

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah pelaksanaan metode pembelajaran daring (dalam jaringan/online learning). Wabah virus corona mempercepat penerapan sistem ini secara luas, termasuk di lingkungan perguruan tinggi. Universitas Sangga Buana YPKP, khususnya Program Studi Manajemen Angkatan 2021, menjadi salah satu pihak yang mengalami transisi signifikan dari sistem tatap muka ke sistem pembelajaran daring.

Semenjak diberlakukannya pembelajaran daring, mahasiswa tidak lagi belajar secara tatap muka. Melainkan melalui platform digital seperti Zoom, Google Meet dan Sistem Kuliah Online. Meski teknologi sudah sangat canggih dan berbagai platform tersedia, banyak mahasiswa mengeluh akan keterbatasan interaksi dengan dosen, menurunnya motivasi belajar, kesulitan memahami materi yang disampaikan secara online, serta meningkatnya beban tugas mandiri.

Pembelajaran daring memiliki potensi untuk meningkatkan fleksibilitas, aksesibilitas, dan kemandirian belajar mahasiswa. Namun demikian, efektivitas pembelajaran daring masih menjadi isu penting, terutama terkait dengan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi, berinteraksi dengan dosen dan sesama mahasiswa, serta mempertahankan motivasi belajar. Beberapa

keluhan yang muncul antara lain adalah koneksi internet yang terkadang tidak stabil, kurangnya interaksi antara mahasiswa dengan dosen, kesulitan memahami materi, serta menurunnya semangat belajar karena pembelajaran daring kurang atraktif.

Menurut Nisaul Barokati et al., (2022:12) Pembelajaran daring merupakan metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi. Kata daring sendiri merupakan singkatan dari (dalam jaringan) yang pelaksanaannya tentu bergantung pada jaringan internet. Metode pembelajaran ini dilakukan melalui pertemuan virtual yang terkoneksi jaringan internet menggunakan materi digital, seperti video, audio, dan teks softfile.

Efektivitas Menurut Suryanto (2023:8) adalah suatu hal yang menunjukkan sejauh mana rencana/ target hal tersebut dapat tercapai, semakin banyak rencana atau target yang terwujud, semakin tinggi pula tingkat keefektifannya, Suryanto juga (2023:68) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri atas berbagai unsur seperti sumber daya manusia, bahan ajar, sarana prasarana, serta prosedur yang saling berinteraksi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Kesimpulannya efektivitas belajar bisa diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam mencapai hasil belajar secara menyeluruh. Efektivitas belajar dapat diukur melalui ketercapaian tujuan pembelajaran, keterlibatan aktif, serta penggunaan metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Syarifuddin et al., (2021: 7-8) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran daring dan proses pelaksanaan pembelajaran itu sendiri mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Mahasiswa dihadapkan pada berbagai

tantangan, salah satunya adalah keterbatasan ekonomi. Kondisi ekonomi yang kurang memadai menyebabkan sebagian besar mahasiswa kesulitan untuk memiliki perangkat seperti handphone dan membeli paket data internet, yang merupakan kebutuhan mendasar dalam mengikuti pembelajaran daring. Selain itu, kendala lain yang tak kalah penting adalah kualitas jaringan internet di lingkungan tempat tinggal mahasiswa. Menurut Fitria Lilyana et al., (2022:196) dalam penelitiannya juga menekankan pentingnya peran media digital dalam meningkatkan efektivitas layanan dan keterlibatan pengguna, tentunya dapat diadaptasi pula dalam konteks pembelajaran daring.

Efektivitas pembelajaran daring merujuk pada sejauh mana media pembelajaran berbasis teknologi mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Efektivitas dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar, tingkat partisipasi aktif mahasiswa, dan tingkat kepuasan terhadap pembelajaran. Pembelajaran daring (X) mempengaruhi efektivitas belajar (Y). Kualitas sarana prasarana, media pembelajaran, intensitas interaksi, serta penguasaan teknologi berkontribusi positif terhadap pemahaman materi, kemandirian belajar, ketepatan waktu penyelesaian tugas, dan hasil belajar mahasiswa yang sesuai dengan dimensi kedua variabel.

