

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-learning telah menjadi salah satu metode belajar yang populer dalam beberapa tahun terakhir. Puncak penggunaan *E-learning* adalah ketika tahun 2020 ketika masa pandemi *covid-19* yang membuat seluruh instansi pendidikan di seluruh dunia beralih dari pembelajaran konvensional atau luring menjadi pembelajaran online atau daring (Abdullah *et al.*, 2023). *E-learning* merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan kegiatan belajar mengajar. Memadukan media pembelajaran dengan *E-learning* dalam pembelajaran di kelas membuat siswa tidak jenuh dalam pembelajaran (Affandi *et al.*, 2020).

Banyak instansi atau Lembaga Pendidikan menggunakan model yang sesuai dengan lembaga pendidikan yang bersangkutan, contoh model *E-learning* yang banyak digunakan adalah model *asynchronous* yang menerapkan konsep pembelajaran yang mana pengajar membagikan materi dan materi tersebut dapat diakses tanpa batas tempat dan waktu. Contoh sistem *E-learning* yang populer adalah Google classroom yang memudahkan pengajar dalam memberi tugas tanpa kertas (Abdullah *et al.*, 2023) dan *Learning Management System (LMS) moodle*. Namun masih banyak perdebatan tentang efektivitas *E-learning* dibandingkan dengan metode belajar lainnya, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas *E-learning* adalah preferensi belajar Mahasiswa.

Politeknik Negeri Lhokseumawe merupakan salah satu kampus vokasi di Indonesia yang menerapkan kurikulum akademik dengan tingkat komposisi kurikulum 60% praktik dan 40% teori. Maka dalam hal tersebut Kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe harus mengadopsi model sistem *E-learning asynchronous* yaitu memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja tidak terikat waktu atau lokasi.

Penggunaan sistem *E-learning* pada Kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe dalam perihal kegiatan belajar dan mengajar sudah diterapkan sejak tahun 2017. Adapun beberapa permasalahan yang dalam penerapan yaitu mahasiswa masih kurang memahami materi pembelajaran yang telah disediakan oleh dosen. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan kuesioner dan wawancara untuk memperoleh hasil maksimal dengan mahasiswa dan dosen Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) di Kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe. Berdasarkan hasil wawancara bahwa sebagian mahasiswa masih kurang memahami dengan materi yang disampaikan melalui sistem *E-learning*. Maka hal tersebut menyebabkan tidak efektif dalam penggunaan sistem *E-learning* yang berdampak pada hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka peneliti dalam hal ini melakukan penelitian pengembangan terhadap sistem *E-learning* yang telah diterapkan dengan menggunakan Model VARK.

Model VARK adalah sebuah model yang digunakan untuk mengevaluasi preferensi belajar mahasiswa. Penerapan Model VARK dalam penelitian ini untuk melihat bagaimana preferensi belajar mahasiswa mempengaruhi kegiatan belajar mereka dengan menggunakan *E-learning*. Tujuan dari tesis ini adalah untuk mengembangkan sistem *E-learning* yang efektif bagi mahasiswa dalam memahami suatu materi berdasarkan preferensi belajar mereka yang diukur dengan menggunakan Model VARK. Adapun model pembelajaran VARK (*Visual, Auditory, Reading/writing dan Kinesthetic*) adalah model pembelajaran yang mengutamakan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran ini dianggap efektif karena memperhatikan tiga jenis modalitas atau cara belajar siswa, yaitu cara belajar dengan mengingat (*visual*), belajar dengan mendengar (*auditori*) dan belajar dengan gerak dan emosi (*kinestetik*). Melalui model pembelajaran VARK potensi yang dimiliki oleh siswa menjadi lebih terlatih dan berkembang dengan baik (Munzil & Perwira, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka peneliti melakukan penelitian dengan melakukan uji kuisisioner, observasi dan analisis data dari setiap responden

dengan mengembangkan website berbasis *E-learning* yang sudah diterapkan sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *E-learning* yang memudahkan mahasiswa dalam memahami materi.
2. Bagaimana rancangan fitur *E-learning* dengan implementasi Model VARK.
3. Bagaimana Model VARK mempengaruhi efektifitas penggunaan *E-learning*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengembangkan sistem *E-learning* pada Politeknik Negeri Lhokseumawe dengan implementasi Model VARK agar mahasiswa mudah dalam memahami materi belajar. Secara rinci, tujuan penelitian tersebut adalah:

1. Mengembangkan sistem *E-learning* dengan implementasi Model VARK.
2. Merancang fitur semi adaptif yang memungkinkan mahasiswa belajar dengan materi yang sesuai dengan preferensi belajar yang diukur dengan Model VARK maupun dengan preferensi belajar yang lain.
3. Meneliti pengaruh Model VARK terhadap *E-learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penerima manfaat dari penelitian penelitian ini antara lain adalah mahasiswa, dosen, dan lembaga, beberapa manfaat dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa dengan mengetahui preferensi belajar mereka, mahasiswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh dosen.
2. Bagi dosen dengan mengetahui preferensi belajar dominan mahasiswa, dosen dapat memberi materi yang mudah dipahami oleh mahasiswa yang membuat proses memberi materi lebih efisien.

3. Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan E-learning yang lebih efektif dan bermanfaat bagi mahasiswa.
4. Bagi lembaga hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat keputusan tentang pengembangan E-learning yang efektif pada Politeknik Negeri Lhokseumawe.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sistem *E-learning* Politeknik Negeri Lhokseumawe dan hanya meneliti tentang pengembangan fitur yang memfasilitasi implementasi Model VARK beserta pengaruhnya pada sistem *E-learning* dan hanya diuji oleh kelompok responden skala kecil.