

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengakibatkan perubahan dan pertumbuhan kehidupan ke arah yang lebih kompleks. Kemajuan teknologi juga membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi yang berkembang tersebut. Sebagai generasi modern kita pasti sudah sangat familiar dengan peralatan elektronik. Sebagai contoh kendaraan, peralatan rumah tangga, media entertaint, maupun media komunikasi. Alat - alat tersebut kini sudah semakin berkembang dan semakin canggih, hal tersebut tentu saja terjadi akibat adanya keinginan manusia untuk dapat terus mengembangkan perangkat - perangkat untuk memudahkan pekerjaannya, tidak bisa dipungkiri lagi kehadiran teknologi sangat berpengaruh dalam kelangsungan kehidupan kita, terutama dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Artinya, hampir seluruh kegiatan manusia di manapun adanya, selalu tersentuh oleh komunikasi dan teknologi yang semakin canggih. Masyarakat yang tidak menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi akan tertinggal dari masyarakat yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang sangat cepat juga telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat dan menciptakan budaya baru bagi semua orang di dunia. Perubahan dan pertumbuhan tersebut menimbulkan kebutuhan, tuntutan dan inovasi baru

yang tidak dapat diramalkan sebelumnya, sehingga perlu adanya penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang. Begitu juga dengan dunia pendidikan tidak luput dari pengaruh perkembangan teknologi. Media elektronika sebagai akibat dari perkembangan teknologi, mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi para peserta didik dan besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan. Pengaruh yang paling utama dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran terkait dengan dunia pendidikan pada saat ini adalah bergesernya paradigma pembelajaran dari *teacher oriented* menuju *student oriented*. Dimana dengan adanya kemajuan ilmu dan teknologi, peserta didik dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses belajar. Rusman (2011:93) mengungkapkan “bahwa era kemajuan teknologi pada masa modern saat ini yaitu dengan ditemukannya komputer maka penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi dalam kegiatan pembelajaran harus dikembangkan dalam lembaga pendidikan untuk memenuhi tuntutan global pendidikan dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas global”.

Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi juga mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi hanya terbatas pada media cetak, radio, dan televisi, tetapi juga menjadikan teknologi jaringan global, internet sebagai salah satu sumber informasi utama. Tenaga pendidik dapat memperoleh berbagai informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan bahan pembelajaran seperti teks, foto, video, animasi dan simulasi. Teknologi internet yang semakin canggih ini juga memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mendapatkan tambahan

informasi pembelajaran yang diinginkan dalam rangka memenuhi tuntutan kompetensi dan juga pengayaan dalam pembelajaran yang sedang dipelajarinya.

Penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi dalam pembelajaran diharapkan dapat mendorong timbulnya komunikasi, kreativitas dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik. Teknologi Informasi Komunikasi juga menjadikan pengetahuan atau materi pembelajaran yang disajikan baik berupa verbal dan visual dapat membuat daya ingat lebih lama. Selain itu peserta didik yang belajar dengan menggunakan Teknologi Informasi Komunikasi akan lebih siap menghadapi dunia kerja yang mengembangkan sikap berfikir ilmiah dan kritis dari pemberian *skill* atau keterampilan yang memadai.

Peraturan Pemerintah No.17 Tahun 2010 pasal 48 dan 59 juga mengisyaratkan dikembangkannya sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan pada *learning material* atau materi pembelajaran. Ada dua jenis materi pembelajaran, yaitu materi ajar tertulis dan materi ajar yang dimedia-kan atau disebut materi ajar cetak dan materi ajar *non* cetak. Materi ajar *non* cetak merupakan materi ajar yang dikembangkan untuk memperkaya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang dipelajari, dimana selain untuk mengisi kekurangan yang timbul akibat masalah budaya membaca juga dalam keterbatasan waktu serta untuk menjawab keragaman gaya belajar peserta didik. Dengan demikian pengembangan materi ajar *non* cetak harus dapat memanfaatkan semaksimal

mungkin kemampuan medianya. Dengan kata lain, pemilihan materi yang sesuai dengan media yang ditentukan merupakan langkah awal yang penting, disamping pemaparan yang mudah dicerna, dalam arti menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif dan jelas, mampu melibatkan proses berpikir peserta didik, serta memungkinkan peserta didik dapat mencapai tingkat penguasaan secara mandiri.

