

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan komunikasi 4.0 semakin cepat dan canggih. Dampak perkembangan teknologi dan komunikasi tersebut melahirkan inovasi dalam berbagai bidang kehidupan. Hal ini terlihat dari sektor ekonomi terdapat *e-commerce* sebagai bentuk kemudahan dalam berbelanja, pada sektor pemerintahan adanya *e-government* dalam mendukung kinerja pemerintah. Tidak tertinggal dengan sektor lain, sektor pendidikan juga memiliki inovasi teknologi informasi dan komunikasi yang sudah berkembang disebut dengan pembelajaran elektronik (*e-learning*).

E-learning ialah media pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh melalui pemanfaatan teknologi yang bertujuan untuk mempermudah pelaksanaan aktivitas di bidang pendidikan. Menurut Barbara (2008: 4) *e-learning* adalah proses penyampaian materi secara digital yang memberikan layanan pembelajaran dan dukungan belajar. Bezhovski (2016) berpendapat untuk mendukung pembelajaran digunakanlah perangkat komputer atau perangkat seluler yang mampu dalam melaksanakan proses kegiatan belajar dan mengajar. Karwati (2014) juga berpendapat bahwa konsep *e-learning* memiliki pengaruh terhadap perubahan pendidikan dari tradisional ke bentuk digital, secara isi (*contents*) dan sistemnya. Hal ini dibuktikan banyaknya implementasi *e-learning* dari lembaga pendidikan karena berbagai kemudahan dan manfaat yang diperoleh. Perlu diketahui bahwa pelaksanaan *e-learning* didukung dengan keberadaan teknologi.

Berbagai bentuk teknologi yang dimaksud adalah perangkat elektronik seperti CD, video, TV, radio, serta internet yang digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa *e-learning* menjadi suatu inovasi dalam bidang pendidikan yang bertujuan sebagai media komunikasi dalam proses pembelajaran yang terhubung dengan jaringan internet.

Di Indonesia inovasi pemanfaatan *e-learning* sudah dilakukan pada perguruan tinggi sebagai media proses pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa. Hal ini didukung oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 Tahun 2013 tentang “Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi”. Mahasiswa maupun dosen harus dapat melakukan adaptasi terhadap perubahan proses belajar di perguruan tinggi dengan sistem *e-learning*. Berdasarkan data *eLearning Industry* dalam Wartakota (2017) menjelaskan bahwa Indonesia berada pada urutan ke delapan, per tahunnya Indonesia memiliki jumlah permintaan pasar *e-learning* lebih besar 25% dari wilayah Asia Tenggara yang mencapai 17,3%.

Adapun pemanfaatan *e-learning* merupakan proses difusi inovasi yang dapat memberikan efektivitas waktu serta mempermudah komunikasi antara dosen dengan mahasiswa dalam memberikan maupun menerima informasi, seperti mengakses bahan ajar yang diberikan oleh dosen, komunikasi mahasiswa dan dosen dapat dilakukan kapan saja melalui platform pembelajaran. Sifat komunikasi dalam *e-learning* ini bisa tertutup antara mahasiswa dan dosen ataupun bersifat terbuka melalui diskusi grup menggunakan *platform* pembelajaran. Proses pembelajaran dapat menjadi fleksibel dengan adanya

perangkat lunak yang tersambung dengan koneksi internet. Melalui *e-learning* mahasiswa juga dapat lebih giat dalam proses belajar karena strategi proses pembelajaran ini berorientasi kepada mahasiswa. Perlu diketahui bahwa penerapan konsep *e-learning* hanya menjadi fasilitas dalam menyampaikan informasi pembelajaran, sehingga peranan dosen sebagai pengajar tidak hilang.

Penerapan inovasi *e-learning* di Universitas Andalas telah dilakukan sejak tahun 2006. Universitas Andalas menggunakan aplikasi Moodle atau yang dikenal dengan *Interactive learning (iLearn)*. Namun, Universitas Andalas masih tertinggal dalam penggunaannya dibandingkan universitas-universitas di pulau Jawa. Akan tetapi, terdapat banyak dosen yang belum memaksimalkan penggunaan *iLearn* sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil survei perkuliahan daring oleh dosen yang menyatakan media pembelajaran *WhatsApp* dan *Zoom* menempati urutan satu dan dua sedangkan penggunaan *iLearn* menempati urutan ketiga sebagai penggunaan media pembelajaran di Universitas Andalas (LP3M Universitas Andalas, 2020).

Penggunaan *iLearn* di Universitas Andalas pada setiap fakultas diakses dengan alamat *website* tersendiri. *iLearn* Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) dapat diakses pada alamat <https://soc.ilearn.unand.ac.id/>. *Website* tersebut dapat diakses oleh mahasiswa dan dosen saat menjalankan proses perkuliahan. FISIP menjadi salah satu fakultas yang sering memanfaatkan *iLearn* dengan akun aktif sebanyak 2.518 user dalam proses pembelajaran serta telah menggunakan versi 3.00 yang merupakan versi terbaru dibandingkan dengan fakultas lainnya. Pada proses perkuliahan, *iLearn* juga merupakan media *e-learning* yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran di FISIP.

