

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia saat ini sedang dikejutkan dengan adanya Pandemi Covid-19 yang mulai mewabah pada tahun 2019. Virus ini pertama kali dideteksi di Wuhan, China, Hubei, Tiongkok. Banyak warga di Wuhan yang menjadi korban akibat virus ini, tidak hanya di Wuhan saja virus ini telah menyebar di seluruh pelosok dunia termasuk Indonesia. Pandemi Covid-19 melemahkan berbagai sektor kehidupan terutama sektor pendidikan, krisis pendidikan benar-benar terjadi di Indonesia. Hingga pemerintah membuat keputusan untuk menutup sekolah-sekolah mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi, keputusan ini dibuat untuk menghentikan rantai penularan virus corona (Yafita, 2020).

Dengan berkembangnya Pandemi Covid-19 maka pemerintah Indonesia memberi kebijakan kepada seluruh masyarakat untuk menerapkan *physical distancing* atau menjaga jarak antar individu. Kebijakan tersebut menyebabkan sejumlah sekolah dan perguruan tinggi untuk menghentikan kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam kelas guna mencegah penyebaran virus Covid-19. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim mewajibkan agar lembaga pendidikan tersebut memberlakukan pembelajaran secara *online*. Arahan Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tersebut dituangkan dalam Surat Edaran Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang

pembelajaran secara *online* dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19.

“Pembelajaran *online* merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan secara elektronik dengan mempergunakan media teknologi yang terhubung dengan jaringan, sehingga seluruh materi dalam pembelajaran *online* dapat diakses oleh seluruh peserta melalui jaringan *internet*, *website* atau lainnya baik daring sinkron maupun daring asinkron” (Setiawardhani, 2013). Untuk saat ini berbagai macam aplikasi *e-learning* dapat digunakan dengan *Microsoft Teams*, *Google Meet*, *Zoom*, *Google Classroom*, Ruang guru, *Zenius Education*, *Quipper*, dan lain sebagainya.

Sesuai dengan himbauan pemerintah untuk mematuhi protokol kesehatan dan penerapan *physical distancing* untuk menekan angka penyebaran virus Covid-19 yang sudah banyak menyebar di berbagai negara, maka dari itu kampus Universitas Kristen Indonesia menerapkan pembelajaran *online* atau biasa disebut dengan *e-learning* sejak awal bulan Maret tahun 2020. Universitas Kristen Indonesia memiliki fasilitas *Microsoft Teams* sejak tahun 2010, tetapi pada saat itu penggunaan *microsoft teams* belum dimaksimalkan. Pada saat pandemi covid-19 muncul, maka pihak kampus Universitas Kristen Indonesia mencoba mulai memanfaatkan media *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran online bagi mahasiswa dan dosen. Pembelajaran secara *online* tersebut dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam menjalankan perkuliahannya tanpa harus datang ke kampus dan bertatap muka dengan dosen secara langsung.

Microsoft Teams sebagai salah satu media penerapan sistem pembelajaran *e-learning* yang dilakukan oleh Universitas Kristen Indonesia untuk para dosen dan mahasiswa nya. Dengan diberlakukannya media pembelajaran *online* di seluruh fakultas Universitas Kristen Indonesia tidak terkecuali pada prodi S1 Manajemen melalui *Microsoft Teams*, maka perlu adanya motivasi belajar yang dimiliki oleh para mahasiswa di prodi S1 Manajemen agar terciptanya efektivitas pembelajaran mahasiswa. Faktor motivasi belajar juga berkaitan dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa, karena motivasi mempunyai peranan penting yang berhubungan dengan dorongan atau semangat mahasiswa untuk mengikuti proses pembelajaran online dan mengerti setiap materi yang disampaikan dalam perkuliahan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikaji, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul **“HUBUNGAN PENGGUNAAN *MICROSOFT TEAMS* DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MAHASISWA PRODI S1 MANAJEMEN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA PADA MASA PANDEMI COVID-19”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *microsoft teams* memiliki hubungan terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19 ?
2. Apakah motivasi belajar memiliki hubungan terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu :

1. Untuk mengetahui hubungan penggunaan *microsoft teams* terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19.
2. Untuk mengetahui hubungan motivasi belajar terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat dan kontribusi bagi:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi peneliti dapat disajikan sebagai bahan masukan sehingga dapat menerapkan perpaduan yang tepat dan sesuai antara praktek dan keadaan teoritis yang diterima dibangku perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi prodi S1 Manajemen FEB UKI dapat digunakan sebagai referensi dan evaluasi untuk meningkatkan penggunaan *microsoft teams* dalam pembelajaran online dan motivasi belajar mahasiswa sehingga dapat menciptakan efektivitas pembelajaran pada masa pandemi covid-19.
- b. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai hubungan penggunaan *microsoft teams* dan motivasi belajar terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, ruang lingkup penelitian adalah di Prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia Jl. Mayjen Sutoyo No.2, RT.9/RW.6, Cawang, Kec. Kramat jati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Dan variabel penulisan adalah penggunaan *microsoft teams* (X1), motivasi belajar (X2) dan efektivitas pembelajaran mahasiswa (Y).

1.6 Sistematika Penulisan

Upaya mempermudah memahami penulisan dan penyusunan skripsi ini, maka penulis membagi skripsi ini dalam 5 Bab, yang masing-masing terdiri dari sub bab. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang dijadikan dasar acuan dalam analisis penelitian ini landasan teori tentang variabel penggunaan *Microsoft teams*, variabel motivasi belajar, variabel efektivitas pembelajaran mahasiswa.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai materi penelitian, objek dan subjek penelitian, pengumpulan data, populasi dan sampel penelitian, definisi variable penelitian, definisi operasional variabel, dan teknik analisis data.

BAB IV: ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas isi pokok dari penelitian yang berisi deskripsi objek penelitian, analisis data, dan pembahasan hubungan penggunaan *microsoft teams* terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19, dan hubungan motivasi belajar terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19.

BAB V: PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari hasil analisis, dan saran-saran yang dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.