

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penerapan *E-Learning/Electronic Learning* telah menjadi salah satu fenomena yang terjadi di seluruh dunia termasuk di Indonesia. E-Learning merupakan proses pembelajaran yang dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak antara para pelajar dan pengajar.

Electronic Learning (E-Learning) banyak diterapkan di berbagai Universitas di Indonesia. Menurut artikel yang ditulis pada tanggal 24 Maret 2020 pada website <https://mamikos.com/info/website-e-learning-berbagai-kampus-di-indonesia/> beberapa universitas ternama di Indonesia seperti Universitas Indonesia (UI), Institut Teknologi Bandung (ITB), Telkom University, Universitas Udayana dan beberapa universitas lainnya sudah menerapkan E-Learning menjadi salah satu metode pilihan mahasiswa dalam melakukan proses perkuliahan.

E-Learning sendiri pertama kali diterapkan oleh Universitas Illinois di Urbana-Champaign, Amerika Serikat. Menggunakan sistem instruksi berbasis komputer dan komputer yang dinamakan PLATO.

Sejak itu, *E-Learning* terus mengalami perkembangan dari masa ke masa. Beberapa perkembangannya tersebut adalah:

Dimulai dari tahun 1990 yang dikenal dengan era *CBT (Computer-Based Training)*. Mulai banyak orang yang memperkenalkan dan mengetahui tentang aplikasi *E-Learning* yang berjalan dalam komputer ataupun berbentuk *CD-ROM*. Materi pembelajaran yang disediakan terdapat dalam bentuk tulisan dan multimedia (Video dan Audio).

Setelah itu pada tahun 1994, seiring dengan diterimanya prosedur *CBT* pada masyarakat. *CBT* sendiri berkembang dan muncul dalam bentuk yang lebih menarik dan mulai diproduksi secara masal.

Pada tahun 1997 masyarakat telah mengembangkan *LMS (Learning Management System)*. Perkembangan internet menyebabkan seluruh masyarakat di dunia mulai mengenal dan menggunakan internet. Melalui internet informasi dapat diperoleh dengan cepat dan masyarakat mulai merasa bahwa internet telah menjadi salah satu kebutuhan mutlak atau hal yang sangat diperlukan. Berkat internet pembagian informasi tidak lagi dibatasi oleh jarak serta lokasi.

Perkembangan *LMS* yang makin pesat menghasilkan pemikiran baru untuk mengatasi dan mencegah terciptanya masalah yang dapat terjadi antar *LMS* yang satu dengan lainnya. Terciptalah bentuk standar seperti yang dikeluarkan oleh *AICC (Airline Industry CBT Commettee)*, *IMS*, *SCORM*, *IEEE LOM*, *ARIADNE*, dan lain lain.

Pada tahun 1999 telah digunakannya aplikasi *E-Learning* berbasis website. Terjadinya perkembangan *LMS* menjadi aplikasi *E-Learning* yang berbasis website. Perkembangan terjadi secara menyeluruh, baik untuk pelajar maupun pihak administrasi dan pengajar. *LMS* mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia, video streaming, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data.

Sama seperti proses pembelajaran yang biasanya terjadi, dalam melakukan *E-Learning* tenaga pengajar dan Pelajar memiliki peranan masing-masing. Tenaga pengajar (guru/dosen) memiliki peran sebagai fasilitator dan pembimbing dalam kegiatan pembelajaran. Pelajar (siswa dan mahasiswa) memiliki peran sebagai pencari ilmu pengetahuan, pembelajar mandiri, dan pemecah masalah.

Pada tahun 2013 Bapak Boediono selaku Wakil Presiden Indonesia tahun 2009-2014 mengatakan bahwa metode *E-Learning* merupakan lompatan pada dunia pengajaran Indonesia yang bisa menjadi solusi untuk mengatasi ketertinggalan kualitas pengajaran Indonesia pada dunia pengajaran international.

