

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan perubahan atau perkembangan zaman yang pesat, jika hanya metode klasik (ceramah dan tanya jawab) yang digunakan maka metode pengajaran dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi akan sedikit membosankan. Diperlukan metode baru untuk meningkatkan semangat mengajar siswa / mahasiswa dan guru / dosen.

Pengembangan sistem pendidikan sebagai wujud suasana belajar dan proses pembelajaran agar pelajar aktif mengembangkan potensi dirinya telah di atur oleh pemerintah dalam UU No. 20 Tahun 2003. Upaya implementasi konsep pendidikan tersebut juga sudah diterapkan yakni dari pengembangan kurikulum sejak 2001, KTSP 2006 dan kurikulum 2013. Namun pengembangan ini masih terjadi permasalahan terkait dengan metode pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered*.¹

Menyikapi hal tersebut, dengan perkembangan teknologi informasi (TI), berbagai inovasi teknologi telah berkembang, seperti *e-commerce* dalam dunia bisnis, dan *e-government* dalam dunia pemerintahan. Keberadaan teknologi informasi (TI) di bidang pendidikan juga sangat penting, Kebutuhan akan konsep dan mekanisme pembelajaran berbasis teknologi informasi (TI) menjadi muatan utama dalam peningkatan pembelajaran teknologi ini disebut *e-learning*.

E-learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi (TI) berbasis web yang dapat diakses dari jarak jauh, sehingga

¹ Faridatun Nadziroh, *Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning*, (Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual, (JIKDISKOMVIS) Volume 2 No. 1 Desember 2017ISSN: 2541-4585), 2.

pembelajaran tidak hanya dapat dipasang di dalam kelas, tetapi juga dapat diselesaikan dalam waktu jam tertentu, tetapi dapat dilakukan kapan saja, dimanapun.

Inovasi *e-learning* merupakan model pembelajaran pendidikan baru yang telah memberikan peran penting bagi dunia pendidikan. Hal ini untuk mengatasi kekurangan dan kekurangan pendidikan konvensional (pendidikan umum) termasuk keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pendidikan konvensional. Teknologi informasi (TI) dengan platform Internet standar dapat mengatasi masalah tersebut, karena sifat Internet memungkinkan untuk menghubungkan semuanya, murah, sederhana dan terbuka, sehingga siapa saja (*everyone*), dimana saja (*everywhere*), kapan saja (*everytime*) dan bebas digunakan (*available to every one*).²

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam di istilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan, (*knowledge*), atau *a body of knowledge*. Definisi ini merupakan definisi umum dalam pembelajaran sains secara konvensional, dan beranggapan bahwa pengetahuan sudah terserak di alam, tinggal bagaimana siswa atau pelajar bereksplorasi, menggali dan menemukan kemudian memungutnya untuk memperoleh pengetahuan.

Pengajaran dilaksanakan dalam suatu aktivitas yang kita kenal dengan istilah mengajar. Pengajaran amat dekat dengan pengertian pedagogi. Pedagogi

² Faridatun Nadziroh, *Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning*, (Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual, (JKDISKOMVIS) Volume 2 No. 1 Desember 2017ISSN: 2541-4585), 2.

adalah seni atau ilmu untuk menjadi guru. Istilah ini seringkali mengaju kepada strategi pengajaran atau gaya mengajar.

Istilah pedagogi berasal dari bahasa latin *paidagogo*, *paid* artinya anak. William H. Burton, seorang behavioris, dalam segala menyatakan bahwa mengajar adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.³

Artinya pedagogi adalah bahasa latin *paidagogo* yang artinya *paid* adalah seorang anak dan juga *william h. burton* menyatakan seorang bahwa seseorang akan berubah atau membutuhkan perkembangan. Maka dari itu mengajar seorang anak atau peserta didik berupaya memberi stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.⁴

Dengan demikian dalam belajar mengajar suatu kegiatan yang bersifat edukatif, yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru setidaknya merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala yang bertujuan dalam pengajaran.

Perkembangan teknologi turut membawa perubahan besar dalam semua aspek kehidupan manusia. Dalam kenyataannya, perubahan kemasadatang itu terlalu cepat sehingga dengan cepat pula mempengaruhi kebudayaan sekarang ini. Perubahan tersebut terjadi karena dipacu oleh kemampuan teknologi modern.⁵

³ Prof. Dr. Suyono, M.PD & Drs. Hriyanto, M.S, *Belajar dan Pembelajaran*. 9.

