

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi dalam kehidupan manusia memegang peranan penting sebagai cara interaksi antar sesama manusia untuk bertukar pesan dan mendapatkan *feedback*. Berkembangnya ilmu pengetahuan berdampak pada teknologi untuk membantu aktivitas manusia, salah satunya teknologi komunikasi, karena komunikasi sebagai ilmu multidisipliner adanya penggabungan beberapa disiplin ilmu untuk bersama-sama mengatasi masalah tertentu.

Dahulu manusia berkomunikasi hanya mengandalkan komunikasi tatap muka, dan harus berdekatan secara fisik, sehingga apabila ingin berkomunikasi harus bertemu secara langsung. Seiring dengan perkembangan teknologi melahirkan perangkat yang membantu manusia untuk melakukan komunikasi salah satunya adalah komputer sebagai media komunikasi.

Dengan kehadiran komputer maka munculah pola *Computer Mediated Communication* (CMC). Herring dalam Budiargo (2015:viii) menjelaskan CMC secara sederhana memiliki arti sebagai komunikasi yang terjadi antara orang menggunakan media komputer atau melalui komputer.

Sehingga penggunaan teknologi pada CMC memfasilitasi pertukaran isi pesan dalam proses komunikasi melalui jaringan telekomunikasi, yang diproses melalui satu atau lebih komputer antar individu, antar kelompok maupun antar individu dengan kelompok.

Menurut Arnus (2015:278) dalam penelitiannya yang berjudul *Computer Mediated Communication (CMC) Pola Baru Berkomunikasi* mengemukakan bahwa pola CMC memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan menggunakan alat komunikasi yang berbasis komputer, dengan didukung perangkat internet sebagai penunjangnya.

Dunia kini telah memasuki era baru dalam globalisasi yaitu Era Revolusi Industri 4.0 yang merupakan revolusi ke-empat dengan ditandainya perkembangan dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. Hal tersebut mempengaruhi aspek kehidupan manusia, secara fundamental akan mengakibatkan perubahan cara berpikir, hidup, dan interaksi satu sama lainnya, karena hampir seluruh aktivitas sudah *internet of things*.

Dampak teknologi tersebut bagi aktivitas manusia dapat dilihat dari segi efektivitas, efisiensi, maupun produktivitasnya. Semakin banyak instansi-instansi yang mempergunakan teknologi untuk mewujudkan tujuan bersama maupun individu pelakunya. Sehingga terjadi disrupsi pada berbagai bidang, salah satunya pada dunia pendidikan. Oleh karena itu sangatlah penting peningkatan kemampuan sumber daya manusia,

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan peranan terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menjelaskan penetrasi pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau setara 54,7 persen dari total populasi di Indonesia. Pada survei serupa 2016, jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 132,7 juta jiwa. (*apjii.or.id*, 29/03/2019 17:24 WIB)

APJII melaporkan populasi penduduk Indonesia tahun 2018 mencapai 262 juta orang. Lebih dari 50 persen atau sekitar 143 juta orang telah terhubung jaringan internet sepanjang 2017. Seperti dimuat pada laman *onlinetekno.kompas.com* APJII menjelaskan:

“Faktor pendidikan mempengaruhi penetrasi internet di Indonesia, lulusan maupun mahasiswa yang sedang menempuh Sarjana (S1), Magister(S2), dan Doktor (S3) aktif terhubung dengan internet. sebanyak 88,24 % dari mereka yang menggenggam gelar S2 dan S3 terhubung dengan internet. Lulusan S1 dan Diploma juga telah menggunakan internet, yakni sebanyak 79,23%.”
(*tekno.kompas.com*, 8/04/2019 09:00 WIB)

Di beberapa universitas dan akademi kejuruan, internet telah menjadi bagian penting dari proses belajar-mengajar. Hal tersebut direalisasikan dalam pengerjaan tugas dan ujian yang dikumpulkan serba digital dan memerlukan akses internet. Seperti pengiriman tugas lewat *e-mail*, bukan lagi berbentuk kertas, mengunduh modul dan materi pembelajaran melalui kuliah *online*. Mengakses studi pustaka dalam *e-library*, dan mencari referensi lainnya kerap dari jurnal *online* atau *e-book*, bukan buku-buku

fisik. Dalam proses administrasi seperti pengambilan mata kuliah, evaluasi dosen, melihat nilai, hingga survei di kampus juga sudah terhubung ke sistem *online*.

Pertumbuhan pengguna internet setiap tahun terus meningkat dan berdampak pada dunia pendidikan. Melalui fasilitas internet memungkinkan seluruh perangkat pendidikan untuk saling berinteraksi. Informasi yang diwakilkan oleh komputer yang terhubung dengan internet sebagai media utamanya telah mampu memberikan kontribusi yang sedemikian besar bagi proses pendidikan.

Dorongan itulah yang menyebabkan instansi-instansi perguruan tinggi pada saat ini dituntut merealisasikan penggunaan teknologi pada setiap aktivitas belajar, sehingga diharapkan ada kemajuan dalam bidang pendidikan di Indonesia.

