

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara umum adalah proses pengajaran suatu pengetahuan, keterampilan atau kebiasaan dari satu generasi ke generasi lain di bawah bimbingan seseorang secara langsung maupun tidak langsung. Pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik agar dapat mengetahui, mengevaluasi dan menerapkan setiap ilmu yang didapat dari pembelajaran di kelas atau pengalaman-pengalaman yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Habullah (2005:1) menyatakan bahwa “Pendidikan sering kali diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai – nilai didalam masyarakat dan kebudayaan”. Pendapat yang sama dikemukakan Hamalik (2008:3) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi mahasiswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan memungkinkannya untuk berfungsi secara baik dalam kehidupan masyarakat.

Dengan demikian, pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan manusia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan mahasiswa dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam bidang akademik ditandai dengan prestasi belajar yang dicapai, ditunjukkan melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) serta ketepatan dalam menyelesaikan studi.

Pada dunia pendidikan yang semakin berkembang, menuntut pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang digunakan juga harus lebih baik daripada sebelumnya, apalagi

dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran. Sehingga Mahasiswa akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena peran pendidik mengalami pergeseran dari satu-satunya sumber ilmu di kelas menjadi fasilitator Mahasiswa. Perkembangan teknologi yang semakin maju harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, Pendidik dan mahasiswa bisa memanfaatkan fasilitas internet dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Belajar adalah hasil interaksi sosial antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar. Kegiatan dapat dilakukan melalui perangkat seluler, seperti forum diskusi, yang dapat digunakan pendidik dan peserta didik untuk bertukar pikiran sehingga memperoleh pemahaman mengenai penyebab suatu masalah dan solusi penyelesaiannya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak pada semua bidang, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Munculnya pembelajaran berbasis daring sebagai eksistensi penggunaan teknologi dalam ranah pendidikan. Pembelajaran berbasis daring menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

Rosenberg (Rusman 2012:346) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Campbell dan kamarga (Rusman 2012) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakikat *e-learning*. Bahkan Unno W. Purbo (Rusman 2012) menjelaskan istilah “*e*” atau singkatan dari elektronik dalam *e-*

learning digunakan istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pembelajaran lewat teknologi internet. Pembelajaran berbasis daring atau proses pembelajaran melalui media elektronik, terutama internet saat ini dianggap dapat menjadi solusi pendidikan bagi mahasiswa yang tidak dapat hadir secara fisik kesetiap pertemuan proses pembelajaran.

Data empiris kini menunjukkan bahwa era media sosial memiliki ketertarikan belajar kolaboratif, kurang tertarik terhadap metode pembelajaran ceramah, menginginkan informasi yang dapat mereka terima secara mudah dan individual, dan senantiasa menginginkan berbagai macam materi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah melalui piranti teknologi (Saleem:2014). Oleh karena itu pendidik dituntut untuk melakukan inovasi – inovasi baru di dalam setiap proses pembelajaran.

Penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Dalam hal ini soal pengaruh positif atau negative yang akan diperoleh mahasiswa dari penggunaa *Google Classroom* sangat tergantung dari bagaimana cara mahasiswa itu sendiri menggunakan aplikasi tersebut. Kenyataan ini menunjukkan bahwa disamping adanya mahasiswa yang berhasil dalam prestasi belajarnya, namun masih terdapat mahasiswa yang memperoleh prestasi belajar yang kurang memuaskan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan melihat hasil Daftar Perolehan Nilai Akhir (DPNA) Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2018 di bawah ini :

Tabel 1.1
IPK Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran
Semester VI Stambuk 2018

No	IPK	Jumlah Mahasiswa	Presentase (%)
1	2,00-2,49	0	0%
2	2,50-2,99	5	8%
3	3,00-3,49	36	62%
4	3,50-4,00	18	30%
	Total	59	100%

Sumber : Daftar Nilai Akhir (DPNA) Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2018.

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, bahwasannya Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 pada semester VI memiliki IPK di atas 3,50 terdapat 18 orang atau sekitar 30%, mahasiswa yang memiliki IPK di atas 3,00 terdapat 37 orang atau sekitar 62% dan mahasiswa yang memiliki IPK di bawah 3,00 terdapat 5 orang atau sekitar 8%.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 memperoleh indeks prestasi 8% dengan kategori memuaskan, 62% dengan kategori sangat memuaskan dan terdapat 30% dengan kategori pujian (Pedoman Unimed, 2017:163).

Penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* juga sangat mempengaruhi proses belajar yang dapat membangkitkan keinginan, daya tarik, dan motivasi belajar mahasiswa. Motivasi belajar merupakan salah satu hal yang sangat dibutuhkan oleh mahasiswa. Motivasi belajar dalam diri seseorang akan menimbulkan gairah atau meningkatkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar yaitu pemahaman materi dan pengembangan belajar. Selain itu, motivasi belajar adalah sebuah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang akan tertarik belajar sehingga akan belajar secara terus menerus. Menurut Rimbun (2017) motivasi belajar yang rendah dapat menimbulkan dampak *negative* bagi peserta didik. Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan rendahnya prestasi belajar mahasiswa.

Mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah biasanya bermalas-malasan dan kurang memperhatikan dosen ketika dosen sedang menjelaskan materi di ruang kelas, dan berbeda dengan mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, biasanya mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih rajin dan lebih memperhatikan dosen dalam menjelaskan materi di ruang kelas, dan biasanya mereka lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Rendahnya motivasi belajar mahasiswa ditunjukkan oleh adanya hambatan tertentu untuk mencapai prestasi belajar, dan dapat bersifat psikologis, sosiologis, maupun fisiologis, sehingga pada akhirnya dapat menyebabkan prestasi belajar yang dicapainya rendah.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan terhadap mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 terdapat beberapa

permasalahan yang mereka hadapi, yaitu sebagian mahasiswa masih kesulitan dalam menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring dan kurangnya motivasi belajar mahasiswa sehingga berpengaruh terhadap Indeks Prestasi Kumulatif (IPK).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Pembelajaran Daring : *Google Classroom* dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan pembelajaran daring menggunakan media *Google Classroom* terhadap mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan masih kurang maksimal.
2. Sebagian mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan masih kesulitan menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring.
3. Kurangnya Motivasi Belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu hanya pada:

1. Penggunaan Pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* pada mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Motivasi Belajar pada mahasiswa Prodi Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
3. Prestasi belajar yang diteliti adalah prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.4. Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* terhadap prestasi belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Apakah ada pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan.
3. Apakah ada pengaruh pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* dan Motivasi Belajar terhadap prestasi belajar Mahasiswa Prodi

Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* terhadap prestasi belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh Motivasi Belajar terhadap prestasi belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* dan Motivasi Belajar terhadap prestasi belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan penulis tentang bagaimana pengaruh pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* dan Motivasi Belajar terhadap prestasi belajar Mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai tambahan pengetahuan yaitu dengan mengetahui fakta dilapangan secara langsung, sehingga dapat mengaplikasikan teori yang diperoleh serta untuk mengetahui sampai seberapa jauh hubungan antara teori yang diterima dengan prakteknya.
- b. Bagi Per dosenan Tinggi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada lembaga akademik yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.
- c. Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat dijadikan sebagai motivasi dan bahan pertimbangan akan pentingnya meningkatkan prestasi belajar sebagai arah menentukan masa depan.