Penerapan *E-Learning* tersebut mempermudah proses perkuliahan seluruh mahasiswa dan juga memberikan efisiensi waktu & biaya kepada kedua belah pihak mahasiswa dan dosen. Selain itu penerapan *E-Learning* sendiri memberikan

kesempatan kepada setiap orang yang memiliki permasalahan tempat tinggal atau jarak transportasi untuk tetap dapat mengikuti proses pembelajaran yang beberapa Universitas berikan.

Perkembangan E-Learning terjadi pada seluruh Universitas, salah satunya pada Podomoro University. Penerapan E-Learning menjadi salah satu target yang harus tercapai. Akan tetapi proses penyesuaian yang dilakukan oleh pihak universitas belum tentu menghasilkan tahap penyesuaian yang baik untuk para mahasiswa. Terlebih lagi mahasiswa yang belum pernah mengikuti kelas *online* sebelumnya. Hal ini dapat menimbulkan beban berlebih kepada pihak mahasiswa yang sedang menjalankan proses perkuliahan pada Podomoro University.

1.2. Identifikasi Masalah

E-Learning banyak diterapkan oleh berbagai universitas karena lebih efisien dan efektif dari pembelajaran secara langsung. Podomoro University salah satu universitas di Jakarta juga sudah mulai menerapkan *E-Learning* dalam metode pembelajar perkuliahan. Mulai diterapkan pada awal tahun 2020, Fakultas Tourismpreneur memulai memberlakukan pembelajaran *online* pada program studi Bisnis Perhotelan (HBP).

Penerapan *E-Learning* atau yang lebih dikenal oleh mahasiswa dengan kelas *online* pada Podomoro University belum dapat berjalan secara maksimal. Seluruh mahasiswa dan dosen masih melakukan penyesuaian satu sama lain dalam melakukan pembelajaran *online*. Masih banyak mahasiswa HBP yang sudah terbiasa melakukan pembelajaran secara langsung/tatap muka. Tetapi karena adanya dorongan pemerintah untuk mencegah penyebaran virus corona atau COVID-19 pada bulan maret 2020 seluruh mahasiswa Podomoro University diwajibkan untuk melakukan pembelajaran melalui kelas *online*.

Mahasiswa HBP Podomoro University diwajibkan untuk melakukan penyesuaian dan mengikuti kelas *online*. Pembelajaran, pembagian tugas, dan proses pengambilan nilai serta ujian semua dilakukan secara *online*. Akan tetapi dalam proses pembelajaran kelas *online* masih banyak mahasiswa HBP yang tidak merasa nyaman. Dilihat dari masalah yang dirasakan oleh pihak mahasiswa HBP

Podomoro University dalam menjalankan kelas *online*, Penelitian lebih lanjut akan dilakukan dalam tugas akhir ini. Dalam tugas akhir ini terdapat beberapa masalah yang harus dibahas yaitu:

1. Pengalaman dan tanggapan mahasiswa HBP dapatkan setelah mengikuti kelas *online* program studi HBP.
2. Tanggapan mahasiswa HBP terhadap fasilitas yang digunakan pada pelaksanaan kelas *online*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas terdapat beberapa 2 rumusan masalah yang harus diteliti yaitu:

1. Pengalaman yang didapatkan oleh para mahasiswa dan tanggapan mereka terhadap hal tersebut.
2. Pendapat Mahasiswa terhadap fasilitas *online*/aplikasi yang disediakan dan digunakan dalam proses pembelajaran *online*.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pengalaman yang mahasiswa HBP rasakan pada saat mengikuti kelas *online*. Melalui pengalaman tersebut dikumpulkan pendapat dari beberapa mahasiswa yang akan dijadikan analis data untuk diberikan kepada program studi HBP. Data tersebut dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan program studi HBP dalam melakukan perubahan & perkembangan dalam prosedur atau peraturan kelas *online* yang telah diterapkan.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan agar program studi HBP Podomoro University dapat mengetahui apa yang mahasiswa HBP rasakan dan perubahan apa yang para mahasiswa inginkan untuk terjadi. Dalam penerapan sistem pembelajaran kelas *online* maupun fasilitas yang digunakan. Diharapkan juga penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber pertimbangan pihak HBP dalam melakukan perubahan pada metode pembelajaran.