

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Tinggi memiliki peran krusial dalam membentuk individu menjadi sumber daya manusia yang kompeten dan siap menghadapi tantangan global. Dalam konteks ini, mahasiswa menjadi subjek utama yang perlu diberikan pengalaman belajar yang berkualitas. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 91 ayat 1 dan 2 menyatakan bahwa: “setiap satuan pendidikan pada jalur formal dan nonformal wajib melakukan penjaminan mutu pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bertujuan untuk memenuhi atau melampaui Standar Nasional Pendidikan. Kebermutuan suatu sekolah terlihat dari sejumlah ciri yang menyertai baik dari masukan (input), proses, maupun hasil (output). Sejalan dengan hal ini, kinerja mahasiswa selama mengikuti proses perkuliahan merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam menjaga kebermutuan suatu lembaga Perguruan Tinggi.

Elemen penting yang sekarang menjadi pusat perhatian dan pendorong daya saing suatu bangsa yakni persiapan sistem pembelajaran yang lebih inovatif, meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menguasai sistem informasi, serta adanya terobosan dalam riset dan pengembangan (Kemendikbud, 2018). Sejalan dengan hal ini, maka perguruan tinggi di Indonesia harus mampu bertahan di era revolusi industri. Dinamika digitalisasi kini seolah menjadi sarana penghubung “tanpa adanya batas, tanpa adanya sekat wilayah teritorial” bagi seseorang untuk

melakukan berbagai bentuk interaksi dalam kehidupan sosialnya, baik berupa interaksi dalam berkomunikasi, interaksi antar budaya, interaksi dalam sektor ekonomi, maupun interaksi yang bersifat politik antar bangsa dalam tujuannya untuk dapat memahami satu dengan yang lainnya secara global (Umar *et al.*, 2019). Berbagai interaksi seperti yang telah disebutkan ini semua dapat berlangsung melalui dunia maya lewat berbagai platform sosial media yang dapat diakses dengan mudahnya. Sejalan dengan hal ini juga dijabarkan oleh Husain (dalam Leader & Saudagar, 2022) bahwa teknologi sudah semakin berkembang menjadi sangat beragam contohnya saja seperti maraknya pengguna *Website, Blog, Micro Blogging Site, Electronic Mail (e-mail), Yahoo Messenger (YM)* dan *Google Talk (G talk)*, serta yang sekarang menjadi primadona di semua kalangan adalah jejaring sosial. Lebih lanjut, hal inilah yang menjadi sebuah tuntutan besar bagi berbagai sektor kehidupan untuk dapat beradaptasi dan mampu menguasai perkembangan teknologi tak terkecuali pada sektor pendidikan.

Beberapa tahun terakhir, dunia digemparkan dengan adanya wabah virus Covid-19 yang menyebar luas dan melumpuhkan seluruh kegiatan manusia. Mulai dari ditiadakan pembelajaran langsung tatap muka, diberlakukannya pembelajaran daring, hingga seluruh masyarakat dari berbagai kalangan harus mampu beradaptasi dengan pembaharuan kebijakan dan perkembangan teknologi. Berangkat dari situasi dan kondisi inilah, setiap bidang mulai mempelajari berbagai aplikasi yang bisa digunakan untuk melakukan kegiatan biasanya namun bisa dilakukan dari rumah tidak terkecuali bidang pendidikan. Menurut (Setiyadi *et al.*, 2021) materi kelas online dan video pembelajaran disajikan dalam beberapa aplikasi yang mana dapat digunakan untuk membuat kelas online dan juga melatih membuat video