Peneliti melakukan pra-survei terhadap mahasiswa di Universitas Sangga Buana YPKP Program Studi Manajemen Angkatan 2021. Pra-survei merupakan bagian dari tahap awal penelitian yang penting untuk memahami karakteristik responden dan menguji kelayakan instrumen yang digunakan. Sebanyak 20

responden sebagai sampel telah berpartisipasi dalam pengisian kuesioner pra-survei ini. Berikut disajikan rekapitulasi hasilnya :

**Tabel 1.1**

**Hasil Pra-Survei Efektivitas Pembelajaran (Y)**

| Pertanyaan   | Jawaban |       |       |       | Jumlah<br><br>Responden |
|--|---------|-------|-------|-------|-------------------------|
|  | Ya      |       | Tidak |       |                         |
| Metode pembelajaran daring membuat mahasiswa mudah memahami materi pembelajaran.                                       | 4       | (20%) | 16    | (80%) | 20                      |
| Seluruh mahasiswa terlibat secara aktif dan mendapatkan pengalaman belajar yang menarik selama mengikuti pembelajaran. | 7       | (35%) | 13    | (65%) | 20                      |
| Sarana yang dimiliki setiap mahasiswa cukup memadai untuk mengikuti metode pembelajaran ini.                           | 9       | (45%) | 11    | (55%) | 20                      |

Sumber : Data primer diolah peneliti, 2025.

Tabel 1.1 yang merupakan hasil prasurvei terhadap 20 mahasiswa USB YPKP Prodi Manajemen angkatan 2021 menunjukkan 80% jawaban Tidak, yang dapat diartikan bahwa mereka kesulitan memahami materi yang disajikan dalam pembelajaran daring, karena beberapa keluhan yang muncul seperti koneksi internet yang terkadang tidak stabil, dan kurangnya interaksi dengan dosen. Sebanyak 65% diantara para responden juga menyatakan kurang atraktif sehingga metode pembelajaran ini tidak menarik, yang menyebabkan turunnya motivasi belajar para peserta didik. Terakhir, mayoritas mahasiswa belum memiliki sarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran. Handphone, laptop/komputer



menjadi sarana perangkat keras utama dalam mengikuti pembelajaran daring, lalu jaringan dan kuota internet menjadi perangkat lunak penopang untuk melaksanakan pembelajaran yang kerap kali tidak dimiliki oleh para peserta didik.

**Tabel 1.2**  
**Hasil Pra-survei Pembelajaran Daring (X)**

| No | Pertanyaan   | Jawaban |       |       |       | Jumlah Responden |
|----|--|---------|-------|-------|-------|------------------|
|    |  | Ya      |       | Tidak |       |                  |
| 1  | Koneksi internet yang dimiliki setiap mahasiswa selalu bagus dan stabil.                               | 8       | (40%) | 12    | (60%) | 20               |
| 2  | Fleksibilitas dalam pembelajaran daring membuat pembelajaran yang di ikuti mahasiswa menjadi kondusif. | 7       | (35%) | 13    | (65%) | 20               |
| 3  | Komunikasi 2 arah antara Dosen dan Mahasiswa melalui pertemuan daring cukup aktif.                     | 9       | (45%) | 11    | (55%) | 20               |
| 4  | Fitur dalam platform pembelajaran daring mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kolaboratif.    | 6       | (30%) | 14    | (70%) | 20               |
| 5  | Pembelajaran daring membantu memperluas pemahaman dan mendorong berpikir kritis.                       | 9       | (45%) | 11    | (55%) | 20               |
| 6  | Pembelajaran daring menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.                                | 5       | (25%) | 15    | (75%) | 20               |

Sumber : Data primer diolah peneliti, 2025.

Berdasarkan hasil prasurvei dalam Tabel 1.2 mayoritas responden (60%) terkendala oleh koneksi internet yang tidak stabil. Sebagian besar responden (65%) juga menyatakan bahwa fleksibilitas pembelajaran jarak jauh tidak selalu membawa dampak positif, karena berbagai kendala seperti kebisingan, gangguan keluarga, serta godaan untuk membuka media sosial dan bermain gim.

Sebanyak 65% responden mengeluhkan kurangnya komunikasi dua arah antara mahasiswa dan dosen. Kendala teknis seperti koneksi internet yang lambat menghambat proses interaksi. Meskipun platform pembelajaran daring semakin canggih, 70% responden merasa sulit membangun lingkungan belajar kolaboratif akibat terbatasnya pertemuan tatap muka, sehingga komunikasi menjadi kurang optimal baik dari segi frekuensi maupun kedalaman.

Akses materi yang mudah didapat melalui internet pun tidak serta-merta meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa, sebagaimana diungkapkan 55% responden yang menganggap tanpa adanya interaksi verbal dan bahasa tubuh, pemahaman konseptual menjadi terbatas. Kondisi ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan menurunkan motivasi belajar, sebagaimana diakui 75% responden yang merasa kesulitan memahami materi kompleks akibat minimnya kesempatan diskusi langsung.

