

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi sebuah peradaban. Suatu peradaban dapat dikatakan maju apabila memiliki sistem pendidikan yang berkualitas. Saat sistem pendidikan memiliki kualitas dengan mutu yang baik maka akan lahir generasi penerus peradaban yang mampu berdaya guna dan bersaing dengan perubahan zaman yang semakin berkembang seperti saat ini. Dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah sebuah proses, yakni proses pembelajaran. Melalui proses pembelajaran seseorang mendapatkan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap.

Di Indonesia sendiri terdapat beberapa jenjang pendidikan yang harus dilalui secara formal sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 11 antara lain jenjang pendidikan dasar (Sekolah Dasar) selama 6 tahun, pendidikan menengah (SMP dan SMA/SMK) selama 3 tahun serta jenjang pendidikan tinggi diantaranya Diploma 1 selama 1 tahun, Diploma 2 selama 2 tahun, Diploma 3 selama 3 tahun, Diploma 4 selama 4 tahun, Strata 1/sarjana selama 4 tahun, strata 2/magister selama 1-2 tahun, strata 3/doktor selama 1-2 tahun.

Pendidikan merupakan perwujudan dari cita-cita pembangunan nasional sebagaimana tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut dicantumkan pula ke dalam Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 pasal

5 tentang Pendidikan Tinggi yakni pendidikan tinggi memiliki tujuan untuk menghasilkan lulusan yang menguasai cabang ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memenuhi kepentingan nasional dan peningkatan daya saing bangsa.

Sebagaimana tujuan di atas kini dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi proses pembelajaran telah memasuki era digital dengan penggunaan alat dan media teknologi yang diakui eksistensi serta kontribusinya dalam kemajuan dunia pendidikan. Dalam pelaksanaan pembelajaran digital, setidaknya ada beberapa *tools* dan *practice* yang dijalankan sebagaimana teori yang dikemukakan oleh Schwartzbeck dan Wolf (dalam Suciati, 2018: 148) sebagai berikut :

- a. Proses belajar interaktif dengan menggunakan berbagai sumber belajar *digital*, berupa *learning objects* atau *software*, yang dapat meng-engage mahasiswa dalam mempelajari substansi akademik
- b. Ketersediaan akses *digital* terhadap berbagai data informasi dan dokumen bagi mahasiswa
- c. Pembelajaran yang *personalized*
- d. Penilaian hasilbelajar berbasis *computer* maupun *online*
- e. Skenario pembelajaran yang mengintensifkan kolaborasi dan komunikasi antar mahasiswa dan dengan tutor dan pakar

Dari beberapa indikator tersebut peneliti ingin melihat keadaan sebenarnya terkait dengan penerapan pembelajaran digital yang ada di Universitas Negeri Medan khususnya pada mahasiswa Fakultas Ekonomi program studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2016. Oleh karena itu peneliti melakukan observasi kepada 40 mahasiswa yang berasal dari kelas A, B dan C untuk memperoleh data dari fenomena yang ada. Indikator yang digunakan antara lain :

**Tabel 1.1.**  
**Penerapan Pembelajaran Digital Mahasiswa Program Studi Pendidikan  
 Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan**

No.	Pernyataan	Ya		Tidak	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Proses belajar interaktif dengan menggunakan sumber belajar digital, berupa <i>learning objects</i> atau <i>software</i> yang dapat <i>meng-engage</i> mahasiswa dalam mempelajari substansi akademik	6	15%	34	85%
2.	Pembelajaran yang <i>personalized</i>	16	40%	24	60%
3.	Penilaian hasil pembelajaran berbasis <i>computer</i> maupun <i>online</i>	8	20%	32	80%

*Sumber : hasil observasi*

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan mengenai penerapan pembelajaran digital, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran digital pada mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan belum maksimal. Jika dilihat dari persentase di atas, penggunaan sumber belajar digital berupa *learning objects* atau *software* seperti ruang belajar online belum maksimal digunakan untuk proses pembelajaran. Dalam pembelajaran digital, mahasiswa memiliki *fleksibilitas* ruang dan waktu untuk belajar melalui sistem pembelajaran yang *personalized*, salah satunya dengan menerima materi yang telah diajarkan dosen dalam bentuk digital berupa *power point* yang dapat dipelajari berulang-ulang kapan saja dan di mana saja. Dalam hal ini masih banyak mahasiswa yang tidak menerima hal tersebut sebagaimana terlihat dari hasil persentase di atas. Padahal materi digital itu nantinya akan sangat membantu mahasiswa pada saat menghadapi ujian. Mengingat pembelajaran digital mengandalkan penggunaan teknologi dalam setiap prosesnya, maka dalam penilaian hasil belajar atau ujian sudah sewajarnya

dilakukan secara online baik menggunakan komputer maupun dengan bantuan alat komunikasi seperti *smartphone*. Namun dari hasil observasi di atas, fenomena yang terjadi pada mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan belum menerapkan ujian berbasis online dengan maksimal. Ujian lebih banyak dilakukan secara langsung baik tertulis maupun dengan lisan.

