

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu sistem yang dapat membantu mengembangkan kehidupan suatu bangsa, yang terdiri dari elemen atau unsur yang saling bergantung. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan, karena tanpa pendidikan, manusia tidak dapat berkembang ke arah yang lebih baik di masa depan. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 berbunyi tentang sistem pendidikan nasional sebagai berikut.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan berkarakter adalah pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan seluruh pelajar dan memungkinkan mereka untuk memecahkan masalah yang terjadi. Filosofi pendidikan selalu sejalan dengan aktivitas sosial, termasuk di dalam lingkungan kerja, karena di dalam ruang lingkup pekerjaan, manusia harus mampu mempergunakan dan mengaplikasikan ilmu yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan di dunia.

Pendidikan adalah suatu sistem terencana yang membantu peserta didik mencapai proses belajar yang efektif sehingga peserta didik ikut berpartisipasi aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Kehidupan sosial manusia juga memerlukan pendidikan yang kedudukannya sangat penting. Jika tidak ada pendidikan, makhluk sosial sukar untuk berkembang ke arah yang benar dimasa

depan (Irfan, 2017 : 1). Sehingga sistem pendidikan harus di rancang dan dilaksanakan dengan tepat dan benar. Oleh karena itu, sistem pendidikan dirancang dan dilaksanakan secara tepat dan akurat agar mampu menciptakan tujuan yang ingin dicapai, yaitu memungkinkan seseorang menjadi manusia yang berkualitas dengan nilai, moral, dan karakter yang lebih unggul.

Pembelajaran yang berkualitas dapat terwujud maka diperlukan keseriusan antara pendidik, peserta didik, media dan pembelajaran yang membutuhkan proses yang luar biasa agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya. Sistem pendidikan selalu mengikuti perkembangan zaman, dimana perkembangan zaman tidak lepas dari ilmu teknologi informasi dan komunikasi (IPTEK). Pada abad 21 ini, perkembangan IPTEK sangat signifikan berpengaruh kepada sistem pendidikan terutama dalam proses pembelajaran (Hardiyana et al., 2016 : 4).

Dengan berkembangnya zaman yang semakin maju membuat media pembelajaran sangat bervariasi, diantaranya yaitu *E-Learning*. *E-learning* adalah suatu alat bantu yang disebut media pembelajaran yang difasilitasi melalui pemanfaatan teknologi berupa jaringan internet yang dapat memuat segala informasi. Media pembelajaran *E-Learning* terdiri dari berbagai macam sistem, diantaranya menggunakan sistem Aplikasi dan menggunakan situs berbasis web yang di rancang dari pihak tertentu untuk membantu prosesnya pembelajaran.

Media pembelajaran *E-learning* lebih tepatnya dikatakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan teknologi internet untuk mengubah proses pembelajaran di sekolah dan universitas ke format digital. Implementasi teknologi dalam proses belajar yang optimal dapat menambahkan hasil akhir yang baik pula.

E-Learning akan berjalan dengan efektif jika tenaga pendidik berperan sebagai fasilitator dalam belajar atau yang memberikan informasi dalam kemudahan belajar (Fahyuni, 2017 : 75).

Dengan pembelajaran *E-Learning* bukan hanya guru atau dosen yang wajib memiliki keterampilan dan sifat kreatif untuk menyusun suatu proses belajar mengajar, tetapi juga siswa atau mahasiswa juga harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga ketika tenaga pendidik dapat merancang proses pembelajaran, maka pembelajaran tersebut bisa berlangsung dengan baik dan peserta didik dapat memperoleh tujuan yang ingin di dapatkan yaitu hasil belajar dengan kategori yang sangat baik.