⁴ *Ibid*, 16.

⁵ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Jakarta: Sinar Baru Algensindo, 2003). 24.

Tidak sedikit masyarakat yang berpandangan bahwa sekarang adalah jaman teknologi, seseorang yang tidak mengikuti arusnya maka mereka dikatakan ketinggalan jaman.

Kehadiran teknologi modern tidak memberikan pilihan lain kepada dunia pendidikan selain turut serta dalam memanfaatkannya. Pendidikan perlu mengantisipasi dampak global yang membawa masyarakat berbasis pengetahuan, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berperan sebagai penggerak utama perubahan.⁶

Dengan demikian pendidikan harus relevan dengan perkembangan jaman agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai secara maksimal.

Penggunaan media mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih praktis dan efisien. Selain itu, kesulitan seorang guru dalam menyampaikan materi sedikit banyak menjadi berkurang dengan kehadiran media. Karena dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan materi dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar juga dapat disederhanakan melalui perangkat media. Dengan begitu peserta didik akan lebih mudah mencerna dan memahami materi yang disampaikan.

“Menurut Winkel motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan tercapainya tujuan.”⁷

Artinya motivasi merupakan yang mobilitas dari psikis diris seseorang tersebut dan di wujudkan dengan kegiatan belajar untuk mencapainya suatu tujuan.

⁶ Suharsimi Arikunto & Lia Yuliana, *Manajemen pendidikan*, (Yogyakarta: Aditya Media bekerjasama dengan FIP UNY,2009). 164

⁷ Andaru Werdayanti, *Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, (Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol 3 No.1 Februari, Tahun 2018), 83

Motivasi merupakan faktor yang menentukan dan berfungsi menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya pencapaian tujuan, semakin besar motivasi akan semakin besar kesuksesan, sebaliknya lemahnya motivasi mengakibatkan siswa mengalami kesulitan belajar. Fungsi motivasi yang terpenting adalah sebagai pendorong timbulnya aktivitas, sebagai pengarah, dan sebagai penggerak untuk melakukan pekerjaan.⁸

Dengan adanya motivasi yaitu untuk mewujudkan impian dalam keinginan atau capain seseorang dan memudahkan suatu pekerjaan.

Dengan mewujudkan lingkungan yang sudah terpenuhi oleh faktor ekonomi yang cukup maka kemungkinan semua siswa bisa mendapatkan pengetahuan pembelajaran yang berbasis *e-learning* untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan juga dapat memberi motivasi seorang siswa, meskipun pembelajaran melalui *e-learning* akan tetapi juga bisa untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka timbul beberapa permasalahan yaitu :

1. Dalam era Teknologi Informasi dan Komunikasi seperti saat ini, *e-learning* masih dalam proses pengembangan di SMP Bakhti Pertiwi Paiton
2. Siswa SMP Bakhti Pertiwi Paiton telah dikenalkan internet dalam pelajaran Teknologi informasi dan Komunikasi, namun belum memanfaatkan *e-learning*.
3. Belum diketahui efektivitas penggunaan *e-learning* untuk pembelajaran di SMP Bakhti Pertiwi Paiton.

⁸ Andaru Werdayanti, *Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, (Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol 3 No.1 Februari, Tahun 2018), 84.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka untuk mengarahkan penelitian ini agar lebih fokus dan terarah, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap motivasi belajar ?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran berbasis *e-learning* di SMP Bhakti Pertiwi Paiton Probolinggo ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan suatu target yang hendak dicapai dalam melaksanakan suatu kegiatan, berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran berbasis *e-learning* dalam motivasi belajar.
2. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis *e-learning* bagi siswa SMP Bhakti Pertiwi Paiton Probolinggo

E. Manfaat Penelitian

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai kajian dan referensi yang komprehensif dalam melakukan kajian dan memperdalam pengetahuan serta memenuhi tugas akhir dalam menyelesaikan strata satu (S1).
2. Memberikan masukan yang efektif dan efisien tentang penggunaan media *e-learning* dalam membangkitkan motivasi belajar siswa dan untuk guru mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Bhakti Pertiwi Paiton

3. Menambah wawasan bagi peserta didik untuk dapat memanfaatkan media *e-learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam SMP Bhakti Pertiwi Paiton
4. Sebagai bahan penelitian lebih lanjut.