pembelajaran yang menarik. Aplikasi yang dikenalkan antara lain ialah *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*. Hal ini juga yang menjadi perhatian Perguruan Tinggi demi mempertahankan dan meningkatkan mutu pendidikan mereka, Perguruan Tinggi juga harus beradaptasi mengikuti perkembangan teknologi dengan menyediakan berbagai layanan aplikasi online untuk menunjang pembelajaran mahasiswa dan membantu mengembangkan pemahaman mahasiswa mengenai digitalisasi masa kini. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mariati (dalam Faiza, 2021) bahwa universitas sebagai institusi pelaksanaan kegiatan pendidikan di perguruan tinggi dituntut harus mampu menyiapkan lulusan (mahasiswa) menjadi Sumber Daya Manusia yang memiliki pengetahuan yang siap dan terampil menghadapi perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Pendidikan Tinggi telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir, dengan semakin banyak perguruan tinggi yang beralih ke model pembelajaran yang lebih terintegrasi dengan teknologi. Salah satu aspek utama dari perkuliahan modern adalah penggunaan layanan aplikasi online sebagai penunjang perkuliahan. Layanan aplikasi online ini mencakup berbagai alat dan platform digital yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran, interaksi antara mahasiswa dan dosen, serta manajemen administratif Perguruan Tinggi. Universitas Jambi merupakan salah satu universitas yang mendukung mahasiswanya untuk dapat beradaptasi dengan digitalisasi masa kini. Universitas ini sudah memiliki berbagai layanan aplikasi online yang bisa dengan mudah diakses, dan digunakan oleh para mahasiswanya. Selain aplikasi yang menunjang proses pembelajaran seperti; *E-Learning* (aplikasi penunjang mata kuliah), *ELISTA* (aplikasi bimbingan tugas akhir mahasiswa), penggunaan *Google Form*

sebagai wadah pengumpulan tugas, dan lain sebagainya. Universitas Jambi juga menyediakan berbagai aplikasi dan situs website yang menunjang dan membantu urusan akademik mahasiswa mulai dari; Presensi online melalui aplikasi, Pengisian Satuan Kredit Semester (SKS) secara online melalui platform SIAKAD, sistem pembayaran elektronik, tersedia perpustakaan online berbasis web repository.unja, E-Skripsi dan lain sebagainya. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin mempengaruhi berbagai aspek pembelajaran ditandai dengan beberapa aplikasi yang disebutkan diatas, maka penting bagi mahasiswa untuk dapat menguasai digitalisasi pendidikan khususnya memiliki keterampilan dalam literasi digital.

Mahasiswa haruslah memahami bahwa literasi digital merupakan hal yang sangat penting dan paling dibutuhkan agar dapat menjadi Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Menurut Azmi (dalam Dinata, 2021) yang menyebutkan bahwa keterampilan mahasiswa dalam mencari informasi di *database* dianggap sebagai salah satu kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh seorang mahasiswa karena memiliki peran dalam menentukan keberhasilan studi. Oleh karena itu mahasiswa dengan kemampuan literasi digital yang mumpuni akan selalu berupaya untuk mencari dan menyeleksi informasi yang penting serta kemudian memahami, mengkomunikasikan, dan menyampaikan informasi atau gagasan-gagasan tersebut dalam ruang digital. Menurut (Baysha *et al.*, 2021) Literasi digital sama pentingnya dengan kegiatan pembelajaran lainnya seperti membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lain. Generasi yang tumbuh bersamaan dengan akses yang tidak terbatas dalam sektor teknologi digital tentunya mempunyai pola

berpikir yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Literasi digital dapat menciptakan suatu tatanan akademik dengan pola pikir dan pandangan yang lebih kritis dan kreatif. Mahasiswa yang memiliki keterampilan dalam literasi digital pastinya dapat dengan mudah mencari, menyaring, dan memahami informasi-informasi yang dibutuhkan/didapat serta dapat menyampaikan pendapatnya di forum digital. Lebih lanjut, keterampilan literasi digital ini dapat membuka kesempatan yang lebih luas lagi untuk mahasiswa agar dapat berpikir, berkomunikasi, dan berkarya yang kemudian menjadi pendukung kesuksesannya dalam belajar.