Berdasarkan data BAPEM FISIP (2021) pada tahun ajaran 2020/2021, FISIP memaksimalkan media *e-learning* pada proses belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi dan *website* seperti *Zoom Meeting* memiliki persentase tertinggi sebesar 35%, *WhatsApp* sebesar 30%, *iLearn* sebesar 27%, dan *MS team & Google Meet* dengan persentase terendah sebesar 8%. Sejauh ini masih terdapat keluhan dari mahasiswa FISIP saat menggunakan *iLearn* dalam proses belajar, seperti kesulitan dalam mengakses *iLearn* pada proses perkuliahan, jaringan internet yang tidak stabil yang digunakan mahasiswa serta dosen (BAPEM FISIP, 2021). Kendala dalam belajar daring menggunakan menjadi salah faktor menurunnya minat belajar.

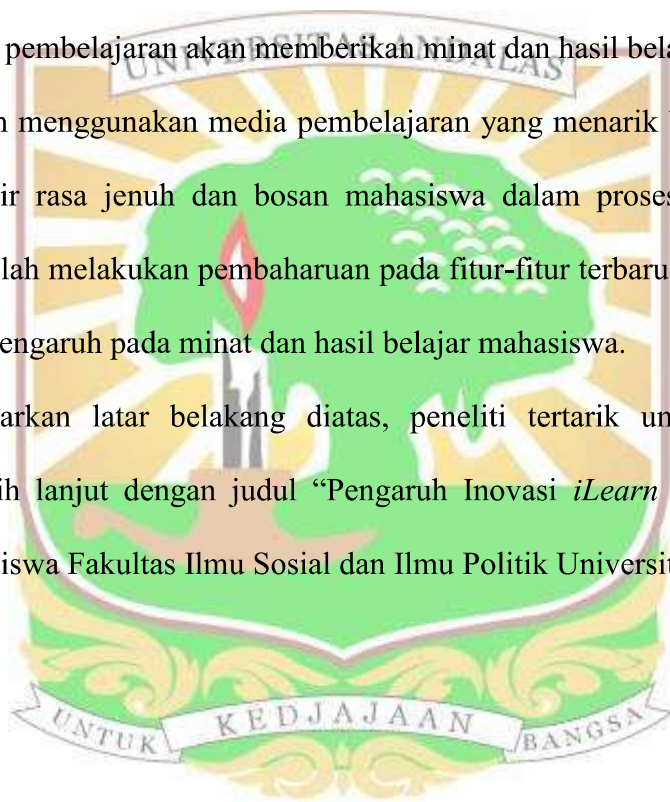
Minat belajar menjadi salah faktor keberhasilan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Menurut Meilani (2017) Minat belajar adalah suatu ketertarikan pada aktivitas belajar tanpa adanya dorongan dari orang lain untuk belajar. Minat belajar mahasiswa dapat dilihat dari partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran seperti adanya keaktifan. Menurut Hermawan (2007:83) untuk merekonstruksi pengetahuan yang dimiliki serta membangun pemahaman atas masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran disebut dengan keaktifan dalam belajar. Mahasiswa yang memiliki minat belajar akan memiliki ciri-ciri seperti memperhatikan dan mengingat suatu yang dipelajari secara berkelanjutan, adanya rasa suka pada yang diminati, dan memiliki ketertarikan pada aktivitas yang diminati daripada yang lain (Slameto, 2013).

Berdasarkan observasi di lapangan, peneliti melihat keikutsertaan mahasiswa dalam perkuliahan daring melalui *iLearn* kurang maksimal, seperti masih banyak mahasiswa yang jarang membuka *website iLearn*, telat mengisi

absen, serta kurang partisipasi mahasiswa dalam kuliah daring. Selain itu, hasil penelitian Saputra dan Susiana (2020) menjelaskan dalam penggunaan *iLearn* pada mahasiswa memiliki tingkat konsentrasi belajar sangat rendah.

Menurut Muhibin (2011:129) agar tercapai hasil belajar mahasiswa yang baik tidak hanya dibutuhkan kemampuan seorang dosen saja, tetapi juga faktor internal seperti intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi mahasiswa dan eksternal seperti lingkungan belajar, media belajar. Adopsi *iLearn* yang maksimal sebagai media pembelajaran akan memberikan minat dan hasil belajar yang tinggi. Hal ini dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa dapat mengusir rasa jenuh dan bosan mahasiswa dalam proses pembelajaran. *iLearn* yang telah melakukan pembaharuan pada fitur-fitur terbaru di versi 3 dapat memberikan pengaruh pada minat dan hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Inovasi *iLearn* terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas”.



1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh inovasi *iLearn* terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Andalas?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini untuk :

1. Mengetahui karakteristik inovasi *iLearn* sebagai media belajar dalam proses pembelajaran di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.
2. Mengetahui minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas dalam menggunakan *iLearn* sebagai media pembelajaran.
3. Mengetahui pengaruh inovasi *iLearn* terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai :

1. Penambah referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang komunikasi pendidikan tentang *e-learning*.
2. Bahan kajian dan sumber bacaan untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Instansi

Hasil penelitian ini dapat memberi informasi dan bahan untuk membentuk kebijakan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *iLearn*.

b. Bagi Dosen

Hasil penelitian ini dapat dijadikan saran untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam menggunakan media *iLearn*.

c. Bagi penulis

Penelitian ini menjadi pengalaman dan pengetahuan serta wawasan dalam menganalisis minat belajar mahasiswa dengan memanfaatkan media *e-learning* khususnya *iLearn*.

