

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang penting untuk kelangsungan kehidupan manusia, dan untuk kemajuan bangsanya. Melalui pendidikan dapat mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seseorang agar menjadi manusia yang berilmu, kreatif, mandiri, berakhlak mulia dan bertanggung jawab. Pendidikan merupakan upaya peningkatan kualitas siswa setelah melalui usaha-usaha belajar guna mencapai tujuan tertentu. Tujuan yang diharapkan adalah agar siswa mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga dapat berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri (Anisatulaini, 2011).

Pendidikan diartikan sebagai faktor penting dalam hidup seseorang karena melalui pendidikan seseorang dapat membentuk pribadi yang memiliki rasa tanggung jawab, cerdas dan kreatif. Untuk mencapai tujuan atau faktor penting dari pendidikan tersebut harus dilakukan sebuah proses yang dinamakan dengan belajar. Dalam proses belajar akan terjadi interaksi antara tubuh dan pikiran dari individu yang melakukan proses belajar. Hasil dari proses belajar ini akan senantiasa memperlihatkan perubahan tingkah laku atau penampilan dari individu yang belajar (Ahfadh, 2020).

Menurut Daryanto pembelajaran adalah proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadi proses belajar, dalam pembelajaran yang paling utama adalah bagaimana siswa belajar aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku secara konstan. Aspek penting dalam proses pembelajaran adalah lingkungan, bagaimana lingkungan diciptakan dengan unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses kegiatan interaksi yang melibatkan tiga unsur utama pendidikan, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Pemahaman ini sesuai dengan pengertian pembelajaran dalam Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Sulandjari & Hasiholan, 2020).

Konsep pendidikan dalam Islam adalah, pendidikan merupakan kegiatan yang harus memiliki tujuan, sasaran dan target yang jelas. Pendidik yang sejati dan mutlak adalah Allah SWT, Dialah pencipta fitrah, pemberi bakat, pembuat berbagai sunnah perkembangan, peningkatan, dan interaksi fitrah sebagaimana Dia pun mensyariatkan aturan guna mewujudkan kemaslahatan dan kebahagiaan fitrah tersebut. Pendidikan menuntut terwujudnya program berjenjang melalui peningkatan kegiatan pendidikan dan pengajaran selaras dengan perkembangan anak.

Begitu pentingnya pendidikan sehingga kita harus mempelajarinya, bahkan didalam Al-Qur'an pun Allah menyebutkan bahwa begitu pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia. Seperti yang terdapat dalam Q.S Al-Mujadilah ayat 11 berikut :

لِكَمَا لِهَيْفَسَحَفَافَسَحُوا الْمَجَالِسَ فَيَتَفَسَّحُوا كَمَا قِيلَ إِذَا آمَنُوا الَّذِينَ أَيُّهَا
وَالَّذِينَ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُمَّ لِيهِمْ فَعَفَانَشْرُوا وَانْشُرُوا أَقْبَلُوا إِذَا

خَيْرٌ مَلُونْتَعَبُوا وَاللَّهُمَّ جَاتِ الْعُلَمَاءُ تَوَا

Terjemahnya: wahai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu "berilah kelapangan di dalam majelis-majelis" maka berdirilah niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang berdiri ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan (Q.S Al-Mujadilah :11) (Sholeh, 2016).

Ayat dengan jelas menunjukkan bahwa orang yang beriman dan berilmu akan memperoleh kedudukan yang tinggi. Keimanan yang dimiliki seseorang akan menjadi pendorong untuk menuntut ilmu, dan ilmu yang dimiliki seseorang akan membuat ia sadar betapa kecilnya manusia dihadapan Allah, sehingga akan tumbuh rasa bersalah kepada Allah bila melakukan hal-hal yang dilarangnya.

Pembelajaran saat ini tidak hanya dilakukan secara konvensional, akan tetapi melakukan pembelajaran secara online atau daring. Telah banyak penelitian terdahulu yang mengkaji tentang pembelajaran *online*. Terdapat penelitian yang melakukan perbandingan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran *online*. Penelitian tersebut, menyebutkan bahwa pembelajaran konvensional dilakukan didalam kelas dan bertatap muka langsung, sedangkan pembelajaran online dapat dilakukan dari jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi. Penggunaan teknologi informasi dianggap dapat memudahkan pembelajaran. Pembelajaran lebih fleksibel dan dapat memenuhi kebutuhan belajar sepanjang hayat.

Kebutuhan manusia akan teknologi juga didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat teknologi adalah sebuah sarana dan prasarana yang menyediakan sebuah baang atau komponen yang diperlukan bagi kelangsungan hidup dan kenyamanan hidup umat manusia. Perkembangan secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit. Perkembangan teknologi informasi saat ini terutama internet mampu menghadirkan ruang-ruang interaksi virtual serta menyediakan informasi dalam jumlah yang melimpah yang bisa diakses secara cepat salah satunya media *online* yg digunakan untuk pembelajaran adalah *e-learning*.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar TI menjadi tak terelakkan lagi. Konsep yang

kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital baik secara isi maupun sistem.