Pendidikan yang mendapatkan sentuhan media teknologi informasi telah mencetuskan lahirnya gagasan tentang *e-learning* atau *elektronik learning*. Terdapat berbagai jenis *e-learning* misalnya *Moodle*, *Blackboard*, *Sakai*, *Dokeas* dll. Adapun *e-learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik atau jaringan internet untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan (Rusman, 2009: 49). Selain itu *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. *E-learning* juga sebagai kegiatan belajar tidak langsung (*asynchronous*) melalui perangkat elektronik komputer untuk memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Lebih lanjut Sujono (2009:15) menyatakan bahwa keuntungan yang paling penting dari pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* adalah dalam hal fleksibilitasnya dimana melalui *e-learning* materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. Disamping itu materi dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia dan dengan cepat dapat diperbaharui oleh tenaga pengajar.

Program studi Komputerisasi Akuntansi merupakan program studi yang ada di beberapa kampus komputer di Indonesia. Program Studi ini

didirikan sebagai hasil perkembangan teknologi dan bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar lebih kompeten dalam teknologi komputer. Kompetensi keahlian yang dipelajari mahasiswa program keahlian ini adalah mengenai Paket Program Niaga dan aplikasinya dimana dasar ilmu yang dipelajarinya adalah mengenalkan software yang dipakai dalam penggunaan Sistem Operasi pada komputer, mempelajari penggunaan Microsoft Office secara keseluruhan, sehingga pemanfaatan teknologi informasi bukan hanya dapat meningkatkan dinamika proses pembelajaran tetapi juga dapat melatih mahasiswa untuk belajar bagaimana menginspirasi dirinya menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Proses belajar pada program keahlian ini terdiri dari teori dan praktek. Namun kenyataan yang terjadi di dalam proses belajar mengajar tersebut masih banyak kegiatan perkuliahan yang menggunakan teori saja. Pada umumnya dosen masih menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah dan diskusi yang bersifat *teacher center* atau berpusat pada pengajar dan praktek hanya sekedar latihan saja. Dalam pengintegrasian perangkat teknologi dan komunikasi, dosen pada umumnya hanya mempergunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat untuk mencari informasi tambahan atau sebagai pelengkap dalam pembelajaran, sehingga dampak kemajuan teknologi informasi dalam proses pembelajaran dirasakan masih kurang nyata dan mengakibatkan proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat Teknologi menjadi tidak bermakna dan tidak memberikan pengalaman yang bernilai tinggi. Beberapa penyebabnya antara lain adalah (1) adanya asumsi bahwa komputer sebagai perangkat keras hanya dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengindahkan upaya meningkatkan aspek afektif dan psikomotoriknya, (2) karena perangkat keras dianggap sesuatu yang berbeda, teknologi ini akan dengan cepat dikenalkan dan mendapat sambutan karena sesuatu yang baru, namun karena dosen kurang terampil memanfaatkan beberapa saat kemudian perangkat keras menjadi sesuatu yang biasa dan (3) dosen tidak memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan komputer dalam pembelajaran sehingga peranannya monoton dan kurang berkembang.

Hal senada diungkapkan oleh Pratama (2014:45) bahwa beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah (1) sebagian besar konsep belajar yang terlaksana bersifat abstrak, (2) keterbatasan waktu yang tersedia untuk mengajarkan materi yang akan disampaikan dan (3) kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pratama (2014:45) juga menemukan bahwa masalah tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model konkret bahan ajar dalam bentuk gambar, animasi atau video yang disampaikan oleh tenaga pengajar dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan internet sebagai alat komunikasi yang dapat memaksimalkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga keterbatasan kendala waktu dapat diatasi, serta menyediakan bahan ajar yang dapat dipelajari secara individu oleh peserta didik di luar kelas. Hasil berbagai penelitian juga telah menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *moodle* mampu

meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran yang dipelajarinya (Wijaya, 2012:32).

