

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi COVID-19 atau yang lebih sering dikenal dengan istilah pandemi coronavirus merupakan salah satu permasalahan yang sedang dihadapi oleh beberapa Negara termasuk Indonesia. Pandemi COVID-19 telah menyebabkan banyak sektor kehidupan yang terdampak seperti sektor ekonomi, sektor sosial, sektor budaya, sektor politik hingga sektor pendidikan. Adanya Pandemi COVID-19 pemerintah Indonesia membuat kebijakan dengan pembatasan untuk adanya kegiatan yang menyebabkan kerumunan, tujuan dari kebijakan tersebut untuk memutus rantai penyebaran dari virus corona ini. Pembatasan yang dilakukan yaitu dengan cara jaga jarak (*physical distancing*), tetap berada di rumah (*stay at home*), bekerja dari rumah (*work from home*) bahkan menghindari interaksi sosial (*social distancing*) di ruang publik dalam skala besar, termasuk membuat kebijakan untuk melakukan segala kegiatan secara daring, salah satu contohnya yaitu pada dan kegiatan belajar mengajar (Dewantara, 2021).

Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam berbicara teknologi internet. Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui *platform* yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara *online*, komunikasi juga dilakukan secara *online*, dan tes juga dilaksanakan secara *online* (Kurniawan, 2021). Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas.

Selain itu penggunaan pembelajaran daring dapat diakses kapanpun dan dimana pun sehingga tidak adanya batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan mahasiswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran (Zuhri, 2020). Pembelajaran daring mengubah pola kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan tatap muka dialihkan dengan pembelajaran jarak jauh, kebijakan ini dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dan harus diterapkan di seluruh lembaga pendidikan yang ada di Indonesia, termasuk juga diterapkan di Universitas Trunojoyo Madura terutama Teknik Industri. Pembelajaran daring ini membutuhkan persiapan seperti alat komunikasi berupa handphone maupun laptop/PC dan koneksi internet. Media pembelajaran yang banyak digunakan seperti zoom, google classroom, google meet, youtube hingga menggunakan aplikasi whatsapp.

Adanya kebijakan baru dari pemerintah yaitu dengan metode belajar daring yaitu dilakukan secara online, metode ini masih baru di Indonesia sehingga perlunya adaptasi bagi dosen ataupun mahasiswa, entah itu penyampaian materi, pemberian tugas dan kegiatan lain. Tidak menutup kemungkinan dengan adanya metode baru akan ada suatu masalah dalam proses mengajar via online, seperti kurang fokusnya mahasiswa saat kelas berlangsung, daya ingat mahasiswa akan tugas, dan masalah lainnya. Penelitian ini akan menguraikan tingkat kegagalan kognitif pada mahasiswa saat pembelajaran daring dengan menggunakan metode *Cognitive Failure Questionnaire* (CFQ). Selain itu penelitian ini juga akan memberi perbaikan metode pembelajaran dengan pendekatan *ergonomi* partisipatori yaitu dengan mewawancarai beberapa dosen, mahasiswa, dan manajemen fakultas Teknik Universitas Trunojoyo Madura.

1.2 Rumusan Masalah

1. Seberapa besar tingkat kegagalan kognitif mahasiswa Teknik Industri Universitas Trunojoyo Madura dalam proses belajar Daring?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi kegagalan kognitif dalam proses belajar Daring mahasiswa Teknik Industri Universitas Trunojoyo Madura?
3. Apa usulan metode pembelajaran Daring yang ergonomis untuk mahasiswa Teknik Industri Universitas Trunojoyo Madura?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui seberapa besar tingkat kegagalan kognitif mahasiswa Program Studi Teknik Industri dalam proses belajar Daring dengan menggunakan *Cognitive Failure Questionnaire* (CFQ).
2. Mengetahui faktor yang menjadi penyebab kegagalan kognitif dalam proses belajar Daring.
3. Menmbuat rancangan metode pembelajaran Daring dengan pendekatan ergonomi partisipatori.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Mahasiswa dapat menerapkan kemampuan dalam menerapkan teori-teori dan metode ilmiah yang diperoleh selama dibangku perkuliahan dengan mengaplikasikannya di lapangan.
2. Meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam proses belajar Daring di masa pandemi.
3. Gambaran bagi Universitas Trunojoyo Madura mengenai seberapa besar tingkat kegagalan kognitif yang dialami oleh mahasiswa Teknik Industri Universitas Trunojoyo Madura.

1.5 Batasan Masalah

Dalam mencapai tujuan dan pembahasan penelitian yang lebih terarah pada pendekatan ergonomi maka penulis membatasi pembahasan yaitu Penelitian dilakukan di lingkungan mahasiswa Teknik Industri Universitas Trunojoyo Madura dalam mengetahui tingkat kegagalan kognitif pada mahasiswa Teknik Industri

Universitas Trunojoyo Madura. menggunakan metode *Cognitive Failure Questionnaire* sebagai alat ukur.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian yang digunakan dalam penulisa laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang penguraian teori-teori yang mendasari pembahasan yang memuat pengertian-pengertian untuk membantu dalam mengalisa permasalahan yang ada . Seperti menguraikan ergonomi, *ergonomi* kognitif, *ergonomi* partisipatori, dan *Cognitive Failure Questionnaire* (CFQ).

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Memaparkan tentang jenis penelitian, variable penelitian, waktu dan tempat penelitian, jenis dan tipe data, teknik pengambilan, alat serta bahan penelitian, pengolahan dan metode penyelesaian serta *flowchart* yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang uraian data-data apa saja yang dihasilkan selama penelitian yang selanjutnya diolah menggunakan metode yang telah ditentukan. membahas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan pada saat pengolahan data.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian skripsi yang telah dilakukan baik kesimpulan analisis seluruh sistem serta saran yang dapat di berikan untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan topik.