

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

E-learning atau electronic learning merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik. Perkembangan teknologi yang sangat maju di era modern dan globalisasi memungkinkan berbagai kegiatan dilakukan secara cepat dan efisien. Perkembangan teknologi sudah banyak memberi pengaruh terhadap cara hidup kita, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan dengan penggunaan E-Learning dalam kegiatan pembelajaran di universitas, perguruan tinggi, tempat – tempat kursus bahkan komunitas – komunitas online sudah mulai menggunakan konsep seperti ini. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan serta pembelajaran jarak jauh, berbagai konsep telah dikembangkan untuk menggantikan metode pembelajaran tradisional, salah satunya adalah konsep E-Learning. E-Learning dapat digunakan sebagai alternatif atas permasalahan dalam bidang pendidikan, baik sebagai tambahan, pelengkap maupun pengganti atas kegiatan pembelajaran yang sudah ada.

Salah satu instansi pendidikan yang menggunakan teknologi informasi secara berkala antara lain adalah Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang, Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang telah menggunakan sarana teknologi informasi sebagai penunjang dalam segala aktivitas yang diperuntukkan bagi seluruh civitas akademika. Namun dalam berbagai hal masih terdapat kendala tersendiri bagi mahasiswa dan dosen pengajar tentang penyampaian materi yang ada. Dalam penerapan pembelajaran e-learning, guru atau pengajar dituntut

memiliki kompetensi dasar antara lain: kemampuan membuat desain instruksional (*instructional design*) pembelajaran sesuai kaidah paedagogis, penguasaan TIK dalam pembelajaran yakni pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran dalam rangka memperoleh materi ajar yang *up to date* dan berkualitas, dan penguasaan materi pembelajaran (*subject metter*) sesuai keahliannya, Selain itu, guru atau pengajar juga dituntut mampu membuat konten bahan ajar yang menarik dan edukatif. Keunggulan multimedia pembelajaran (berupa teks, grafik, animasi, simulasi, audio, video) berbasis internet yaitu dapat memvisualisasikan konsep-konsep belajar sehingga akan menjadi lebih menarik bagi siswa. Proses pembelajaran e-learning pada saat ini, tentu harus disesuaikan dengan kondisi kemajuan zaman, misalnya menyediakan sistem e-learning dan konten pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa melalui gadget atau *smartphone* yang dimilikinya. Dari uraian tersebut timbullah permasalahan-permasalahan pada media pembelajaran e-learning, di antaranya adalah. Bagaimana cara mengetahui tingkat kematangan konten dari media pembelajaran E-learning?. Apakah konten yang di sediakan makin menarik minat pelajar jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa e-learning ?. Bagaimanakah efektivitas E-learning terhadap prestasi pelajar yang menggunakan media pembelajaran E-learning ?. Bagaimanakah keefektifan E-learning terhadap minat pelajar yang menggunakan media pembelajaran E-Learning?.

Dari jabaran di atas peneliti mengambil judul **“ANALISA EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING DI UPI “YPTK” PADANG DENGAN FRAMEWORK COBIT 4.1”**. Sehingga dari perolehan data dari

penelitian ini nantinya dapat dijadikan referensi bagi pihak Universitas untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran E-learning.

## **1.2. Perumusan Masalah**

1. Bagaimana cara mengetahui tingkat kematangan sistem media pembelajaran E-Learning pada UPI “YPTK” ?.
2. Bagaimanakah keefektifan E-learning terhadap minat pelajar yang menggunakan media pembelajaran E-Learning ?.
3. Bagaimana cara melakukan analisis sistem informasi dengan menggunakan *framework* COBIT 4.1. agar dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran E-Learning?

## **1.3. Hipotesa**

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dugaan sementara dari penelitian ini adalah:

1. Dengan menggunakan kerangka kerja COBIT 4.1 diharapkan pada penilaian efektivitas terhadap media pembelajaran E-Learning Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang menjadi ukuran untuk menilai kematangan media pembelajaran pada mata kuliah tertentu maka digunakan metode *Maturity Level* untuk mengetahui kematangan dari sistem.
2. Diharapkan dengan penelitian ini dapat mengetahui tingkat kematangan dari pembelajaran E-learning dan tingkat keefektivitasan pembelajaran E-learning.

3. Diharapkan dengan penelitian ini dapat mengetahui nilai *Maturity Level* pada domain yang telah di tentukan dengan menggunakan *framework* COBIT 4.1.

#### **1.4. Batasan Masalah**

Agar tujuan penelitian tercapai secara efektif, maka perlu ada pembatasan masalah sebagai berikut. Pengendalian dikaji pada level strategis. Pengukuran Sistem mengacu pada standar COBIT. Pengukuran dilakukan dengan *Maturity Level*.