Dengan ini, *E-Learning* menjadikan proses belajar mengajar lebih terbantu, dan harapan untuk pencapaian tingginya hasil belajar yang diinginkan peserta didik bisa tercapai. Dalam penggunaan *E-Learning* semua pelajar disarankan untuk bisa berhubungan sosial dengan sesama peserta didik menggunakan bantuan jaringan internet, seperti bisa mengakses informasi yang lebih leluasa, menumbuhkan rasa aktif peserta didik, dan banyaknya materi belajar yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

Pada tingkat Perguruan Tinggi, media pembelajaran *E-Learning* sudah diterapkan, baik berbentuk sistem aplikasi maupun sistem berbasis web, salah satunya Universitas Negeri Medan yang memiliki website resmi *E-Learning* bernama SIPDA-UNIMED (Sistem Pembelajaran Daring – Universitas Negeri Medan). Website ini di rancang untuk memenuhi kebutuhan setiap fakultas. Situs web tersebut berisi profil, konten pembelajaran seperti video, file, jurnal, *e-book*,

dan web materi tambahan seperti link video Youtube, pengisian absen, pengumpulan tugas, penilaian atau evaluasi, *Live Chat* dan *Blue Button* yang berbentuk *Video conference*.

Sesuai dengan kondisi dimana era pandemi *Covid-19* mengakibatkan pembelajaran baik di Sekolah dan Perguruan Tinggi dilakukan secara daring. Sehingga media pembelajaran *E-Learning* sangat di butuhkan dalam hal ini. Namun pada kenyataannya media pembelajaran *E-Learning* melalui SIPDA (Sistem Pembelajaran Daring) yang di rancang oleh pihak Universitas masih terdapat kendala dalam penggunaannya. Kendala yang dialami oleh mahasiswa diantaranya yaitu fitur-fitur pada saat mengakses SIPDA masih membingungkan terkhusus dalam penggunaan fitur absen pada SIPDA, jika lupa *password* untuk *login* tidak bisa membuat *password* baru langsung dari web SIPDA, fitur *Video conference* (*Blue Buton*) masih sulit digunakan, dan kendala jaringan yang membuat web SIPDA eror.

Pada mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia yang di ambil oleh mahaisswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2017 Universitas Negeri Medan dosen sudah paham dan mengerti bagaimana menggunakan SIPDA, tugas dan materi selalu disediakan melalui Fitur SIPDA, dan dosen menggunakan fitur *Live Chat* setelah mahasiswa membaca materi. Namun kendala-kendalam yang di alami mahasiswa pada saat mengakses SIPDA membuat proses pembelajaran terganggu.

Bukan hanya dalam penggunaan media pembelajaran saja, namun dalam proses pencapaian pembelajaran yang optimal maka dosen sebagai pendidik

harus kreatif dalam pengelolaan kelas, penyediaan bahan ajar dan penggunaan metode dan media sebagai sarana belajar sehingga mahasiswa dapat memahami isi materi yang diberikan, agar efektivitas pembelajaran dapat di capai dan pada akhirnya mahasiswa memperoleh hasil belajar yang sangat baik dapat diwujudkan dan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa bisa membuat mutu pendidikan meningkat. Kreativitas dosen adalah salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa, karena bisa menentukan orientasi materi pembelajaran bisa di capai dengan baik atau tidak.

Pada mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia dosen sudah mengkombinasikan metode pembelajaran, namun lebih sering menggunakan metode tradisional, seperti ceramah sehingga membuat mahasiswa tampak bosan dan kurang bersemangat selama berlangsungnya pembelajaran walaupun implementasi media pembelajaran *E-Learning* yang diharapkan dapat membuat proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Dari permasalahan tersebut peningkatan kreativitas dosen sangat diperlukan. Peran kreativitas dosen dalam membawakan materi ajar sangat berpengaruh kepada mahasiswa. Sebagai seorang pendidik, dosen diharapkan mampu membawa suasana dalam proses pembelajaran menjadi efektif.