Cikal bakal berdirinya STMIK KAPUTAMA BINJAI yaitu melalui Pusat Pendidikan Pelatihan Informatika Komputer dan Kewirausahaan (P3IK). KAPUTAMA yang merupakan sebuah lembaga pendidikan, didirikan pada tanggal 21 Maret 2002 oleh Bapak Parlindungan Purba, SH, MM dan berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Teknologi Informasi Mutiara. STMIK KAPUTAMA BINJAI merupakan perguruan tinggi pertama dalam bidang informatika komputer di Kota Binjai. Penyelenggaraan pendidikan STMIK KAPUTAMA BINJAI berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 09/D/O/2003, tanggal 31 Januari 2003 untuk mengelola jenjang pendidikan Strata 1 (S1) dan Diploma 3 (D3) untuk 5 (lima) program studi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas pagi yang seluruhnya ada 2 kelas. Hasil wawancara dengan Ketua STMIK KAPUTAMA BINJAI, peneliti memperoleh informasi bahwa sangat dibutuhkan pembelajaran *e-learning* untuk mendukung dan meningkatkan kualitas peserta didik, namun belum ada dosen yang memiliki kemampuan untuk mengelolanya. Berdasarkan angket studi pendahuluan yang dilaksanakan ke dosen dan mahasiswa ditemukan bahwa dosen dan mahasiswa sangat menginginkan adanya model pembelajaran yang inovatif dan interaktif di kampus STMIK KAPUTAMA BINJAI. Kampus ini memiliki fasilitas yang mendukung untuk itu yaitu Ruang Laboratorium untuk melaksanakan praktikum, Ruang Pusat Komputer (Puskom) dan Akses Internet yang lancar,

baik di setiap Laboratorium Komputer dan Akses Wifi yang memadai yang dapat diakses oleh setiap mahasiswa dan dosen.

Melihat data hasil belajar peserta didik selama ini ditemukan juga bahwa proses pembelajaran Paket Program Niaga yang selama ini dihasilkan belum menunjukkan adanya hasil maksimal karena masih di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70 (tujuh puluh). Ini dapat dilihat pada Tabel 1.1 dan Tabel 1.2 nilai mahasiswa selama 2 tahun terakhir berikut ini :

Tabel 1.1 : Daftar Nilai Ujian Akhir Semester (UAS) Semester Genap Mata Kuliah Paket Program Niaga T.A 2013/2014

		Kehadiran	Tugas/Quiz	UTS	UAS	Rata Rata	Huruf
1	1	100	70	75	70	74,5	B
2	2	93	70	70	60	68,3	C
3	3	100	70	70	75	75	B
4	4	100	70	75	75	76,5	B
5	5	100	70	70	75	75	B
6	6	93	70	70	75	74,3	B
7	7	100	70	70	75	75	B
8	8	100	70	70	75	75	B
9	9	100	70	65	60	67,5	C
10	10	100	75	75	83	80,7	A
11	11	100	75	75	85	81,5	A
12	12	100	70	75	75	76,5	B
13	13	86	70	75	75	75,1	B
14	14	93	70	75	75	75,8	B
15	15	100	70	70	75	75	B
16	16	93	70	70	75	74,3	B
17	17	79	70	70	65	68,9	C
18	18	70	70	70	0	42	E
19	19	100	70	75	75	76,5	B
20	20	100	70	70	75	75	B
21	21	100	70	70	75	75	B
22	22	100	70	75	83	79,7	B
23	23	100	70	75	75	76,5	B
24	24	100	70	75	75	76,5	B
25	25	93	70	70	75	74,3	B

(Sumber : Tata Usaha STMIK KAPUTAMA BINJAI)

Dari Tabel 1.1 di atas dapat dilihat bahwa dari 25 orang mahasiswa mempunyai rata - rata nilai A hanya 20 % sedangkan untuk nilai B sekitar 64 %, dimana selebihnya masih belum mencapai nilai ketuntasan.