Meskipun memiliki banyak manfaat dan kegunaan, teknologi dengan kemudahan yang didapat dari penggunaan media digital komunikasi seperti kebebasan mengakses dimana dan kapan saja serta menyebarkan berbagai informasi tersebut, bukan tidak mungkin marak pula kejahatan *cyber* yang akan terjadi (Karisma *et al.*, 2023). Hal ini didukung oleh pernyataan bahwa melalui jaringan internet atau dunia internet yang bisa disebut juga dengan *cyberspace*, berbagai informasi dapat diketahui selama 24 jam yang dapat menimbulkan dampak negatif salah satu contoh yakni maraknya pornografi di internet yang membuat masyarakat resah namun tidak dapat berkutik (Gani, 2020). Selain itu, masih banyak kejahatan lain yang dapat terjadi di *cyberspace* yang dapat diakses oleh siapapun dan kapanpun. Hal ini menjadi perhatian penting sehingga setiap individu harus cerdas dalam mengakses dan mengolah informasi tak terkecuali seorang mahasiswa haruslah dapat mengelola dan mengakses informasi dengan cerdas dan hal ini hanya memungkinkan apabila mahasiswa memiliki kemampuan

dan keterampilan dalam literasi digital sehingga ia tidak mudah terpengaruh oleh informasi dan penggunaan internet yang salah.

Berdasarkan observasi awal melalui wawancara singkat secara tidak langsung (*by phone*) dengan beberapa mahasiswa dari Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, berikut beberapa fakta empiris yang penulis temukan yakni 1) pada Program Studi Administrasi Pendidikan ditemukan bahwa mahasiswa cenderung puas dengan tersedianya berbagai aplikasi online perkuliahan yang membantu kegiatan akademiknya, selain itu mereka sadar dengan sepenuhnya bahwa literasi digital membantu mereka dalam pembelajaran khususnya penyelesaian kuliah dengan bantuan teknologi. Namun, pada mahasiswa semester awal masih ditemukan kendala pengoperasian aplikasi dikarenakan masih butuh waktu untuk beradaptasi contohnya saja, pada penggunaan aplikasi mobile presensi mereka merasa sedikit kendala karena susahnya untuk memindai *barcode* presensi, kemudian contoh lainnya terdapat pada aplikasi *repository* karena mahasiswa menemukan beberapa file tidak bisa dibuka dan diunduh. 2) pada Program Studi Bimbingan Konseling fakta empiris yang ditemukan tergolong sama yakni mahasiswa cukup merasa puas namun terdapat beberapa aplikasi yang mereka merasakan hambatan seperti fitur yang kurang mudah difahami, kemudian kendala seperti pengunduhan beberapa file yang sering gagal dan menyarankan agar disediakan platform online atau aplikasi yang lebih menspesifikasikan setiap program studi sehingga memudahkan mereka lebih mengenal materi yang relevan dan mempermudah mereka mencari sumber materi yang sesuai. 3) pada Program Studi Magister Manajemen Pendidikan, fakta empiris mahasiswa menyatakan sudah cukup puas dengan kinerja aplikasi online perkuliahan yang ada. Hal ini

didukung dengan pengalaman mereka menggunakan aplikasi sudah beberapa waktu lebih lama memungkinkan mereka telah menguasai dan beradaptasi dengan baik dengan aplikasi tersebut namun beberapa mahasiswa menyarankan adanya tambahan aplikasi online terbaru yang dapat membedakan tingkatan program sarjana dan program magister sehingga akses dapat lebih mudah dan relevan.

Berdasarkan temuan diatas, dapat diasumsikan bahwa layanan aplikasi online perkuliahan yang tersedia sudah cukup memuaskan dalam hal pengoperasian dan fitur yang tersedia. Selanjutnya, fakta empiris mahasiswa sebagian menyatakan bahwa mereka merasa telah memiliki kemampuan dan keterampilan literasi digital yang mumpuni dalam hal mengoperasikan dan mengolah internet dan sosial media dalam kehidupan sehari-hari. Namun, selain daripada itu masih ditemukan bahwa ada beberapa mahasiswa yang belum menggunakan sebagian aplikasi online yang disediakan dikarenakan kurangnya pengetahuan mengenai aplikasi tersebut. Asumsi bahwa masih terdapat mahasiswa yang merasa perlu adanya penambahan aplikasi khususnya untuk kalangan mahasiswa program magister atau S2 Program Studi Manajemen Pendidikan dikarenakan mereka tidak merasakan perbedaan yang mendasar antara aplikasi yang tersedia saat menempuh S1 dan S2. Kemudian hal ini diikuti dengan masih terdapat mahasiswa yang merasa lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain sosial media daripada membaca informasi yang berkaitan dengan studinya melalui jurnal, e-book dan lainnya sehingga mereka merasa kinerja selama menempuh masa studi harusnya bisa lebih ditingkatkan.