Selain model pembelajaran salah satu kunci keberhasilan dari pendidikan adalah kurikulum yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Mulai tahun ajaran 2016/2017 Universitas Negeri Medan telah menerapkan kurikulum berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dengan mewajibkan 6 tugas kepada mahasiswa, yakni tugas rutin, *critical book report*, *critical journal review*, mini riset, rekayasa ide serta project. Kurikulum Berbasis KKNI sendiri dirancang untuk menghadirkan para lulusan yang memiliki kompetensi yang dapat bersaing dan ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan dalam dunia kerja. Namun pada kenyataannya masih banyak mahasiswa yang mengeluh tentang banyaknya tugas KKNI yang diberikan. Hal itu terjadi karena untuk satu matakuliah saja mahasiswa memiliki kewajiban mengumpulkan lima jenis tugas ditambah dengan pengerjaan tugas rutin yang setiap pertemuan dikumpulkan baik berupa soal-soal maupun laporan makalah yang harus dipresentasikan di depan kelas. Fenomena tersebut menyebabkan para mahasiswa memiliki kebiasaan mengerjakan tugas mendekati batas waktu pengumpulan.

Untuk memperoleh fakta dari fenomena yang terjadi maka peneliti melakukan observasi kepada 40 mahasiswa program studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Universitas Negeri Medan mengenai penerapan tugas KKNi.

**Tabel 1.2.**  
**Kebiasaan Mahasiswa Mengerjakan Tugas KKNi Jauh Sebelum Batas Waktu Pengumpulan Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan**

No.	Pernyataan	Pernah		Tidak Pernah	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Tugas rutin	13	32,5%	27	67,5%
2.	CBR	6	15%	34	85%
3.	CJR	24	60%	16	40%
4.	Mini riset	14	35%	26	65%
5.	Rekayasa ide	8	20%	32	80%
6.	Project	10	25%	30	75%

*Sumber : hasil observasi*

Dari hasil observasi diketahui bahwa hanya 13 orang (32,5%) mahasiswa yang mengaku pernah mengerjakan tugas rutinnnya jauh sebelum waktu pengumpulan tugas, sementara ada 27 orang (67,5%) mahasiswa yang menyatakan tidak pernah. Hal yang sama juga terlihat dari persentase dalam pengerjaan tugas CBR, hanya 6 orang (15%) mahasiswa yang mengaku pernah mengerjakan tugas CBR nya jauh sebelum waktu pengumpulan tugas, sementara sebanyak 34 orang (85%) mahasiswa menyatakan tidak pernah. Namun hal berbeda terlihat dari hasil persentase pada tugas CJR, sebanyak 24 orang (60%) mahasiswa mengaku pernah mengerjakan tugas CJR nya sebelum waktu pengumpulan tugas, dan hanya 16 orang yang mengaku tidak pernah.

Mahasiswa juga belum memiliki kebiasaan mengerjakan tugas KKNi nya jauh sebelum waktu pengumpulan tugas pada tugas mini riset, karena hanya 14 orang (35%) mahasiswa menyatakan pernah mengerjakan mini risetnya jauh

sebelum waktu pengumpulan, dan sebanyak 26 orang (65%) mahasiswa mengaku tidak pernah. Begitu pula dengan tugas rekayasa ide, hanya 8 orang (20%) mahasiswa yang mengaku pernah mengerjakan tugas rekayasa idenya jauh sebelum waktu pengumpulan, sedangkan 32 orang (80%) mahasiswa menyatakan tidak pernah. Hal serupa juga terjadi pada tugas project, hanya 10 orang (25%) mahasiswa menyatakan pernah mengerjakan tugas rekayasa idenya jauh sebelum waktu pengumpulan, sedangkan sebanyak 30 orang (75%) mahasiswa mengaku tidak pernah.

Jika dilihat dari hasil persentase di atas, dapat disimpulkan bahwasannya mahasiswa masih memiliki kebiasaan mengerjakan tugas KKNI nya mendekati waktu pengumpulan yang telah disepakati atau bahkan sehari sebelum batas waktu yang telah ditentukan. Sebagian besar mahasiswa mengaku pernah mengerjakan tugas KKNI nya jauh sebelum batas waktu yang ada hanya pada tugas CJR atau *mereview* jurnal. Tugas CJR menjadi tugas yang paling sering dikerjakan pada awal waktu karena mahasiswa hanya perlu membahas inti-inti dalam jurnal yang dicari tanpa harus merangkumnya kembali secara keseluruhan seperti yang ada pada tugas CBR. Padahal kebiasaan menunda tersebut yang menjadikan tugas-tugas KKNI menjadi berat untuk dikerjakan, mengingat ada 6 jenis tugas yang harus dikumpulkan untuk setiap mata kuliah yang ada. Kebiasaan tersebut juga dapat memicu para mahasiswa untuk melakukan plagiat dalam mengerjakan tugas-tugasnya karena terdesak dengan waktu yang ada.