Temuan pra-survei ini memperkuat urgensi, fenomena pengaruh pembelajaran daring terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa di USB YPKP Program Studi Manajemen Angkatan 2021.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut

1. Mahasiswa kesulitan memahami materi dalam pembelajaran yang digelar secara daring.
2. Mahasiswa merasa sulit membangun lingkungan belajar kolaboratif akibat terbatasnya pertemuan tatap muka, sehingga komunikasi menjadi kurang optimal baik dari segi frekuensi maupun kedalaman.
3. Kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa selama pembelajaran daring.
4. Fleksibilitas pembelajaran jarak jauh tidak selalu membawa dampak positif, karena berbagai kendala seperti kebisingan, gangguan keluarga, serta godaan untuk menggunakan media sosial dan bermain gim selama pembelajaran
5. Penurunan efektivitas belajar mahasiswa selama pembelajaran daring karena adanya beberapa keluhan seperti kurangnya interaksi dengan dosen, tidak stabilnya jaringan, serta kesulitan memahami materi pembelajaran yang disampaikan secara daring.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada

1. Mahasiswa Program Studi Manajemen Angkatan 2021 USB YPKP.
2. Fokus penelitian adalah pada pengaruh pembelajaran daring terhadap efektivitas belajar mahasiswa, tanpa membahas aspek psikologis atau sosial secara mendalam.

3. Penelitian ini hanya dilakukan di lingkungan kampus USB YPKP yang merupakan objek tunggal.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan analisis masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pembelajaran daring di USB YPKP program studi manajemen angkatan 2021?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran di Universitas Sangga Buana YPKP program studi manajemen angkatan 2021?
3. Seberapa besar pengaruh pembelajaran daring terhadap efektivitas pembelajaran USB YPKP program studi manajemen angkatan 2021?

#### 1.5 Maksud & Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh pembelajaran daring terhadap efektivitas belajar mahasiswa Program Studi Manajemen Angkatan 2021 USB YPKP. Hasil dari penelitian ini akan disusun menjadi karya tulis ilmiah berupa skripsi, yang merupakan salah satu tugas akhir sebagai syarat dalam menyelesaikan jenjang program sarjana program studi manajemen pada USB YPKP Bandung. Tujuannya yaitu :

1. Mendeksripsikan & menganalisis pembelajaran daring mahasiswa di USB YPKP program studi manajemen angkatan 2021.
2. Mendeksripsikan dan menganalisis efektivitas pembelajaran mahasiswa di USB YPKP program studi manajemen angkatan 2021.



3. Mengukur pengaruh pembelajaran daring terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa di USB YPKP program studi manajemen angkatan 2021.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis:

1. Memberi kontribusi dalam pengembangan kajian akademik mengenai pengaruh pembelajaran daring terhadap efektivitas belajar di pendidikan tinggi.
2. Semoga penelitian ini bermanfaat untuk semua pihak, baik itu penulis, peneliti selanjutnya, dan lembaga yang bersangkutan. Khususnya program studi manajemen semoga menambah informasi serta pengetahuan di bidang manajemen sumber daya manusia.
3. Semoga bisa menjadi sumber/referensi dan bahan kajian penelitian selanjutnya sehubungan dengan masalah yang diteliti.

### 1.6.2 Manfaat Praktis:

1. Bagi mahasiswa memberi pemahaman tentang pentingnya adaptasi dalam sistem pembelajaran daring.
2. Bagi dosen memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring.
3. Bagi institusi menjadi bahan evaluasi dalam merancang kebijakan pembelajaran daring yang efektif.

## 1.7 Lokasi & Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di USB YPKP, khususnya lingkungan Program Studi Manajemen angkatan 2021 yang beralamat di Jalan P.H.H. Mustofa (Suci)

No.68, Bandung, Jawa Barat. Adapun untuk periode penelitiannya mulai dari bulan April 2025 – Juli 2025, dengan rincian sebagai berikut

**Tabel 1.3**  
**Pelaksanaan Kegiatan**

| No | Kegiatan          | Periode Bulan Penelitian |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
|----|-------------------|--------------------------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|---------|---|---|---|
|    |                   | April                    |   |   |   | Mei |   |   |   | Juni |   |   |   | Juli |   |   |   | Agustus |   |   |   |
|    |                   | 1                        | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1       | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Pengajuan Judul   |                          |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
| 2  | Bimbingan BAB I   |                          |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
| 3  | Bimbingan BAB II  |                          |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
| 4  | Bimbingan BAB III |                          |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
| 5  | Sidang UP         |                          |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
| 6  | Pengumpulan Data  |                          |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
| 7  | Pengolahan Data   |                          |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
| 8  | Bimbingan BAB IV  |                          |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
| 9  | Bimbingan BAB V   |                          |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
| 10 | Sidang Akhir      |                          |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |

Sumber : Diolah peneliti, 2025.

Keterangan :  berjalannya kegiatan