

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi pada abad ke 21 ini, berkembang sangat cepat. Perkembangan teknologi sudah memasuki era industri 4.0. Era Industri 4.0 merupakan sebuah industri yang memadukan antara teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*, yang juga termasuk *Internet of Things*, komputasi awan, dan lainnya (Sawitri, 2020). Era industri 4.0 mendukung pertukaran data yang cepat. Pertukaran data tersebut dilakukan secara *on time* melalui jaringan internet (M. Yoserizal Saragih, 2018). Internet adalah sebuah cara komunikasi antar manusia di seluruh dunia melalui jaringan komunikasi internet yang dimungkinkan karena adanya jaringan komputer (Masse, 2017). Dengan begitu internet dapat memberikan kemudahan bagi kita untuk mengakses informasi diseluruh jaringan komputer yang tersebar di dunia.

Internet pada saat ini memainkan peran yang sangat penting di dunia, dikarenakan pada saat ini kita sedang mengalami pandemi Covid-19 (*Coronavirus Diseases 2019*). Badan Kesehatan internasional WHO mengatakan bahwa penyakit Covid-19 ini menyerang bagian pernafasan. Covid-19 menyebar begitu cepat ke seluruh dunia hingga pada tanggal 02 Maret 2020 Covid-19 mulai masuk ke Indonesia. Covid-19 menyebabkan begitu banyak keresahan sehingga membuat masyarakat berdiam dirumah agar menekan penyebaran Covid-19. Efek buruk Covid-19 berlanjut hingga

pemerintah membuat kebijakan mengenai WFH (*Work From Home*) (Siahaan, 2020). Pengaruh Covid-19 sangat besar hingga mengenai sektor pendidikan. Sehingga Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran Nomor : 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19 (Shirvanadi & Moh. Idris, S.Kom, 2020).

Covid-19 mendorong kita untuk keluar dari zona nyaman, kita dipaksa untuk berpikir lebih luas, mengenai bagaimana kita dapat memaksimalkan apa yang kita miliki saat ini. Salah satunya berada pada bidang pendidikan adalah pemberlakuan pembelajaran dari rumah dengan fasilitas yang mendukung (Herliandry et al., 2020). Pembelajaran daring memungkinkan siswa untuk memiliki waktu yang leluasa dalam belajar dan juga didukung dengan beberapa *platform* seperti *zoom*, *google meet*, dan lain sebagainya, kegiatan belajar tersebut merupakan sebuah cara dalam berinovasi dalam ketersediaan sumber belajar yang variatif (Fitriyani et al., 2020).

Pembelajaran daring adalah salah satu cara pembelajaran yang dilakukan secara daring atau virtual melalui sebuah aplikasi yang mendukung (Syarifudin, 2020a). Pembelajaran daring menggambarkan bagaimana kita melakukan sebuah pembelajaran tanpa tatap muka. Sebagai catatan pembelajaran daring diposisikan sebagai pendukung perkuliahan mahasiswa (Kurtarto, 2017). Pembelajaran daring sendiri digunakan sebagai solusi pada saat ini karena adanya pandemi Covid-19. Pembelajaran daring

sudah mulai dan sangat terasa saat kondisi pandemi, Namun, pembelajaran daring ini belum membuat sebuah hasil yang menentukan bahwa pembelajaran daring ini efektif. Salah satu cara melakukan sebuah pengukuran keefektifan adalah dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Deskriptif kuantitatif merupakan sebuah cara pendekatan yang variabel nya yang memfokuskan pada suatu fenomena atau masalah yang baru terjadi menjadi sebuah angka yang memiliki makna (Jayusman & Shavab, 2020). Terdapat penelitian sebelumnya yang menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan menggunakan perhitungan rumus Slovin. Populasi yang diambil adalah seluruh mahasiswa Universitas Teknologi Yogyakarta yang mengambil mata kuliah praktik Aplikasi Teknologi Informasi diprogram studi keteknikan. Proses pembelajaran daring di program studi keteknikan Universitas Teknologi Yogyakarta mendapatkan nilai persepsi yang positif yaitu 80%, dengan hasil penilaian komponen yaitu proses belajar mengajar dengan sebesar 79% yang meliputi aspek, komponen kemampuan dosen sebanyak 82% dan komponen sarana dan prasarana sebesar 75%. Nilai tersebut membuktikan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran praktikum mata kuliah Aplikasi Teknologi Informasi dengan metode daring di program studi keteknikan Universitas Teknologi Yogyakarta (Ratnawati & Vivianti, 2020).

Universitas Universal merupakan salah satu universitas yang berada di Pulau Batam yang bergerak pada bidang pendidikan. Universitas mulai

transisi ke pembelajaran daring ketika pandemi ini dimulai. Hingga saat ini belum terdapat sebuah penelitian mengenai tingkat keefektifan pembelajaran daring terutama mata kuliah praktik pada fakultas komputer di Universitas Universal.

Berdasarkan hasil observasi di Universitas Universal yang sedang mengimplementasi pembelajaran daring, beberapa mahasiswa terlihat antusias terhadap pembelajaran daring, dan terdapat mahasiswa yang kurang antusias karena pembelajaran daring. Hasil observasi mahasiswa terlihat antusias karena mereka dapat mengikuti pembelajaran sambil makan, dan juga tiduran. Mahasiswa yang kurang antusias, dikarenakan merasa bahwa beberapa materi yang disampaikan kurang jelas, dan juga dikarenakan tugas yang diberikan banyak. Pembelajaran daring di Universitas Universal menimbulkan pro dan kontra diantara mahasiswa.

