain pembelajaran; (2) komponen multimedia; (3) peralatan internet; (4) komputer dan penyimpanan alat; (5) penyambungan dan layanan *providers*; (6) *power/program* manajemen, merencanakan sumber perangkat lunak, dan standar-standarnya; serta (7) layanan dan aplikasi sambungan.

Salah satu cara untuk memudahkan dan mengatasi masalah pembelajaran adalah model pembelajaran berbasis *E-learning*. Oleh karena itu, program studi Pendidikan Ekonomi merasa perlu untuk menerapkan model pembelajaran tersebut kepada mahasiswa, yaitu dengan memberlakukan model pembelajaran *E-learning*. Program studi Pendidikan Ekonomi merupakan salah satu prodi yang telah menerapkan *E-learning*

dalam proses pembelajarannya, penerapan *E-learning* sudah sejak lama diterapkan oleh beberapa dosen program studi Pendidikan Ekonomi. *E-learning* dilakukan kepada mahasiswa baik dalam skala kecil maupun besar. Dilakukan juga analisis sarana dan prasarana (teknologi dan *tools* pada *platform*). Hasilnya, mahasiswa Pendidikan Ekonomi sudah paham aspek teknis tetapi kultur belajar yang menuntut kemampuan menyampaikan pesan secara elektronik dan kemandirian belajar masih cukup rendah.

Pendidikan Ekonomi merupakan salah satu jurusan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang telah memanfaatkan *E-learning* sebagai salah satu media pembelajaran. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan semua dosen pendidikan Ekonomi yang menggunakan *E-learning* sebagai media pembelajaran. Namun penggunaan *E-learning* dalam mata kuliah tersebut tidak maksimal. Dalam proses pembelajaran, penggunaan *E-learning* sebagai media pembelajaran masih jarang digunakan dan lebih banyak menggunakan media pembelajaran konvensional. Seperti beberapa mahasiswa yang mengikuti daring (*learning*) mengalami kesulitan dalam koneksi atau jaringan yang kurang bagus dan kurang mengerti saat mengikuti perkuliahan. Selama pembelajaran satu semester dosen hanya menerapkan *E-learning* dalam pembelajaran sekitar 4 atau 5 pertemuan dari 16 pertemuan. Hal ini berpengaruh pada *ipk* mahasiswa, di bawah ini ada beberapa hasil *ipk* mahasiswa sebelum menggunakan *E-learning*.

Tabel 1.1

Ipk mahasiswa angkatan 2018 sebelum menggunakan *E-learning*

No	Ipk trakhir	No	Ipk trakhir	No	Ipk trakhir
1	2.5	11	2.6	21	2.1
2	2.5	12	2.6	22	2.6
3	2.6	13	2.7	23	2.6
4	2.9	14	2.8	24	2.9
5	2.9	15	3.0	25	2.9
6	3.0	16	3.0	26	3.1
7	3.1	17	3.1	27	3.1
8	3.1	18	3.1	28	3.2
9	3.1	19	3.2	29	3.2
10	3.3	20	3.2	30	3.4

Sumber: Fakultas Ekonomi Prodi Pendidikan Ekonomi Unimed

Di atas pada tabel 1.1 terdapat beberapa hasil ipk trakhir yang didapat mahasiswa tahun 2018 sebelum menggunakan *E-learning* yang mana mahasiswa belum mendapatkan kendala menggunakan *E-learning*.

Seperti pada penelitian lili darliah (2016) yang mana pada penelitiannya menjelaskan pemanfaatan aplikasi dalam *E-learning* masih kurang maksimal seperti pada forum diskusi. Mahasiswa memanfaatkan *E-learning* ketika dosen mata kuliah yang bersangkutan memberikan untuk menggunakan *E-learning* dan faktor lainnya seperti kualitas informasi dan penggunaan *E-learning* dapat mempengaruhi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *E-learning*

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang telah dikemukakan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi masih rendah dengan menggunakan *E-learning*.
2. Kurangnya disiplin mahasiswa dalam menggunakan *E-learning* sebagai media pembelajaran.
3. Kualitas informasi pada media *E-learning* masih rendah.
4. Adanya covid yang mengharuskan *E-learning*

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah diatas maka penelitian ini hanya dibatasi dengan antara lain :

1. Pembelajaran *E-learning* Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang menggunakan Format Sipda Unimed dan Google Meet pada mahasiswa program studi pendidikan Ekonomi angkatan 2018
2. Hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang mana data yang di peroleh adalah dari IPK mahasiswa program studi pendidikan Ekonomi angkatan 2018



3. Pembelajaran *E-learning* Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang menggunakan Format Sipda Enimed dan Google Meet yang mana berdampak pada hasil belajar (IPK) mahasiswa program studi pendidikan Ekonomi angkatan 2018

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diidentifikasi dan batasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan e-learning pada mahasiswa di jurusan pendidikan ekonomi FE universitas negeri medan ?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan e-learning terhadap hasil belajar mahasiswa di jurusan pendidikan ekonomi FE universitas negeri medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diidentifikasi masalah, pembatasan masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan e-learning pada mahasiswa di jurusan pendidikan ekonomi FE universitas negeri medan.
2. Untuk mengetahui Bagaimana pengaruh penggunaan e-learning terhadap hasil belajar mahasiswa di jurusan pendidikan ekonomi FE universitas negeri medan.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang bagaimana pengaruh pembelajaran *E-learning* terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan.

### 2. Bagi mahasiswa

Bagi Mahasiswa Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah mahasiswa menjadi mengerti tentang pengaruh E-learning terhadap hasil belajar mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat menilai dan merasakan kepuasan dari ke dua variabel tersebut.

### 3. Bagi Iptek

Dengan penelitian ini iptek semakin hari semakin maju dengan adanya perkembangan iptek mampu mengetahui apa saja kelemahan dari ilmu dan teknologinya

### 4. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti dapat menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh dari penggunaan *E-learning* terhadap hasil belajar mahasiswa.

### 5. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pustaka bagi mahasiswa

Universitas Negeri Medan, khususnya mahasiswa Pendidikan Ekonomi

dan sebagai bahan masukan dalam mengavaluasi penerapan media *E-learning* dalam pembelajaran di Fakultas Ekonomi.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY