

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejak awal Maret 2020, Indonesia telah terdampak wabah virus Covid-19. Akibat virus tersebut, banyak sektor yang mulai mengalami perubahan, salah satunya adalah sektor pendidikan. Pada pertengahan Maret 2020, pemerintah menginformasikan surat edaran resmi yang berisi pelaksanaan pendidikan selama wabah Covid-19. Pemerintah mendorong pelaksanaan pembelajaran daring atau *Daring* dengan menggunakan berbagai media berbasis digital atau *e-pembelajaran*.

Dengan komunikasi, kita dapat memperoleh wawasan atau berbagai informasi yang masuk akal. Baik melalui internet, langkah-langkah dalam menyampaikan pesan yang ada dan memberikan bagian dalam menyampaikan pesan yang ada. Hal ini memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan pesan kepada khalayak luas. Komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi digital dimana komunikasi digital adalah komunikasi berbasis komputer pribadi untuk mengirim dan memperoleh informasi. Teknologi komunikasi digital dalam kehidupan manusia selama pandemi Covid-19 akan dibahas dalam penelitian ini. Perubahan dari pola komunikasi interpersonal tatap muka ke era komunikasi digital. Di mana ada kelebihan dan kekurangan. Keuntungannya adalah efisiensi waktu dan fleksibilitas dalam kondisi komunikasi yang terjadi antara mahasiswa dan dosen.

Sementara itu, kekurangannya adalah ada komunikasi yang terjalin untuk kurang terarah dalam artian pesan terkadang tidak ditetapkan sebagai target karena pemahaman masing-masing individu berbeda.

Teknologi digital juga memudahkan manusia untuk mencari informasi secara online *waktu nyata*. Di sisi lain, teknologi informasi telah mampu lebih mempengaruhi sistem sosial, tatanan kehidupan dan mampu menggantikan sistem yang ada. Penyesuaian diri terhadap kemunculan teknologi digital merupakan kewajiban, terutama dalam menyambut era *Masyarakat 5.0*. Konsep "*Masyarakat 5.0*" mendorong individu untuk mengambil peran yang lebih luas dalam menggunakan teknologi digital. Kehadiran era digital telah membawa berbagai perubahan dalam kehidupan masyarakat. Era digital mengharuskan manusia untuk memiliki pikiran yang logis dan mampu beradaptasi dengan perkembangan informasi yang tergabung dalam satu wadah yaitu media digital.

Belajar sendiri mencakup serangkaian pembelajaran atau interaksi, juga dikenal sebagai tahapan komunikasi antara pendidik dan siswa. Dalam proses komunikasi ini, media pembelajaran memiliki peran penting. Media pembelajaran sendiri merupakan sarana atau perantara berupa alat yang dapat menyampaikan informasi berupa kompetensi atau materi pembelajaran dari pendidik kepada siswa dengan tujuan untuk memudahkan proses komunikasi dalam pembelajaran (Rizal et al., 2016, hlm. 34).

Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu guru dan pendidik dalam tahap pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran, menjadi lebih

mudah untuk memberikan materi atau teori secara mandiri di rumah. Semua kompetensi pembelajaran harus dikemas dengan tepat sehingga ada daya tarik bagi pengguna untuk nyaman belajar (Putra & Nugroho, (2016).

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20, "Pembelajaran adalah tahap interaksi antara siswa dan pendidik dan esensi pembelajaran dalam lingkup pembelajaran." Oleh karena itu, menurut Miarso, ada lima jenis interaksi yang dapat terjadi pada tahapan pembelajaran dan pembelajaran, yaitu interaksi antara pendidik dan siswa, interaksi antara sesama siswa atau antar profesi, interaksi antara siswa dan informan, interaksi antara siswa dan pendidik dengan sumber belajar atau referensi yang benar-benar dikembangkan, dan interaksi antara siswa dan pendidik dengan ruang lingkup sosial dan alami interaksi yang terjadi antara siswa dan ruang lingkup di sekitarnya (Rusman, 2017).

Pembelajaran di masa Covid-19 diperlukan untuk mengubah model pembelajaran masa lalu atau konvensional menjadi pembelajaran daring atau *Daring*. Pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring telah diterapkan dalam beberapa tahun terakhir dalam sistem pendidikan di Indonesia maupun di perguruan tinggi. Pandemi Covid-19 mengharuskan ranah pendidikan seperti perguruan tinggi untuk melakukan berbagai perubahan dan inovasi serta adaptasi agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, para pendidik yaitu dosen dan mahasiswa harus siap menghadapi dan beradaptasi dengan tantangan baru akibat perubahan sistem pembelajaran yang diterapkan oleh perguruan tinggi.

Perkembangan teknologi pendidikan telah menghasilkan program pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi dengan lebih baik dan terstruktur, salah satunya adalah *e-pembelajaran* melalui *Situs Web*. Salah satu langkah yang dilakukan oleh Universitas Negeri Jakarta dalam membentuk *e-pembelajaran* melalui *Situs Web* adalah dengan pembentukan *Learning Management System* (LMS) untuk mendukung dan mengontrol pembelajaran di *Daring* atau daring agar pembelajaran selama Covid-19 tetap terlaksana dengan baik. Belajar melalui *Learning Management System* (LMS) bersifat interaktif karena tidak ada pembatasan akses sehingga pembelajaran dapat dilakukan dalam jangka waktu yang relatif lama (Anindhita et al., 2022, hlm. 74).

Aplikasi *e-pembelajaran* Hal ini diharapkan mampu memotivasi mahasiswa untuk lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran dan memiliki inovasi dalam mengembangkannya. Salah satu faktor motivasinya adalah mendapatkan reward berupa informasi. Dalam arti tertentu, siswa mendapatkan informasi terbaru dan bermakna, itu akan memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu yang up-to-date. Motivasi belajar berperan penting dalam menciptakan semangat belajar bagi siswa untuk memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Selain itu, perkembangan saat ini menunjukkan bahwa popularitas semakin meningkat *e-pembelajaran* pada jenjang pendidikan tinggi, membuat penelitian terkait pengaruh *e-pembelajaran* untuk motivasi belajar semakin dibutuhkan (Nuryadin, 2023, hlm. 336).

Dengan penjelasan latar belakang *e-pembelajaran* berbasis *Learning Management System* (LMS) untuk motivasi belajar, peneliti melakukan pra-

penelitian untuk mengetahui permasalahan *Learning Management System* (LMS) di mana salah satu dimensi *e-pembelajaran* berbasis *Learning Management System* (LMS) terkait dengan fitur *Streaming*. Oleh karena itu, peneliti melakukan pra-penelitian tentang fitur-fitur layanan *Streaming* tersebut. Berikut ini adalah pertanyaan pra-penelitian tentang *e-pembelajaran* Berbasis *Learning Management System* (LMS).

Peneliti melakukan penelitian pendahuluan untuk melengkapi data masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah *e-pembelajaran* Berbasis *Learning Management System* LMS ini berpengaruh pada motivasi belajar mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta. Peneliti membagikan kuesioner berupa *Formulir Google* melalui *Obrolan Pribadi* dan *Grup Whatsapp* kepada mahasiswa aktif Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta dan mendapatkan jawaban dari 48 responden.

Gambar di bawah ini adalah hasil pra studi yang dilakukan oleh peneliti dimana hasil pra studi ini menunjukkan hasil sebagai berikut.

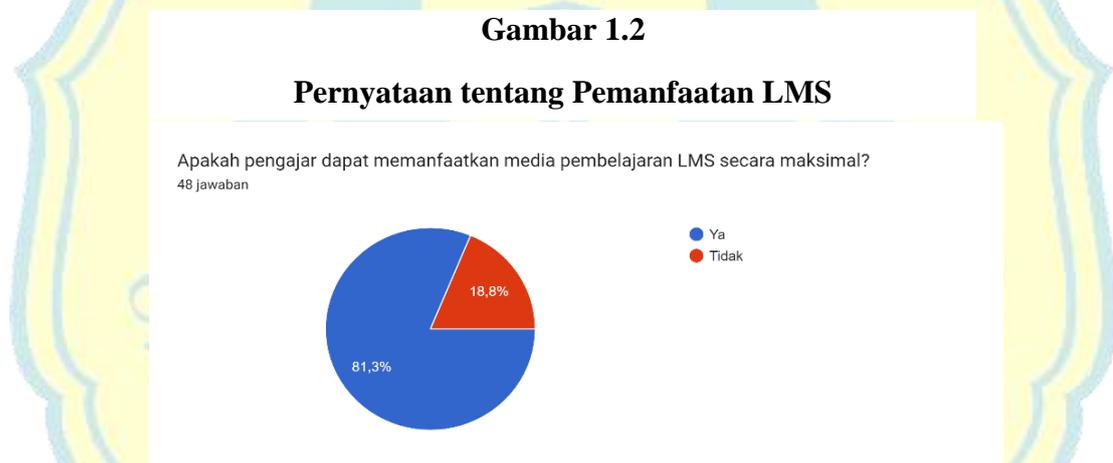
Gambar 1.1

Pernyataan Mengenai Penggunaan E-Learning LMS



Pada pernyataan pertama, berdasarkan gambar di atas, peneliti bertanya apakah responden pernah menggunakan *e-pembelajaran* berbasis *Learning Management System* (LMS) dalam kegiatan perkuliahan. Dari 48 responden, terlihat bahwa 100% responden menyatakan telah menggunakan *e-pembelajaran* Berbasis *Learning Management System*.

Gambar di bawah ini adalah hasil pra studi yang dilakukan oleh peneliti dimana hasil pra studi ini menunjukkan hasil sebagai berikut.



Sumber: Data Pengolahan Peneliti, 2024

Pada pernyataan kedua, peneliti bertanya apakah guru dapat memanfaatkan *e-learning* berdasarkan *Learning Management System* (LMS) sebaik-baiknya? Dari 48 responden tersebut, 39 responden (81,3%) menyatakan bahwa guru dapat memanfaatkan LMS sebaik-baiknya sementara 9 responden (18,8%) menyatakan bahwa guru tidak dapat menggunakan LMS secara maksimal. Dimana dalam soal ini menggambarkan bahwa *LMS e-learning* dapat dimanfaatkan secara optimal oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta.

Gambar di bawah ini merupakan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti dimana pernyataan pra-penelitian tentang layanan streaming di LMS ini menunjukkan hasil sebagai berikut.

Gambar 1.3

Pernyataan Mengenai Layanan Streaming di LMS



Sumber: Data Pengolahan Peneliti, 2024

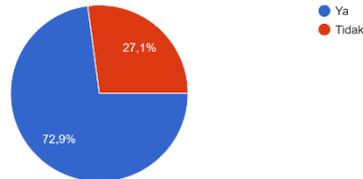
Pada pernyataan ketiga, berdasarkan gambar di atas, peneliti meminta layanan *Streaming* dalam kegiatan pembelajaran di *Learning Management System* (LMS). Dari 48 responden tersebut, 30 responden menyatakan tidak ada layanan *Streaming* di *Learning Management System* (LMS) sementara 18 responden menyatakan bahwa ada *Streaming* dalam kegiatan pembelajaran di *Learning Management System* (LMS). Fitur LMS ini masih belum bervariasi, terutama *Streaming* di mana tidak ada kegiatan pembelajaran di LMS.

Gambar di bawah ini merupakan hasil pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dimana pernyataan pra penelitian tentang LMS ini mendukung kebutuhan perkuliahan yang menunjukkan hasil sebagai berikut.

Gambar 1.4

Pernyataan Mengenai LMS Mendukung Kebutuhan Perkuliahan

Apakah e-learning berbasis LMS menunjang kebutuhan Anda dalam melaksanakan aktivitas perkuliahan?
48 jawaban



Sumber: Data Pengolahan Peneliti, 2024

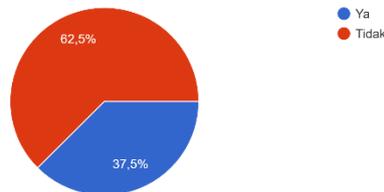
Pada pernyataan keempat, berdasarkan gambar di atas, peneliti bertanya apakah *e-learning* berbasis *Learning Management System* (LMS) untuk mendukung kebutuhan dalam kegiatan perkuliahan. Dari 48 responden, 35 responden menyatakan *e-pembelajaran* LMS mendukung kebutuhan dalam kegiatan perkuliahan sementara 13 responden menyatakan *e-pembelajaran* LMS tidak mendukung kebutuhan kegiatan perkuliahan. Hasil pra-penelitian dalam pernyataan *e-learning* LMS mendukung kebutuhan untuk melaksanakan kegiatan perkuliahan ini, menunjukkan bahwa mahasiswa antusias dalam mengikuti pembelajaran daring melalui LMS dimana mahasiswa puas dengan pembelajaran daring melalui LMS.

Gambar di bawah ini merupakan hasil pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dimana pernyataan pra penelitian mengenai penggunaan LMS dalam perkuliahan ini menunjukkan hasil sebagai berikut.

Gambar 1.5

Pernyataan Mengenai Penggunaan LMS dalam Perkuliahan

Apakah penggunaan Learning Management System (LMS) membuat kegiatan perkuliahan menjadi menarik?
48 jawaban



Sumber: Data Pengolahan Peneliti, 2024

Dalam pernyataan kelima, peneliti bertanya apakah penggunaan *Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS)* membuat kegiatan perkuliahan menjadi menarik. Dari 48 responden tersebut, 30 responden menyatakan *Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS)* tidak membuat kegiatan perkuliahan menarik sementara 18 responden menyatakan *Learning Management System (LMS)* membuat kegiatan perkuliahan menjadi menarik. Hasil di atas menunjukkan bahwa persentase jawaban yang lebih besar tidak berarti bahwa kegiatan pembelajaran tidak sepenuhnya menarik bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Negeri Jakarta.

Dengan adanya *Learning Management System (LMS)*, disediakan oleh Universitas Negeri Jakarta untuk memfasilitasi dan meningkatkan kualitas motivasi belajar dan motivasi belajar mahasiswa membuat peneliti tertarik untuk mengetahui caranya *E-Pembelajaran Berbasis Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS)* yang digunakan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta dapat mempengaruhi motivasi belajar. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan

penelitian tentang "Pengaruh *E-Pembelajaran* Berbasis *Sistem Manajemen Pembelajaran* (LMS) Tentang Motivasi Belajar Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta".

1.2 Rumusan Masalah

Pakai *e-learning Learning Management System* (LMS) merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh universitas untuk memudahkan mahasiswa dan membantu mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti fokus pada *LMS e-learning* untuk mengetahui pengaruhnya *e-pembelajaran* Berbasis *Learning Management System* (LMS) tentang motivasi belajar mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana *e-learning* berbasis *Learning Management System* (LMS) bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta?
2. Apa motivasi mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Negeri Jakarta?
3. Apakah ada pengaruh *e-learning* berbasis *Learning Management System* (LMS) terhadap motivasi belajar mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas dan rumusan permasalahan yang telah dijelaskan, seperti yang diketahui bahwa menggunakan *e-pembelajaran* dapat berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dari beberapa sumber

atau referensi yang telah penulis baca, namun harus memperhatikan solusi atau solusi dari kekurangan yang digunakan *e-pembelajaran* tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tentang *e-learning* berbasis *Learning Management System* (LMS) bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Negeri Jakarta.
3. Untuk mengetahui pengaruh *e-learning* berbasis *Learning Management System* (LMS) terhadap motivasi belajar mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan di atas, berikut ini adalah beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat akademik

Manfaat akademik dari penelitian ini adalah menjadi sumber referensi dan dapat menjadi bentuk pengetahuan baru di bidang pendidikan berbasis *e-learning*, khususnya *Learning Management System* (LMS).

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah hasil yang dapat dijadikan pertimbangan dan masukan kepada perguruan tinggi untuk melaksanakan pendidikan berbasis *e-learning*, khususnya *Learning Management System*

(LMS) sebagai alat pembelajaran. Penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi perguruan tinggi tentang bagaimana *e-learning* sebenarnya mempengaruhi motivasi belajar.



Intelligentia - Dignitas