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat kematangan dari sistem E-Learning degan menggunakan metode *Maturity Level* pada *framework* COBIT 4.1.
2. Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran E-Learning pada mata kuliah tertentu di Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
3. Menerapkan pedoman manajemen dan domain yang ada pada COBIT 4.1.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi Mahasiswa

Membangun kesadaran mahasiswa dalam proses belajar.

2. Manfaat Bagi Universitas

Sebagai masukan kepada pihak Universitas terhadap kelebihan serta kekurangan penggunaan media pembelajaran E-Learning, selain itu dapat

dijadikan sebagai masukan dalam mengkritisi penggunaan media pembelajaran E-Learning untuk meningkatkan pendidikan Indonesia.

## **1.7. Tinjauan Umum Universitas**

### **a. Visi dan Misi Universitas UPI YPTK Padang**

#### **1. Visi**

Menjadi Universitas yang unggul dan kompetitif dalam menghasilkan Sumber Daya Manusia yang berkarakter didasari kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual pada tahun 2024.

#### **2. Misi**

1) Menyelenggarakan Pendidikan tinggi berbasis teknologi informasi yang berkualitas serta menjadikan 12 prinsip dasar UPI-YPTK sebagai nilai-nilai berperilaku dalam rangka meningkatkan daya saing bangsa.

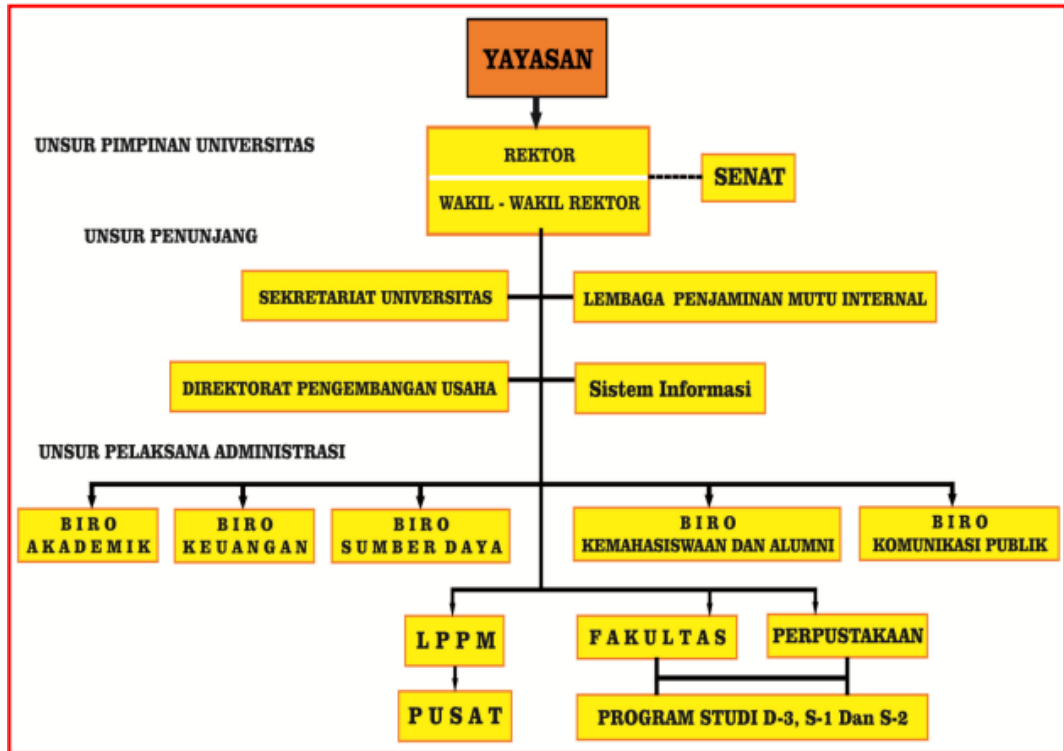
2) Menciptakan suasana akademik dalam mengintegrasikan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual.

3) Menyelenggarakan Tri Dharma Perguruan Tinggi sesuai dengan kebutuhan sekarang dan masa yang akan datang.

4) Menyelenggarakan kerja sama dengan berbagai instansi baik di dalam maupun di luar negeri.

5) Mengembangkan organisasi institusi sesuai dengan perubahan yang terjadi.