Tabel 1.2 : Daftar Nilai Ujian Akhir Semester (UAS) Semester Genap Mata Kuliah Paket Program Niaga T.A 2014/2015

		Kehadiran	Tugas/Quiz	UTS	UAS	Rata Rata	Huruf
1	1	50	0	0	0	5	E
2	2	79	70	70	0	42,9	E
3	3	100	75	65	75	74,5	B
4	4	64	60	65	0	37,9	E
5	5	71	70	60	68	66,3	C
6	6	100	70	70	73	74,2	B
7	7	93	70	70	65	70,3	B
8	8	86	70	70	68	70,8	B
9	9	93	70	65	68	70	B
10	10	100	70	70	65	71	B
11	11	93	75	60	70	70,3	B
12	12	86	70	60	50	60,6	C
13	13	100	70	65	70	71,5	B
14	14	64	0	60	0	24,4	E
15	15	29	0	0	0	2,9	E
16	16	100	75	70	70	74	B
17	17	100	70	70	73	74,2	B
18	18	79	70	70	0	42,9	E
19	19	86	70	70	60	67,6	C
20	20	79	70	60	65	65,9	C
21	21	100	70	65	73	72,7	B
22	22	93	70	70	55	66,3	C
23	23	86	75	75	70	74,1	B
24	24	71	70	70	50	62,1	C
25	25	79	70	0	68	49,1	E

(Sumber : Tata Usaha STMIK KAPUTAMA BINJAI)

Dari Tabel 1.2 di atas dapat dilihat bahwa dari 25 orang mahasiswa mempunyai rata - rata nilai B sekitar 48 %, rata rata nilai C sekitar 24 % dimana selebihnya masih belum mencapai nilai ketuntasan dan tidak ada mahasiswa yang mendapat nilai A.

Rendahnya rata - rata perolehan nilai mahasiswa tersebut kemungkinan disebabkan rendahnya penguasaan materi oleh mahasiswa. Disamping itu kegiatan pembelajaran Paket Program Niaga di STMIK KAPUTAMA BINJAI masih berjalan konvensional, dimana masih didominasi kegiatan ceramah dan penampilan slide power point yang berpusat kepada dosen saja. Dari penelitian awal yang dilakukan, peneliti juga menemukan bahwa dosen lebih cenderung hanya mempergunakan satu teknik penyampaian dan hanya berupa latihan di lab.

Tabel 1.3 Hasil Pre Test Mahasiswa pada Mata Kuliah Paket Program Niaga

Data Hasil Belajar Mata Kuliah Paket Program Niaga		
No	Eksperimen	Kontrol
1	20	20
2	20	20
3	20	20
4	20	25
5	25	25
6	25	25
7	25	25
8	25	25
9	25	30
10	25	30
11	30	30
12	30	35
13	30	35
14	30	35
15	35	40
16	35	40
17	35	40
18	35	40
19	40	45
20	40	45
21	40	45
22	40	45
23	45	45
24	45	50
25	50	50

Berdasarkan karakteristik mata kuliah ini, kesulitan - kesulitan dan rendahnya hasil belajar mahasiswa dalam belajar Paket Program Niaga dan metode pembelajaran dosen yang masih konvensional serta peluang integrasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran maka diperlukan sebuah inovasi pembelajaran Paket Program Niaga yang berorientasi kepada mahasiswa dan memfasilitasi kebutuhan belajar yang menantang, aktif, menyenangkan dan berhubungan dengan kehidupan sehari hari serta mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi masa depan yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan persaingan global, salah satunya adalah dengan cara mengintegrasikan proses pembelajaran Paket Program Niaga dengan Teknologi Informasi Komunikasi yang lebih dikenal dengan istilah pembelajaran interaktif berbasis *e-learning*.

Salah satu aplikasi dari pembelajaran *e-learning* adalah dengan menggunakan suatu perangkat lunak (*software*) yang membantu perencanaan, perancangan, menganalisis, mengimplementasikan, mengelola pembelajaran dan memberikan akses kepada mahasiswa terhadap materi kapanpun dan di manapun mahasiswa berada yang dikenal dengan istilah LMS (*Learning Manajemen System*). Solusi utama yang diberikan oleh LMS adalah menggantikan program pengajaran yang konvensional dengan pembelajaran yang lebih interaktif dan memberikan penilaian yang sistematis serta meningkatkan kompetensi belajar suatu individu atau kelompok. LMS berfokus pada pengaturan pelajaran, pengaturan proses pembelajaran dan pengaturan kinerja dari semua LMS *Moodle*. *Moodle* merupakan Singkatan dari (*Modular Object Oriented Dynamic Learning*