Dimasa pandemi covid-19 telah terjadi banyak perubahan bagi kehidupan manusia diberbagai aspek. Covid-19 atau corona virus adalah suatu kelompok virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan dan manusia. Corona virus merupakan penyakit menular yang pertama kali muncul di wuan tiongkok pada bulan desember 2019 dan virus ini sudah mendunia. Dengan adanya covid-19 ini pemerintah menghimbau masyarakat untuk melakukan semua aktivitas dan kegiatan dari rumah, seperti sekolah dan bekerja. Kegiatan-kegiatan inilah yg membutuhkan peran teknologi salah satunya penggunaan *e-learning*.

E-learning merupakan (*electronik learning*) proses pembelajaran jarak jauh dengan menghubungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi. Menurut Michael Purwadi 2003 dalam Sanaky perangkat elektronik yang dimaksud dalam hal ini adalah perangkat *electronik* yang ada kaitannya dengan teknologi informasi (TIK) dan multimedia berupa CD, Video Tape, TV, dan Radio.

E-learning adalah proses pembelajaran yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi dan internet. Menurut Dong (Kamarga,2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat *elektronik* komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya (Chandrawati, Pemanfaatan *E-Learning* Dalam Pembelajaran, 2019).

Penggunaan *e-learning* di dunia pendidikan sudah banyak diterapkan diperguruan tinggi dimana saja. *E-learning* memberikan harapan baru sebagai alternatif solusi atas sebagian besar masalah pendidikan diindonesia apalagi pada masa pandemi covid-19 saat ini. Pemerintah telah mendukung penerapan *e-learning* diperguruan tinggi diindonesia yang diwujudkan dalam bentuk peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 24 Tahun 2012 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh oleh perguruan tinggi diindonesia.

E-learning sendiri dalam pengembangannya sudah banyak aplikasi aplikasi pendukungnya, salah satunya *e-learning* yang berbasis *web* yang dimana pencariannya menggunakan link yang sudah disediakan oleh pembuat *website-learning*. Pada dasarnya *e-learning* mempunyai dua tipe yaitu : pertama, *synchronous* yang berarti pembelajaran dilakukan secara bersamaan oleh pendidik dan peserta didik mealalui jaringan internet. Pembelajaran dengan waktu yang bersamaan ini biasanya seperti persentasi oleh mahasiswa maupun penyampaian materi oleh dosen dan biasanya dalam penyampaian materi yaitu dengan menampilkan slide *power point*. Kemudian yang kedua, ada *asynchrinous* yang dimana dalam pembelajarannya tidak dilakukan secara bersamaan oleh pendidik maupun peserta didik, biasanya pembelajaran ini seperti pemberian tugas oleh dosen yang diunggah ke *platfrome-learning* dan diakses oleh mahasiswa untuk dikerjakan, kemudian diunggah kembali ke *platfrome-learning* oleh peserta didik sebagai pengumpulan tugas.

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari merupakan salah satu perguruan tinggi yang menerapkan *e-learning* sebagai media pembelajaran jarak jauh. IAIN Kendari adalah perguruan tinggi islam yang ada dikota Kendari Provinsi Sulawesi Tenggara. IAIN Kendari saat ini dipimpin oleh rektor Prof. Dr. Faizah Binti Awad. IAIN Kendari memiliki kurang lebih 3.000 mahasiswa.

Ditahun 2020 tepatnya pada awal semester ganjil IAIN Kendari mengeluarkan kebijakan untuk tetap melaksanakan pembelajaran secara online, salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran online ini adalah media *e-learning* yang berbasis *web*. Pada Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan tepatnya pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, menerapkan penggunaan *e-learning* ini (*ftik.iainkendari*, 2020).

Sebelum menerapkan *e-learning*, perguruan tinggi IAIN Kendari telah banyak memberikan sosialisasi, panduan bahkan tutorial bagaimana cara menggunakan media *e-learning* ini. Beberapa usaha kampus dalam memberikan pemahaman kepada dosen dan

mahasiswa tentang bagaimana cara menggunakan *e-learning* yaitu dengan cara memberikan tutorial melalui media Youtube, menulis langkah-langkah penggunaan *e-learning* di halaman utama *web e-learning* langsung. Kampus juga telah menuliskan buku panduan tentang penggunaan *e-learning* dalam bentuk pdf yang dapat diakses dan diunduh secara gratis oleh mahasiswa.