Beberapa mahasiswa terlihat mengalami kesulitan pada mata kuliah praktik ketika sedang menjalani perkuliahan daring. Beberapa masalah yang didapatkan berdasarkan wawancara singkat dengan mahasiswa prodi sistem informasi, teknik informatika, dan teknik perangkat lunak. Kesulitan yang dialami oleh mahasiswa beragam, contohnya dari segi sarana dan prasarana diantaranya jaringan internet dosen ataupun mahasiswa berkendala, sehingga materi praktikum yang disampaikan patah-patah dari segi suara maupun tampilan materi sehingga mahasiswa cenderung hilang fokus dan praktikum yang diajarkan cenderung tidak efektif. Dari segi pengajaran dosen berpengaruh dalam mengukur tingkat Efektivitas pembelajaran,

mahasiswa dari fakultas komputer mengatakan bahwa salah seorang dosen hanya memberikan materi yang berupa *coding* dan tidak dipraktikan secara langsung oleh dosen. Kesulitan lain yang menyebabkan pembelajaran kurang efektif adalah kurangnya ruang kelas yang interaktif selama daring, dibandingkan dengan kuliah tatap muka karena dapat berinteraksi secara langsung dengan dosen maupun mahasiswa lain jika terjadi suatu masalah dengan praktikum yang dilakukan. Permasalahan lain yang dialami mahasiswa fakultas komputer yaitu kebanyakan belajar sendiri, dan yang menyebabkan hal itu tidak efektif adalah karena tidak semua mahasiswa mau belajar sendiri. Namun, terdapat sisi positif yang diterima yaitu efisiensi waktu, ketika praktikum secara daring, karena ketika tatap muka dosen cenderung lebih mengecek mahasiswa secara satu persatu yang membuang waktu, namun ilmu yang diberikan lebih masuk ketika tatapmuka.

Berdasarkan kajian latar belakang yang sudah dijabarkan mengenai pembahasan akan lebih merujuk kepada mata kuliah yang melaksanakan praktik secara penuh, maka penelitian ini akan membahas “Persepsi Mahasiswa Terhadap Tingkat Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Kuliah Praktik di Universitas Universal dengan Metode Deskriptif Kuantitatif”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan jabaran hasil oberservasi lapangan, maka disimpulkan bahwa permasalahan yang akan diangkat adalah:

1. Pembelajaran daring pada mata kuliah praktik di Universitas Universal pada fakultas komputer yang dapat dibilang kurang maksimal dikarenakan masalah pada jaringan internet.
2. Pemberian mata kuliah praktik hanya berupa materi tanpa adanya praktik langsung dari dosen mata kuliah.
3. Ruang kelas yang kurang interaktif ketika daring.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran pada identifikasi masalah, maka dirumuskannya sebuah rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana Efektivitas pembelajaran daring pada mata kuliah praktik dipersepsikan mahasiswa?
2. Bagaimana proses belajar mengajar pembelajaran daring pada mata kuliah praktik dipersepsikan mahasiswa?
3. Bagaimana kemampuan dosen dalam pembelajaran daring pada mata kuliah praktik dipersepsikan mahasiswa?
4. Bagaimana sarana dan prasarana dalam pembelajaran daring pada mata kuliah praktik dipersepsikan mahasiswa?

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Penulis hanya melakukan penelitian di Universitas Universal.
2. Efektivitas pembelajaran daring dalam persepsi mahasiswa pada variabel proses belajar mengajar, kemampuan dosen, dan sarana dan prasarana.

3. Metode yang akan digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif.
4. Mata kuliah praktik antara lain, Aplikasi Komputer, Algoritma dan Pemrograman, Pemrograman Web, Pemrograman Bergerak, Teknologi dan Sosial Media, Aplikasi Komputer, Pemrograman Mobile, Animasi Komputer, Visual FX (ViX), Mix Reality, Sistem Informasi Geografis, Pemrograman Python, Pemrograman Berorientasi Objek, Dasar Multimedia, Digital Desain, Interaksi 3 Dimensi, Audio Visual, Desain Grafik 2 Dimensi, Pengolahan Audio Permainan, Pemrograman Unity Engine, Pemrograman iOS, Aplikasi Pendukung Keputusan.
5. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Universal fakultas komputer yang mengambil mata kuliah praktik pada tahun ajaran genap 2020/2021 dan ganjil 2021/2022.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan jabaran yang sudah diberikan pada latar belakang penelitian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui:

1. Efektivitas pembelajaran daring pada mata kuliah praktik dipersepsikan mahasiswa.
2. Proses belajar mengajar pembelajaran daring pada mata kuliah praktik dipersepsikan mahasiswa.
3. Kemampuan dosen dalam pembelajaran daring pada mata kuliah praktik dipersepsikan mahasiswa.
4. Sarana dan prasarana dalam pembelajaran daring pada mata kuliah praktik dipersepsikan mahasiswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Menambah kajian literatur terkait dengan variabel proses belajar mengajar, kemampuan dosen, dan sarana dan prasarana.

2. Manfaat Praktis

a. Penulis

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengimplementasikan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan.

b. Kampus (Objek Penelitian)

Penelitian ini akan menambah referensi ilmiah terkait dengan efektivitas pembelajaran yang diukur dengan variabel proses belajar mengajar, kemampuan dosen, sarana dan prasarana. Hasil penelitian dapat dijadikan rujukan untuk pengambilan kebijakan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran daring pada mata kuliah praktik.

c. Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai sumber referensi ilmiah untuk penelitian selanjutnya.