Berdasarkan fakta yang dipaparkan diatas, maka penting riset ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan meneliti mengenai pengaruh layanan aplikasi online perkuliahan dan literasi digital terhadap kinerja mahasiswa Jurusan Ilmu

Pendidikan Universitas Jambi. Hal ini diharapkan nantinya dapat menjadi suatu hasil penelitian yang memberikan pengetahuan mengenai pentingnya teknologi yang menunjang pendidikan serta keterampilan literasi digital termasuk didalamnya mulai dari cara pengoperasian, perbaikan, etika bermedia sosial, serta kemampuan mahasiswa dalam mengolah informasi yang harus dikuasai oleh setiap diri mahasiswa sehingga dapat menjadi sebuah kemampuan yang diperhitungkan dalam persaingan menuju dunia kerja. Maka riset ini dipaparkan dengan judul Pengaruh Layanan Aplikasi Online Perkuliahan dan Literasi Digital terhadap Kinerja Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berikut beberapa masalah yang dapat diidentifikasi penulis untuk penelitian ini yakni:

- 1.2.1 Adaptasi dan kepuasan mahasiswa terhadap berbagai layanan aplikasi online perkuliahan yang ada dan pengaruhnya terhadap hasil kinerja mahasiswa selama menempuh perkuliahan di Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- 1.2.2 Kemampuan dan keterampilan literasi digital mahasiswa dalam beradaptasi dengan perkembangan zaman dan digitalisasi masa kini demi mencapai kinerja mahasiswa yang sejalan dengan kebutuhan dunia kerja dimasa depan.
- 1.2.3 Kinerja mahasiswa selama perkuliahan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka berikut ialah pembatasan masalah pada penelitian ini yang dilakukan agar penelitian ini dapat efektif dan efisien:

- 1.3.1 Penelitian ini hanya menguji pengaruh dari adanya berbagai layanan aplikasi online perkuliahan terhadap kinerja mahasiswa selama menempuh masa studi di Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- 1.3.2 Penelitian ini membatasi permasalahan dengan hanya mencakup kemampuan dan keterampilan serta pemahaman mahasiswa terhadap literasi digital dan pengaruhnya terhadap kinerja yang dihasilkan mahasiswa selama menempuh masa studi.
- 1.3.3 Penelitian ini hanya bertujuan untuk mengidentifikasi atau mengevaluasi pengaruh layanan aplikasi online perkuliahan dan literasi digital terhadap kinerja akademik mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi dengan menggunakan metode kuantitatif untuk mengidentifikasi hubungan kausal antar variabel.

1.4. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang sudah dijelaskan, berikut beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini:

- 1.4.1 Apakah terdapat pengaruh antara layanan aplikasi online terhadap kinerja mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi?
- 1.4.2 Apakah terdapat pengaruh antara literasi digital terhadap kinerja mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi?

1.4.3 Apakah layanan aplikasi online perkuliahan dan literasi digital secara simultan berpengaruh terhadap kinerja mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka dapat diketahui bahwa tujuan dari dilakukan penelitian ini ialah sebagai berikut:

- 1.5.1 Mendeskripsikan pengaruh layanan aplikasi online perkuliahan terhadap kinerja mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- 1.5.2 Mendeskripsikan pengaruh literasi digital terhadap kinerja mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- 1.5.3 Mendeskripsikan pengaruh layanan aplikasi online perkuliahan dan literasi digital secara simultan terhadap kinerja mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

1.6. Manfaat Penelitian

Berikut beberapa manfaat yang diharapkan penulis dari dilakukannya penelitian ini:

1.6.1 Manfaat praktis

- a) Untuk Mahasiswa, sebagai pihak yang menggunakan aplikasi perkuliahan maka diharapkan penelitian ini bisa dipergunakan sebagai bahan referensi bacaan mengenai informasi aplikasi perkuliahan yang ada di Universitas Jambi sehingga dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.
- b) Untuk Dosen, tulisan ilmiah ini diharapkan bisa menjadi media informasi mengenai sejauh mana layanan aplikasi online perkuliahan yang ada dapat

membantu mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan dan berkomunikasi dengan dosen begitupun sebaliknya.

