

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era saat ini merupakan masa penuh persaingan global, maka dari itu perlu mempersiapkan generasi muda dengan pendidikan yang lebih baik. Kemajuan teknologi merupakan alat bantu guna menunjang kemajuan pendidikan di Indonesia. Guna untuk menunjang segala sesuatu yang diperlukan, maka pentingnya menyadari adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk aktivitas pendidikan. Maka dari itu, dunia pendidikan dituntut untuk mempermudah jalannya kegiatan belajar-mengajar terutama dalam perguruan tinggi.

Perguruan tinggi dituntut untuk memberikan pelayanan belajar yang baik sesuai dengan perkembangan teknologi. Supaya menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kemampuan intelektual dan kemampuan beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Maka mahasiswa dan lulusan Program Sarjana Universitas Soegijapranata Semarang dibekali dengan sikap, kompetensi, keterampilan, dan kemampuan sosial yang memadai. Bentuk dari persiapan tersebut merupakan penerapan dari pembelajaran berbasis TIK.

Salah satu pendukung pendidikan dengan pemanfaatan teknologi melalui penerapan *Electronic Learning (E-learning)*. *E-learning* merupakan proses

pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara sistematis dengan mengintegrasikan semua komponen pembelajaran, termasuk interaksi yang terjamin kualitasnya dengan pembelajaran lintas ruang dan waktu. *E-learning* merupakan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan internet dan teknologi komputer. Pembelajaran ini sangat memudahkan mahasiswa untuk belajar melalui komputer atau mengakses dari gadget masing-masing dimana saja tanpa harus hadir mengikuti perkuliahan secara tatap muka dengan dosen.

Pembelajaran baik secara tatap muka maupun *E-learning* merupakan suatu proses yang melibatkan 3 aktivitas yang saling berkaitan satu sama lain, yaitu: (1) aktivitas presentasi, yaitu penyajian atau pemaparan bahan pembelajaran, (2) aktivitas interaksi, yaitu aktivitas komunikasi yang dilakukan antara pembelajar dengan fasilitator maupun antar pembelajar, dan (3) aktivitas evaluasi yang berfungsi sebagai pengukur kemajuan dan keberhasilan suatu pembelajaran (Wibawanto, 2012)

E-learning merupakan media pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, dan dimana dosen lebih berperan sebagai fasilitator, mentor, pelatih, dan teman belajar sedangkan mahasiswa lebih berperan sebagai partisipan aktif pada proses belajar mengajar. Salah satu kelebihan E-learning sebagai media pembelajaran adalah E-learning dapat diakses 24 jam, sehingga tidak ada batasan mahasiswa dalam mencari informasi untuk mata pelajaran yang disajikan. Sistem *E-learning* memang sangat penting utamanya di Unika Soegijapranata dan dapat diakses melalui <http://cyber.unika.ac.id/>. Melalui Cyber Unika sangat mempermudah dosen untuk

mengelola materi perkuliahan, seperti: menyusun silabus, mengunggah materi perkuliahan, memberikan dan menerima pekerjaan mahasiswa, dan membuat tes (*quiz*). Di sisi lain, mahasiswa juga dapat mengakses informasi dan memperoleh materi pembelajaran, mengunggah tugas perkuliahan, dan mengerjakan tes (*quiz*).

Di Universitas Katolik Soegijapranata sendiri pemanfaatan fasilitas Cyber masih belum maksimal. Kenyataannya banyak mahasiswa yang belum siap dengan adanya sistem Cyber ini, karena sebagian mahasiswa banyak yang tidak mengerti cara akses Cyber dan menganggap bahwa Cyber malah mempersulit. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya mahasiswa yang tau adanya Cyber dan manfaatnya, tetapi tidak pernah menggunakannya dalam perkuliahan dikarenakan cara mengajar dosen yang berbeda-beda menjadikan media pembelajaran ini tidak banyak digunakan oleh dosen untuk menyampaikan materi perkuliahannya. Kemungkinan menimbulkan kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa atau bahkan antar mahasiswa itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