Sudah sepantasnya jika para mahasiswa yang terbiasa mengerjakan tugas-tugas melalui kurikulum KKNI untuk memiliki tingkat kreativitas belajar yang

baik. Karena kurikulum KKNi sendiri menuntut mahasiswa untuk terbiasa membaca dan memahami artikel maupun jurnal-jurnal ilmiah dalam mengerjakan tugas KKNi nya, serta mahasiswa dituntut untuk memiliki ide-ide baru dalam pemecahan masalah atas suatu fenomena yang terjadi disekitarnya. Melalui tugas-tugas KKNi tersebut mahasiswa dilatih untuk mengasah daya kreatifnya. Hal tersebut berkaitan dengan indikator mengenai kreativitas belajar. Namun untuk memperoleh fakta yang sebenarnya mengenai kreativitas belajar yang dimiliki oleh mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016, maka peneliti melakukan observasi dengan menggunakan teori Utami Munandar (2001: 5-10) yang mengatakan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut :

1. Kemampuan menghadapi masalah belajar
2. Kemampuan untuk berkembang dalam belajar
3. Keluasan berpikir dalam belajar
4. Minat terhadap kreasi dalam belajar
5. Kemampuan penilaian terhadap hasil belajar

Peneliti melakukan observasi dengan menyebar *kuesioner*/angket kepada 40 mahasiswa yang berisi pernyataan yang diangkat melalui beberapa indikator di atas.

**Tabel 1.3.**  
**Kreativitas Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk  
2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan**

No.	Pernyataan	Mampu		Tidak Mampu	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Kemampuan menghadapi masalah belajar	10	25%	30	75%
2.	Kemampuan untuk berkembang dalam belajar	17	42,5%	23	57,5%
3.	Keluasan berpikir dalam belajar	19	47,5%	21	52,5%
4.	Minat terhadap kreasi dalam belajar	19	47,5%	21	52,5%

Dari hasil angket tersebut dapat diketahui bahwasannya ada masalah yang terjadi berkaitan dengan kreativitas belajar yang dimiliki oleh mahasiswa Pendidikan Bisnis S1 Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Masih banyak mahasiswa yang merasa belum mampu menghadapi masalah dalam belajar sehingga mahasiswa tersebut seringkali mengalami kesulitan untuk berkembang dalam proses belajarnya. Hal tersebut sejalan dengan kemampuan/keluasan berpikir mahasiswa dalam belajar yang mengakibatkan masih ada mahasiswa yang belum memiliki kemampuan yang baik dalam melakukan kreasi pada proses belajarnya.

Berangkat dari pemaparan dan kenyataan yang ada, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh pembelajaran digital dan tugas KKNi terhadap kreativitas belajar mahasiswa program studi Pendidikan Bisnis S1 Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan sehingga lulusan mampu memenuhi kebutuhan pasar secara global dan mampu menghadapi persaingan di masa yang akan datang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Pembelajaran Digital dan Tugas KKNi Terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis S1 Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Intensitas pembelajaran digital baik secara *online* maupun *offline* belum dimanfaatkan dengan maksimal.
2. Mahasiswa masih menganggap tugas KKNi merupakan tugas yang berat sehingga banyak mahasiswa yang sering mengerjakan tugas disaat mendekati hari pengumpulan bahkan tidak sedikit yang melakukan plagiat dalam tugasnya.
3. Rendahnya tingkat kemampuan mahasiswa dalam menghadapi masalah belajar.
4. Masih banyak mahasiswa yang belum memiliki kemampuan untuk berkembang dalam proses belajarnya.
5. Masih banyak mahasiswa yang belum mampu berpikir secara luas dalam proses belajarnya.
6. Masih banyak mahasiswa yang belum berminat untuk melakukan kreasi dalam proses belajarnya.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya lingkup penelitian yang dilakukan, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut :

#### **1. Subjek Penelitian**

Untuk menghindari meluasnya subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti memfokuskan mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan sebagai subjek penelitian.

## 2. Objek Penelitian

Objek penelitian yang dituju yaitu pembelajaran digital (X1), tugas KKNI (X2), dan kreativitas belajar (Y) pada mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran digital terhadap kreativitas belajar pada mahasiswa program studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?
2. Apakah terdapat pengaruh tugas KKNI terhadap kreativitas belajar pada mahasiswa program studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran digital dan tugas KKNI terhadap kreativitas belajar mahasiswa program studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran digital terhadap kreativitas belajar pada mahasiswa program studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

2. Untuk mengetahui pengaruh tugas KKNi terhadap kreativitas belajar pada mahasiswa program studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran digital dan tugas KKNi terhadap kreativitas belajar mahasiswa program studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui wawasan penulis mengenai bagaimana pengaruh pembelajaran digital dan tugas KKNi terhadap kreativitas belajar mahasiswa program studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Sebagai bahan masukan bagi mahasiswa Universitas Negeri Medan khususnya mahasiswa Fakultas Ekonomi program studi Pendidikan Bisnis 2016 untuk meningkatkan kreativitas dalam belajar.
3. Sebagai bahan referensi dan bahan perbandingan penulis lain dalam melakukan penelitian yang sejenis di masa mendatang.