### **b. Struktur Organisasi UPI YPTK Padang**



Gambar 1.1 Struktur Organisasi UPI-YPTK Padang (sumber Univesitas UPI YPTK Padang)

Berikut adalah penjelasan dari struktur organisasi UPI YPTK Padang :

a) Yayasan Perguruan Tinggi Komputer (YPTK)

YPTK merupakan organ UPI-YPTK yang memiliki, mendirikan, penggagas berdirinya UPIYPTK yang mempunyai tugas ikut mengasuh dan membantu memecahkan permasalahan dan pengembangan UPI-YPTK. YPTK terdiri atas Ketua, Sekretaris dan anggota.

b) Rektor dan Wakil Rekor

Rektor mempunyai tugas memimpin penyelenggaraan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat serta membina pendidik, tenaga kependidikan, mahasiswa dan hubungannya dengan lingkungan dibantu oleh 3 (tiga) orang Wakil Rektor yaitu Wakil Rektor I bidang Akademik, Wakil Rektor II Bidang Kelembagaan dan Keuangan, dan Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni.

c) Senat Universitas

Senat UPI-YPTK merupakan organ yang menjalankan fungsi pertimbangan dan pengawasan akademik. Anggota Senat terdiri dari Guru Besar/Profesor, 2 (dua) wakil dosen bukan Profesor dari setiap Fakultas, 1 (satu) orang wakil unsur pimpinan masing-masing Fakultas dan Ketua Lembaga.

d) Fakultas

Pimpinan Fakultas terdiri dari Dekan, Wakil Dekan I, Wakil Dekan II, Wakil Dekan III dan Ketua Program Studi. UPI-YPTK mempunyai 7 Fakultas. Fakultas dan program studi yang dimiliki UPI-YPTK adalah sebagai berikut:

1. Fakultas Ilmu Komputer

- a. Program Studi Manajemen Informatika Program D3
- b. Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana (S1)
- c. Program Studi Sistem Komputer Program Sarjana (S1)
- d. Program Studi Teknik Informatika Program Sarjana (S1)
- e. Program Studi Teknik Informatika Pendidikan Magister (S2)

f. Program Studi Teknologi Informasi Pendidikan Doktor (S3)

2. Fakultas Ekonomi dan Bisnis

a. Program Studi Manajemen Program Sarjana (S1)

b. Program Studi Akuntansi Program Sarjana (S1)

c. Program Studi Magister Manajemen Program  
Magister (S2)

d. Program Studi Doktor Manajemen Program Doktor (S3)

3. Fakultas Teknik

a. Program Studi Teknik Sipil Program Sarjana (S1)

b. Program Studi Teknik Industri Program Sarjana  
(S1)

4. Fakultas Psikologi

a. Program Studi Psikologi Program Sarjana (S1)

5. Fakultas Desain Komunikasi Visual

a. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Program Sarjana (S1)

b. Program Studi Bimbingan Konseling Program  
Sarjana (S1)

c. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Program  
Sarjana (S1)

e) Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM)



1. Katua

2. Pusat

a. Pusat Penelitian Teknologi Informasi dan Komunikasi.

b. Pusat Penelitian Ekonomi dan Bisnis.

c. Pusat Penelitian Teknik Sipil.

d. Pusat Penelitian Teknologi Industri.

e. Pusat Teknologi Desain dan Industri Kreatif.

f. Pusat Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat.

g. Pusat Manajemen dan Kewirausahaan.

h. Pusat Kajian Psikolog.

i. Pusat Pengelolaan Kuliah Kerja Nyata.

3. Tenaga Peneliti/Fungsional

4. Bagian Tata Usaha

f) BAUK

1. Biro Akademik

a. Bagian Pendidikan (Subbagian Pendidikan dan Evaluasi dan Sub bagian Registrasi dan Statistik).

b. Bagian Kerja sama (Subbagian Kerja Sama Dalam Negeri dan Sub bagian Kerja Sama Luar Negeri).

c. Kelompok Jabatan Fungsional.

2. Biro Umum dan Kemahasiswaan

a. Bagian Umum (Sub bagian Tata Usaha, Sub bagian Rumah Tangga dan Sub bagian Aset).

b. Bagian Hukum dan Kepegawaian (Sub bagian Tenaga Akademik, Sub bagian Tenaga Administrasi, dan Sub bagian Hukum dan Tatalaksana.

c. Bagian Kemahasiswaan (Sub bagian Minat, Penalaran, dan Informasi.

d. Kemahasiswaan dan Sub bagian Pelayanan Kesejahteraan Mahasiswa).

g) Unit Pelaksanaan Teknis (UPT)

UPT merupakan unsur penunjang yang diperlukan untuk penyelenggaraan pendidikan di lingkungan UPI-YPTK. UPT terdiri dari Ketua yang diangkat dan bertanggung jawab kepada Rektor. UPT di lingkungan UPI-YPTK terdiri atas UPT Perpustakaan dan UPT Laboratorium.

h) Lembaga Penjaminan Mutu Internal

LPMI merupakan organ yang dibentuk untuk melaksanakan pemeriksaan internal di lingkungan UPI-YPTK. LPMI terdiri dari

Ketua, Sekretaris dan Anggota. Dalam pelaksanaan tugas dapat dibentuk Koordinator pelaksana audit sesuai kebutuhan.