Metode pembelajaran yang diterapkan dosen masih metode tradisional seperti ceramah, sehingga membuat mahasiswa tampak bosan dan kurang berantusias pada saat berlangsungnya pembelajaran yang pastinya akan berlanjut kepada efektivitas belajar mahasiswa menjadi menurun, dikarenakan metode pembelajaran yang tidak tepat. Situasi tersebut dapat terlihat dari adanya mahasiswa

yang mengantuk dan tidak fokus pada proses pembelajaran. Efektivitas belajar bisa dilihat dari nilai ketepatan dan nilai guna dari media pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, bahan ajar yang di gunakan oleh pendidik. Jika salah satu dari hal tersebut digunakan dengan cara yang tidak tepat maka akan berdampak kepada efektivitas belajar mahasiswa. Dengan situasi diatas terlihat bahwa metode pembelajaran yang digunakan tidak tepat sehingga menimbulkan hal yang membuat proses pembelajaran terganggu.

Di dapat dari data administrasi yaitu data hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan dalam mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia, diperoleh informasi bahwa 40 mahasiswa (43,0%) memperoleh nilai "A" atau kategori sangat baik, dan 53 mahasiswa (57,0%) memperoleh nilai "B" atau kategori baik, dari total keseluruhan yaitu 93 mahasiswa.

Walaupun nilai tersebut didominasi oleh kategori baik tetapi peneliti ingin memahami lebih lanjut seberapa besar pengaruh media pembelajaran *E-Learning*, kreativitas dosen dan efektivitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Medan pada mata kuliah Sumber Daya Manusia. Peningkatan mutu pendidikan terus di butuhkan agar hasil belajar mahasiswa menjadi bagus kedepannya. Untuk mengatasi permasalahan diatas perlu adanya pengevaluasian dari segi pembelajaran yang lebih maksimal sehingga masalah yang ada bisa terselesaikan dan mahasiswa juga bisa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning*, Kreativitas Dosen Dan Efektivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Medan**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas terdapat permasalahan yang di identifikasikan sebagai berikut.

1. Pemahaman mahasiswa untuk mengakses *E-Learning* berbasis web seperti SIPDA (Sistem Pembelajaran Daring) masih rendah
2. Dalam proses pembelajaran *E-Learning* berbasis web seperti SIPDA dosen cenderung lebih sering menggunakan metode mengajar dengan cara tradisional yaitu ceramah
3. Efektivitas belajar mahasiswa belum sesuai dan belum berjalan dengan apa yang di harapkan sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien dan terfokus, mengingat luasnya aspek yang dapat di teliti, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pemahaman mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran tentang media pembelajaran *E-Learning* berbasis web seperti SIPDA pada mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia

2. Kreativitas Dosen pada mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Medan di lihat dari sudut pandang mahasiswa
3. Efektivitas Belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2017 Universitas Negeri Medan pada mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah di tentukan, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *E-Learning* terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan ?
2. Apakah terdapat pengaruh kreativitas dosen terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh efektivitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *E-Learning* terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan
2. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas dosen terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan
3. Untuk mengetahui pengaruh efektivitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, di harapkan penelitian ini mendapatkan manfaat, manfaat tersebut di antaranya :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya mengenai Media Pembelajaran *E-Learning*, Kreativitas Dosen, Efektivitas Belajar terhadap Hasil Belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Peneliti

Untuk menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan kemampuan di bidang pendidikan melalui penelitian yang akan di buat dalam bentuk laporan mengenai media pembelajaran *e-learning*, kreativitas dosen dan efektivitas belajar.

b. Manfaat Bagi Lembaga (Universitas Negeri Medan)

Sebagai dokumen dan bahasan referensi untuk informasi ilmiah dan pengembangan keilmuan terkhusus mengenai penggunaan media pembelajaran *e-learning*, kreatifitas mengajar dosen, efektivitas belajar dan hasil belajar peserta didik.

c. Manfaat Bagi Pendidik

Memberikan kontribusi kepada tenaga pendidik bahwa penggunaan media pembelajaran yang baru seperti *E-Learning* perlu diterapkan agar proses belajar dikelas dapat berhasil di capai dan dapat meningkatkan sistem pembelajaran.