1. Faktor – faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan Cyber (*E-Learning*) di Universitas Katolik Soegijapranata?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penggunaan Cyber (*E-Learning*) di Universitas Katolik Soegijapranata

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini :

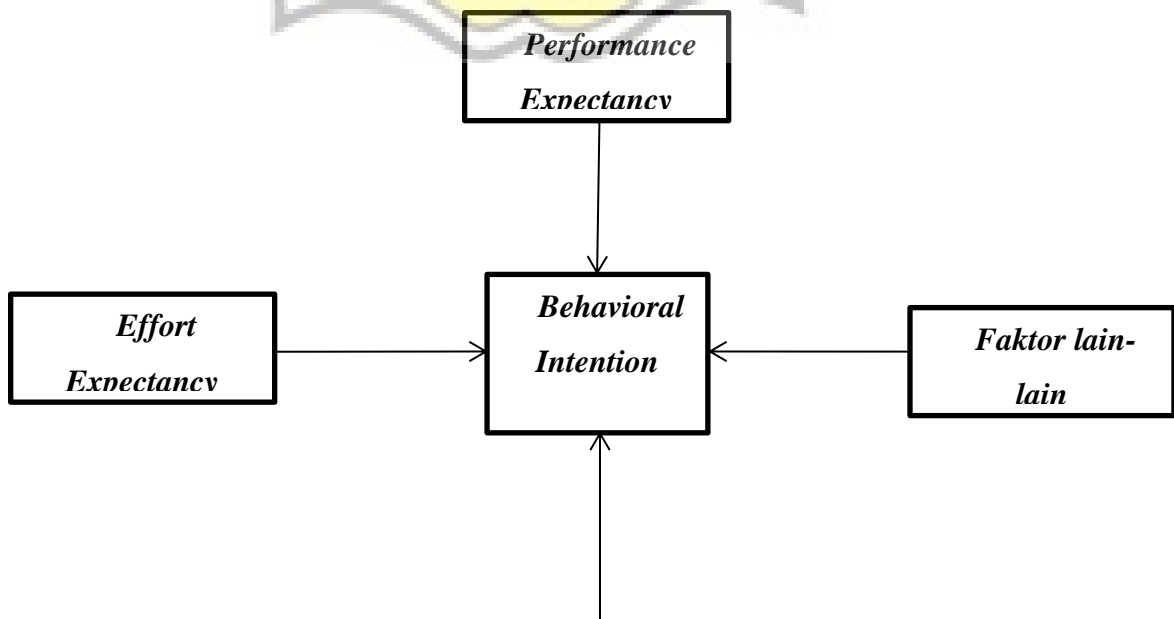
1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah referensi guna untuk dijadikan sumber dengan penelitian yang serupa.

1.4.1 Manfaat Bagi Universitas Soegijapranata

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi Universitas Katolik Soegijapranata yang berkaitan dengan peminatan penggunaan Cyber. Sehingga dapat dilakukannya perencanaan, perbaikan dan pengembangan teknologi informasi yang diminati, mudah dipahami dan dapat menunjang pembelajaran yang dilakukan.

1.5 Kerangka Pikir



***Facilitating
condition***

Gambar 1.1 Kerangka Pikir Penelitian

Era globalisasi manusia dituntut untuk bersaing dalam upaya meningkatkan kesejahteraan. Dunia pendidikan harus meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan dan teknologi salah satunya melalui pemanfaatan *E-learning* guna mempermudah akses pendidikan untuk keperluan perkuliahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka pikir serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian landasan teori berisi tinjauan pustaka, pengembangan hipotesis yang akan menguraikan berbagai teori, konsep dan penelitian sebelumnya yang relevan sampai dengan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian metode penelitian berisi gambaran umum obyek penelitian, obyek dan lokasi penelitian, populasi dan sampel, sumber dan jenis data, teknik pengumpulan data, definisi operasional dan pengukuran variabel serta teknik analisa data.

BAB IV HASIL DAN ANALISIS

Pada bagian hasil dan analisis berisi analisa yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang diajukan.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup berisi kesimpulan dan saran dari analisis yang telah dilakukan pada bagian sebelumnya.