- c) Untuk Jurusan Ilmu Pendidikan, tulisan ilmiah ini diharapkan bisa menjadi media informasi mengenai sejauh mana layanan aplikasi online perkuliahan yang ada dapat membantu mahasiswa dalam kelancaran kegiatan akademik mereka selama menempuh masa studi di Jurusan ini.
- d) Untuk Universitas Jambi, tulisan ilmiah ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk membuat kebijakan terkait proses perkembangan layanan aplikasi online perkuliahan dan peningkatan literasi digital mahasiswa.

1.6.2 Manfaat teoritis

- a) Untuk Peneliti lanjutan, tulisan ilmiah ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan menyempurnakan temuan-temuan ini pada penelitian selanjutnya.
- b) Untuk *Stakeholder*, tulisan ilmiah ini diharapkan bisa menjadi bahan bacaan bagi pihak lain diluar subjek penelitian ini seperti calon mahasiswa baru, dapat melihat apa saja aplikasi yang terdapat di Universitas Jambi dan mulai mempelajarinya, kemudian orangtua mahasiswa dapat melihat bagaimana proses akademik anak melalui aplikasi yang ada, selanjutnya dapat dipergunakan mitra universitas sebagai bahan informasi dan referensi.

1.7. Definisi Operasional

- 1) Layanan, dalam riset ini dimaksudkan kepada bagaimana suatu kegiatan layanan secara tidak langsung (online) melalui aplikasi membantu mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan serta administrasi akademiknya. Contohnya seperti

adanya layanan aplikasi yang tersedia untuk membantu mahasiswa dalam masa studinya.

- 2) Aplikasi, dalam riset ini yang dimaksud ialah aplikasi online penunjang perkuliahan yang terdapat di Universitas Jambi, mencakup aplikasi pendukung pembelajaran (e-learning, elista, eskripsi, e-library/repository, dan lain sebagainya), serta aplikasi pendukung kegiatan administrasi akademik mahasiswa (siakad, mobile presensi, e-surat, epayment, dan lainnya).
- 3) Perkuliahan, dalam riset ini dimaksudkan tidak hanya perkuliahan yang mencakup proses pembelajaran tatap muka dosen dan mahasiswa melainkan juga seluruh proses yang menyangkut layanan yang diperoleh mahasiswa untuk mencapai kinerja tertentu. Dimulai dari registrasi kontrak Kartu Rencana Studi (KRS), penentuan jadwal perkuliahan, pengumpulan dan pengunduhan tugas kuliah, absensi, pembuatan surat izin penelitian, bimbingan dan lain sebagainya. Dalam hal ini semua proses kegiatan dilakukan melalui berbagai layanan aplikasi perkuliahan yang tersedia di Universitas Jambi.
- 4) Literasi Digital, dalam riset ini mencakup kemampuan dan keterampilan mahasiswa mengelola internet khususnya informasi yang didapat. Mulai dari kemampuan mencari informasi, menelaah informasi tersebut, cara berpikir kritis mengenai informasi yang didapat, cara mengelola informasi tersebut dan membagikan informasi.
- 5) Kinerja mahasiswa, dalam riset ini mencakup: a) keterampilan adaptasi mahasiswa terhadap pembelajaran yang dapat dilihat dan diukur dari partisipasi aktif dalam platform pembelajaran online, kemampuan teknologi dan literasi digital, fleksibilitas dan adaptasi terhadap perubahan jadwal, kemampuan

menyelesaikan tugas, dan lainnya; b) waktu yang dihabiskan untuk studi independen diluar waktu kelas, hal ini memuat berapa lama waktu yang dihabiskan untuk membaca atau belajar, riset atau proyek individu maupun kelompok, serta ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas.

- 6) Jurusan Ilmu Pendidikan, dalam riset ini ialah lembaga atau institusi yang membawahi 3 Program Studi yakni: Administrasi Pendidikan, Bimbingan Konseling dan Manajemen Pendidikan yang berada di bawah naungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.