Melihat usaha yang telah dilakukan kampus demi memahamkan mahasiswa di IAIN Kendari, seharusnya mahasiswa sudah mampu mengoperasikan media *e-learning* tanpa merasa kebingungan lagi, akan tetapi kenyataannya tidak demikian ternyata masih saja ada mahasiswa yang masih kesulitan dan bingung menggunakan media *e-learning* ini. Seperti mengunggah tugas, ada mahasiswa yang masih bingung cara mengunggah tugas. Tentu saja hal tersebut menjadi masalah dalam penggunaan *e-learning* ini. Sebab mahasiswa yang bisa menggunakan komputer dan internet belum tentu bisa menggunakan media pembelajaran seperti *e-learning*. Mahasiswa biasanya hanya sekedar tahu dan bisa menggunakan komputer sebatas pada pengolahan kata dan data belum sampai ke berbagai aplikasi komputer yang relevan dan berhubungan dengan internet. Kemudian kemampuan mahasiswa dalam mengutak-atik internet juga perlu ditingkatkan. Kalau hanya untuk sekedar *searching* dan *browsing* pastinya semua sudah bisa, tetapi ketika dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi internet untuk pembelajaran maka diperlukan pelatihan bagi mahasiswa agar mereka benar-benar siap ketika pembelajaran *e-learning* diterapkan. Mahasiswa dituntut untuk mandiri dalam hal mencari sumber belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah dari hasil pengamatan peneliti tersebut, peneliti ingin mengkaji lebih dalam tentang “Analisis Kesiapan Mahasiswa Dalam Menghadapi Pembelajaran *E-Learning* Selama Pandemi Covid-19 di IAIN Kendari” peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang tengah melaksanakan pembelajaran *e-learning* maupun mahasiswa yang baru mulai menggunakan *e-learning* di IAIN Kendari.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah agar tidak meluas nantinya. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yakni, penelitian ini tidak memfokuskan pada semua mahasiswa IAIN Kendari, melainkan hanya terfokus pada mahasiswa program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas dapat dirumuskan beberapa rumusan masalahnya sebagai berikut :

- 1.3.1 Bagaimanakah kesiapan mahasiswa PGMI dalam menghadapi pembelajaran *e-learning* di IAIN Kendari ?
- 1.3.2 Apa sajakah aplikasi *e-learning* berbasis *web* yang digunakan mahasiswa PGMI di IAIN Kendari ?
- 1.3.3 Apa sajakah faktor pendukung dan penghambat selama proses pembelajaran *e-learning* mahasiswa PGMI di IAIN Kendari ?

1.4 Tujuan Penelitian

- 1.4.1 Untuk menganalisis kesiapan mahasiswa PGMI dalam menghadapi pembelajaran melalui media *e-learning* di IAIN Kendari.
- 1.4.2 Untuk menganalisis aplikasi *e-learning* berbasis *web* apa saja yang digunakan mahasiswa PGMI di IAIN Kendari.
- 1.4.3 Untuk menganalisis apa saja faktor pendukung dan penghambat selama proses pembelajaran *e-learning* mahasiswa PGMI di IAIN Kendari

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teoritis, menambah khasanah keilmuan dalam hal penggunaan media *e-learning*, kemudian aplikasi *e-learning* berbasis *web* apa yang digunakan dan bagaimana kesiapan mahasiswa serta hambatan dan dukungan apa yang dialami mahasiswa selama proses

pembelajaran *e-learning* sehingga dapat menjadi pembelajaran dalam mempersiapkan media pembelajaran dengan baik, serta dapat menjadi bahan masukan bagi peneliti lain yang penelitiannya memiliki hubungan atau memiliki keterkaitan dengan hasil penelitian ini.

Secara praktis, memberikan informasi kepada para mahasiswa maupun dosen agar lebih meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media *e-learning*, serta meningkatkan keterampilan dalam hal penggunaan media pembelajaran. Juga sebagai bahan masukan bagi mahasiswa agar lebih memperhatikan bagaimana cara menggunakan media *e-learning*. Serta sebagai bahan pembelajaran dimasa yang akan datang bagi peneliti apabila ada yang meneliti dibidang yang sama.

1.6 Definisi Oprasional

- 1.6.1 Analisis kesiapan mahasiswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah analisis bagaimana kesiapan mahasiswa IAIN Kendari khususnya pada prodi PGMI, sejauh apa persiapan para mahasiswa, aplikasi *e-learning* berbasis *web* apa saja yang digunakannya dan apa saja dukungan dan hambatan para mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 1.6.2 Media pembelajaran *online* atau daring yang tengah digunakan oleh mahasiswa PGMI di IAIN Kendari adalah aplikasi *e-learning web*. Aplikasi *e-learning web* merupakan aplikasi berbasis *web* yang dapat diakses melalui link atau lewat aplikasi itu sendiri. Aplikasi ini bisa diatur sistemnya oleh kampus maupun dosen yang bersangkutan, seperti mengatur *virtual* kelas, pembuatan jadwal, pembuatan tugas, dan lain sebagainya. Adapun bentuk aplikasinya yaitu, aplikasi *e-learning*, *zoom*, *google meet*, dan *google classroom*.
- 1.6.3 Faktor Pendukung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan atau kondisi yang mendukung berjalan lancarnya pembelajaran, seperti koneksi

jaringan yang baik. Faktor yang menghambat pembelajaran *e-learning* adalah koneksi jaringan yang buruk.