Enviroment). Dimana dalam penelitian ini *software moodle* ini akan dikombinasikan dengan *software hot potatoes* dalam pembuatan kuis online.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti perlu mencoba untuk mengembangkan model pembelajaran yang baru yang lebih interaktif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan pengembangan model pembelajaran interaktif “MOIDEL” berbasis *e-learning*. Dimana MOIDEL merupakan singkatan dari Motivasi, Orientasi, Instruksi, Diskusi, Evaluasi dan Lanjut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka untuk memperjelas arah kegiatan penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan, maka diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut : (1) Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih bersifat konvensional (2) Praktikum yang dilaksanakan di kelas hanya berupa latihan dari dosen saja (3) Pengembangan model pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* belum ada dikembangkan (4) Belum adanya pengembangan materi yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah Paket Program Niaga (5) Hasil belajar mata kuliah Paket Program Niaga mahasiswa masih berada di bawah batas minimal (6) Ujian remedial dan ujian susulan kadang tidak berjalan efektif karena keterbatasan waktu di Ruang Laboratorium (7) Dosen pengampu belum begitu mahir dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* (8) Tidak semua mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Paket Program Niaga mempunyai laptop pribadi untuk mendukung adanya pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* ini (9) Mahasiswa

yang masih sangat awam dalam penggunaan fasilitas internet dalam proses pembelajaran (10) Mahasiswa memiliki karakteristik yang bermacam - macam, dimana ada yang mudah memahami materi dengan membaca, mendengar, melihat animasi dan mempraktekkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut : (1) Pengembangan model pembelajaran interaktif “MOIDEL” berbasis *e-learning* di STMIK KAPUTAMA BINJAI (2) Pengembangan model pembelajaran interaktif “MOIDEL” berbasis *e-learning* yang efektif pada pembelajaran Paket Program Niaga (3) Model pembelajaran interaktif “MOIDEL” berbasis *e-learning* yang sesuai dengan kemampuan mahasiswa STMIK KAPUTAMA BINJAI (4) Fasilitas sarana media komputer yang ada untuk memfasilitasi model pembelajaran interaktif “MOIDEL” berbasis *e-learning* pada mata kuliah Paket Program Niaga di STMIK KAPUTAMA BINJAI (5) Penelitian yang dilaksanakan hanya sampai uji kelayakan dan keefektifan pada produk yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah produk pengembangan model pembelajaran interaktif “MOIDEL” berbasis *e-learning* pada mata kuliah Paket Program Niaga ini layak digunakan mahasiswa di STMIK KAPUTAMA BINJAI?

2. Apakah produk pengembangan model pembelajaran interaktif “MOIDEL” berbasis *e-learning* pada mata kuliah Paket Program Niaga efektif digunakan mahasiswa untuk meningkatkan hasil belajar di STMIK KAPUTAMA BINJAI?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran interaktif “MOIDEL” berbasis *e-learning* yang dikembangkan pada mata kuliah Paket Program Niaga di STMIK KAPUTAMA BINJAI.
2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran interaktif “MOIDEL” berbasis *e-learning* dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Paket Program Niaga di STMIK KAPUTAMA BINJAI.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Secara teoretis, penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap landasan konsep, prinsip dan prosedur pengembangan model pembelajaran interaktif berbasis *e-learning*.
2. Manfaat penelitian bagi kampus, dosen dan mahasiswa adalah :
 - a. Bagi kampus, memberikan kontribusi dengan adanya produk baru yang dihasilkan berupa model pembelajaran interaktif berbasis *e-learning*

- b. Bagi dosen, berguna untuk membantu memecahkan masalah belajar mengajar dengan model pembelajaran *e-learning* untuk meningkatkan pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran yang ada.
- c. Bagi mahasiswa, dengan model pembelajaran yang baru berguna untuk membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja.



THE
Character Building
UNIVERSITY