F. Definisi Konsep

1. Pembelajaran Berbasis *E-Learnig*

E-learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi (TI) berbasis web yang dapat diakses dari jarak jauh, sehingga pembelajaran tidak hanya dapat dipasang di dalam kelas, tetapi juga dapat diselesaikan dalam waktu jam tertentu, tetapi dapat dilakukan kapan saja, dimanapun.

Inovasi *e-learning* merupakan model pembelajaran pendidikan baru yang telah memberikan peran penting bagi dunia pendidikan. Hal ini untuk mengatasi kekurangan dan kekurangan pendidikan konvensional (pendidikan umum) termasuk keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pendidikan konvensional.

Bahwasanya dalam teknologi informasi terdapat media internet yang bisa di gunakan secara fleksibel untuk penggunaan global dan bisa di pergunakan dengan siapa, dimana saja, kapan saja dan bebas di pergunakan oleh hal layak umum.

2. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Dan motivasi merupakan faktor yang menentukan dan berfungsi menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya pencapaian tujuan, semakin besar motivasi akan semakin besar kesuksesan, sebaliknya lemahnya motivasi mengakibatkan siswa mengalami kesulitan belajar.

Dengan adanya motivasi yaitu untuk mewujudkan impian dalam keinginan atau capain seseorang dan memudahkan suatu pekerjaan

Dengan mewujudkan lingkungan yang sudah terpenuhi oleh faktor ekonomi yang cukup maka kemungkinan semua siswa bisa mendapatkan pengetahuan pembelajaran yang berbasis *e-learning* untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan juga dapat memberi motivasi seorang siswa, meskipun pembelajaran melalui *e-learning* akan tetapi juga bisa untuk memotivasi siswa dalam semangat belajar.

G. Penelitian Terdahulu

Penulis belum menemukan hasil skripsi, tesis maupun hasil penelitian yang sama dengan penelitian yang penulis bahas. Namun ada beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan Efektivitas Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa, antara lain :

1. Faridatun Nadziroh, 2017 “*Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-learning*” hasil dari penelitian Faridatun Nadziroh yaitu bahwa

E-learning efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran, karena proses pembelajaran tidak hanya terpaku dalam satu waktu dan dalam ruangan saja. Sistem *e-learning* yang umum digunakan yakni edmodo, moodle dan google classroom. Dan juga Moodle memiliki fitur lebih lengkap daripada edmodo dan google classroom, hanya saja moodle memerlukan hosting di server sendiri dan administrator sebagai pemantau utama. Untuk memaksimalkan fitur-fitur pada e-learning perlu adanya pelatihan kepada pelajar (siswa/mahasiswa) maupun pengajar (guru/dosen). Dibutuhkan koneksi internet yang stabil agar e-learning dapat diakses dengan optimal. Dalam penelitian penulis juga terdapat persamaan dalam metode yang menjadi perbedaan bahwa menggunakan media se efektif mungkin dalam pembelajaran dan dalam penelitian Faridatun Nadziroh menggunakan dalam meng analisa dalam ke efektifan belajar dalam metode e-learning.⁹

2. Nurul Lailatul Khusniyah & Lukam Hakim, 2019 “*Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris*” peneliti berupaya melakukan inovasi media belajar untuk pembelajaran membaca bahasa Inggris di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di UIN Mataram. Hasil analisis dokumen hasil belajar dan observasi hasil belajar selama 2 semester disimpulkan bahwa ada masalah hasil belajar. Sebaran angka kelulusan mata kuliah membaca masih rendah di bawah 50% dan sebagian besar mahasiswa lulus pada rentang nilai 60-

⁹ Faridatun Nadziroh, “*Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-learning*”, Jurnal, 2017

70. Hasil analisis data menunjukkan ada pengaruh positif dari blog terhadap proses pembelajaran membaca bahasa Inggris. Sehingga berdampak pula terhadap peningkatan nilai yang diperoleh oleh mahasiswa. Selain itu, perkembangan nilai harian mahasiswa juga telah menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memiliki implikasi terhadap kualitas pengajaran dan pembelajaran membaca di kelas. Para dosen bisa menggunakan blog sebagai media pelengkap agar proses pembelajaran lebih menyenangkan. Blog tidak hanya bisa digunakan untuk mata kuliah membaca, tetapi bisa juga digunakan untuk mata kuliah lain yang sesuai dengan rancangan pembelajaran. Untuk menjadikan proses belajar menjadi lebih inovatif, dosen bisa merancang blog dengan layout yang memiliki karakteristik mata kuliah. Perbedaan dengan penulis yaitu adalah berfokus dalam menilai ke efektifan di bidang mata pelajaran bahasa Inggris. Persamaanya yaitu berupaya menggunakan media internet dengan baik.¹⁰

3. Lutfiyah, Dwi Noviani Sulisawati, 2019 *“Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Berbasis E-learning”* tujuan dari penelitian Lutfiyah, Dwi Noviani Sulisawati untuk melihat efektivitas penggunaan media berbasis e-learning dalam pembelajaran matematika di SMK Raudlatuth Thalabah. Metode penelitian, yaitu penelitian kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif dimana pengumpulan data menggunakan metode tes, observasi, dan angket. yang didapatkan pada

¹⁰ Nurul Lailatul Khusniyah & Lukam Hakim, *“Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris”*, Jurnal, 2019

hasil penelitian, dimana efektivitas pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis e-learning dapat digambarkan sebagai berikut; 1) Pengelolaan pembelajaran memiliki kriteria baik, 2) Aktivitas siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar telah mencapai kriteria baik, 3) Hasil belajar telah memenuhi kriteria baik, 4) Respon siswa setelah pembelajaran mencapai kriteria baik. Persamaan dengan penulis adalah terbukti bahwa *E-Learning* juga efektif dalam pembelajaran matematika. Perbedaannya yang menonjol adalah dari segi bidang pembelajaran yaitu matematika.¹¹

4. Ahmad Zanin Nu'man, 2014 "*Efektifitas Penerapan E-learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa*" tujuan dari Ahmad Zanin Nu'man ber eksprimen seberapa efektif pembelajaran menggunakan *E-learning* Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran E-Learning berbasis edmodo lebih tinggi daripada menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh uji hipotesis posttest dan nilai gain ternormalisasi. Hasil uji hipotesis posttest dengan Uji t adalah $P (0.699) < \alpha (0.05)$, sehingga H_0 , Efektivitas penggunaan media pembelajaran E-Learning model edmodo lebih tinggi daripada penggunaan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 1

¹¹ Lutfiyah, Dwi Noviani Sulisawati, "*Efektifitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Berbasis E-learning*", Jurnal, 2019

Sukoharjo pada mata pelajaran PAI diterima. kelas kontrol, yaitu nilai gain ternormalisasi kelas eksperimen $g = 0.80$ dan pada kelas kontrol $g = 0.70$. Melihat kesimpulan yang didapat dari penelitian ini, seharusnya sekolah menggunakan dan mengoptimalkan keberadaan E-Learning yang sudah ada tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, sebaiknya sekolah menggunakan media pembelajaran E-Learning pada mata pelajaran yang lain dengan karakteristik sesuai dengan mata pelajaran PAI yang mana sudah diujicobakan dan menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran E-Learning efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penulis yaitu terbukti bahwa *e-learning* bisa efektif dalam pembelajaran. Perbedaannya dengan penulis yaitu menggunakan sistem angket atau kuantitatif dan juga menerapkan edmodo.¹²

5. Andaru Werdayanti, 2018 “*Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa*” dalam jurnalnya bertujuan sebagai berikut :
 1. Untuk mengetahui pengaruh kompetensi guru dan fasilitas belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMAN I Sukorejo Kendal
 2. Untuk mengetahui Variabel kompetensi guru dan fasilitas belajar yang lebih dominan mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas X SMAN I Sukorejo Kendal

¹²Ahmad Zanin Nu'man, “*Efektifitas Penerapan E-learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa*”, Jurnal, 2014

Dilakukan Uji Fhitung untuk menguji keberartian persamaan regresi berganda. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak sehingga disimpulkan ada pengaruh yang signifikan antara variabel independent terhadap variabel dependent secara bersama-sama. Dan apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh antara variabel independent terhadap variabel dependent secara bersama-sama.

Dilakukan uji hitung untuk mengetahui pengaruh secara parsial antara kompetensi guru dalam proses belajar mengajar di kelas, fasilitas belajar dan motivasi belajar. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak sehingga disimpulkan ada pengaruh yang signifikan antara variabel independent terhadap variabel dependent secara parsial. Dan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent secara parsial. Dalam jurnalnya melakukan metode dengan melalui analisa deskriptif presentase, regresi berganda, uji hipotesis dan menggunakan variabel yang ada. Perbedaanya adalah dalam metode penelitian menggunakan data atau meng analisa dan juga di sebut pula sebagai kuantitatif.¹³

¹³ Andaru Werdayanti, "Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa"jurnal, 2018