

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin cepat memiliki dampak besar pada banyak sektor tak terkecuali sektor pendidikan, terutama ditingkat perguruan tinggi. Pada saat yang bersamaan pendidik dituntut untuk mampu memadukan model pembelajaran tradisional dengan kemajuan teknologi informasi agar dapat mengimbangi gaya belajar peserta didik yang beragam. Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara manual melalui tatap muka sudah dapat dilakukan secara daring, saat ini hampir semua perguruan tinggi telah memanfaatkan *e-learning* dalam proses pembelajaran, salah satunya Universitas Negeri Gorontalo (UNG).

Pembelajaran online seperti kuliah daring tentu sangat membantu mahasiswa dan dosen pengajar pada situasi pandemi saat ini yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara online. Beberapa manfaat dari *e-learning* diantaranya yaitu dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis, mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi, peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran, proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi didalam ruangan kelas saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan,

parasiswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar (Rohmah, 2016).

Menurut Choiroh (2020) tujuan penerapan *e-learning* diharapkan agar pembelajaran lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun data yang didapatkan tidak sesuai dengan tujuan penerapan *e-learning*, ini dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai UTS/UAS mahasiswa dibawah 60 pada mata kuliah logika matematika (Rohandi, Hasil Wawancara, Agustus 2021). Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa saat menggunakan kuliah daring yang mengatakan bahwa mahasiswa kurang mengerti cara menggunakan kuliah daring, sulitnya jaringan internet untuk mengakses kuliah daring dan kurangnya minat untuk mengakses kuliah daring.

Hartati (2011) menyatakan : dalam proses belajar dan pembelajaran tidak akan terlepas dari pengetahuan dasar dan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Dari pengalaman yang ia dapatkan akan mempermudah peserta didik untuk memahami pelajaran atau pengetahuan yang akan ia pelajari, Pengalaman belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar, karena pengalaman yang telah dimiliki akan digunakan untuk menghubungkan pelajaran yang telah diketahui dengan pengetahuan yang akan dipelajari, Dengan demikian pengalaman dalam belajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar.

Salah satu alat yang dapat mengukur pengalaman pengguna menggunakan *e-learning* yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ). alat ini menggunakan kuisisioner untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna sistem. Menurut Schreep dkk (2017) UEQ adalah suatu metode atau alat yang digunakan untuk

mengukur pengalaman pengguna dari sebuah sistem, dengan menganalisa 6 aspek yaitu dari sisi daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu dilakukan penelitian mengenai “Hubungan Pengalaman Pengguna Kuliah Daring Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Logika Matematika”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah aspek daya tarik dalam pembelajaran *e-learning* memiliki hubungan terhadap hasil belajar?
2. Apakah aspek kejelasan dalam pembelajaran *e-learning* memiliki hubungan terhadap hasil belajar?
3. Apakah aspek efisiensi dalam pembelajaran *e-learning* memiliki hubungan terhadap hasil belajar?
4. Apakah aspek ketepatan dalam pembelajaran *e-learning* memiliki hubungan terhadap hasil belajar?
5. Apakah aspek stimulasi dalam pembelajaran *e-learning* memiliki hubungan terhadap hasil belajar?
6. Apakah aspek kebaruan dalam pembelajaran *e-learning* memiliki hubungan terhadap hasil belajar?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini dapat terarah sesuai tujuan yang akan dicapai, maka perlu diadakan batasan masalah dalam penelitian. adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Penelitian akan dilakukan di Universitas Negeri Gorontalo (UNG), Jurusan Teknik Informatika, angkatan 2020 yang mengontrak mata kuliah logika matematika dan telah menggunakan kuliah daring.
2. Hanya membahas pengukuran aspek-aspek pengalaman pengguna yaitu daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan menggunakan metode atau tools *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang dilihat dari perspective mahasiswa sebagai pengguna.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hubungan pengalaman pengguna kuliah daring yang dilihat dari aspek daya tarik terhadap hasil belajar.
2. Untuk mengetahui hubungan pengalaman pengguna kuliah daring yang dilihat dari aspek kejelasan terhadap hasil belajar.
3. Untuk mengetahui hubungan pengalaman pengguna kuliah daring yang dilihat dari aspek efisiensi terhadap hasil belajar.
4. Untuk mengetahui hubungan pengalaman pengguna kuliah daring yang dilihat dari aspek ketepatan terhadap hasil belajar.
5. Untuk mengetahui hubungan pengalaman pengguna kuliah daring yang dilihat dari aspek stimulasi terhadap hasil belajar.
6. Untuk mengetahui hubungan pengalaman pengguna kuliah daring yang dilihat dari aspek kebaruan terhadap hasil belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Mengetahui hubungan pengalaman pengguna aplikasi *e-learning* terhadap hasil belajar.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai hubungan pengalaman yang dilihat dari aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan terhadap hasil belajar, serta juga diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis mempelajari pengalaman pengguna aplikasi *e-learning* terhadap hasil belajar mahasiswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan yang didapatkan tentang pengalaman pengguna aplikasi dan proses belajar mengajar.
 - b. Sebagai masukan bagi pengembangan aplikasi *e-learning* kuliah daring untuk memperbaiki aplikasi *e-learning* berdasarkan pengalaman pengguna.