Salah satu teknologi yang sedang diprogramkan berbasis komputer saat ini adalah *pengajaran-e-learning*. Dalam Rusman (2009:115) salah satu publikasi di situs *about-elearning.com* himpunan masyarakat Amerika untuk kegiatan pelatihan dan pengembangan (*The American Society for Training and Development/ASTD*, 2009), mengemukakan definisi *e-learning* sebagai berikut:

“E-learning is a broad set of applications and processes which include web-based learning, virtual and digital classroom. Much of this is delivered via the internet, audio, and videotape, satellite broadcast, interactive TV, and CD-ROM. The definition of e-learning varies depending on the organization and how it is used but basically it is involves electronic means communication, education, training.”“(E-learning adalah serangkaian aplikasi dan proses yang mencakup pembelajaran berbasis *web*, kelas virtual dan digital.

Kebanyakan disalurkan melalui internet, audio, dan rekaman video, siaran satelit, TV interaktif, dan *CD-ROM*. Definisi *e-learning* bervariasi tergantung pada organisasi dan bagaimana menggunakannya tetapi pada dasarnya itu melibatkan komunikasi elektronik, pendidikan, pelatihan.” (Rusman, 2009:115)

Dapat diartikan bahwa definisi tersebut menyatakan *e-learning* sebagai bentuk proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis *web* atau *web-based learning*, pembelajaran berbasis *computer (computer based learning)*, kelas *virtual (virtual classroom)* dan/atau kelas digital (*digital classroom*).

Materi-materi dalam kegiatan pembelajaran elektronik tersebut disalurkan melalui internet sebagai penunjangnya. *E-learning* juga bisa bervariasi tergantung dari penyelenggara kegiatan *e-learning* tersebut dan bagaimana caranya, termasuk juga tujuannya.

E-learning menjadi sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari dosen tetapi mahasiswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga *learner* atau murid akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut.

Dalam Wina (2012:205) mengemukakan *e-learning* diartikan sebagai materi pembelajaran atau pengalaman belajar yang disampaikan melalui teknologi elektronik. Jadi, dalam *e-learning* mahasiswa belajar dengan

memanfaatkan internet karena perkembangan komputer yang semakin pesat dengan berbagai jaringannya, maka *e-learning* lebih banyak memanfaatkan komputer dengan jaringan internetnya.

Hadirnya *e-learning* merupakan produk dari adanya media komunikasi pembelajaran antara lain melalui komputer atau *web based*. Dalam Yosol (2014:213) mengemukakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melahirkan fenomena komunikasi manusia yang belum terjadi sebelumnya yaitu komunikasi bermedia komputer (*Computer Mediated Communication/CMC*).

Keuntungan media komunikasi pembelajaran berbasis komputer dapat kita lihat seperti yang dikemukakan oleh Dermawan (2012:191) pembelajaran tatap muka membutuhkan waktu 24 jam, maka pembelajaran berbasis komputer hanya 15,75 jam. Konsep tersebut dapat menghemat waktu pembelajaran lebih dari separuhnya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Dalam kegiatan belajar terjadi proses komunikasi, karena pada hakikatnya menurut Sanjaya (2012:90) proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Pada media komunikasi pembelajaran terdapat proses komunikasi tidak langsung. Dalam Sanjaya (2012:93) proses komunikasi bisa dilakukan secara tidak langsung.

Artinya, proses pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa tidak menuntut kehadiran dosen dalam kelas. Dosen dapat mendesain pesan yang

ingin disampaikan secara tidak langsung, pesan didesain melalui media tertentu untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

Pemilihan media komunikasi pembelajaran sangat penting sehingga perlu adanya rancangan media pembelajaran, karena media komunikasi pembelajaran seharusnya dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa untuk belajar. Seperti dalam Arsyad (2013) menurut Kemp dan Dayton (1985:28) terdapat tiga fungsi utama media pembelajaran yaitu: (1) Memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Terdapat dua faktor yang menimbulkan motivasi belajar, dalam Uno menjelaskan bahwa:

“Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa Attention (Perhatian) dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.” (Uno, 2017:23)

Dengan adanya dua faktor intrinsik dan ekstrinsik dalam motivasi belajar, media komunikasi pembelajaran seharusnya menjadi salah satu pemicu rangsangan individu agar berkeinginan untuk melakukan kegiatan belajar yang lebih giat dan semangat. Sanjaya mengemukakan dalam bukunya yang berjudul *Media Komunikasi Pembelajaran* bahwa:

“Motivasi adalah salah satu prinsip umum untuk mengembangkan berbagai metode dan memanfaatkan media pembelajaran. Siswa akan belajar manakala memiliki motivasi kuat untuk belajar. Oleh sebab itu penggunaan metode pembelajaran dan media yang dikembangkan harus sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa itu sendiri.” (Sanjaya, 2012:41)

Media yang menarik akan mendorong siswa untuk mempelajarinya dengan baik. Dengan demikian, para pengembang media perlu memahami apa yang dibutuhkan oleh siswa.

Dalam penelitian Fajrin (2013:4-5) menunjukkan bagaimana pemilihan media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar siswa. Guru disekolah dalam penelitiannya memberikan keterangan bahwa hal tersebut terjadi diantaranya adalah media yang digunakan dalam pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu berupa buku pelajaran, grafik dan gambar, peserta didik kesulitan memahami pelajaran yang diceramahkan, pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat, terbatasnya waktu untuk belajar dikelas, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia disekolah, peserta didik kehilangan minat dan motivasi untuk belajar, peserta didik kurang membayangkan peristiwa yang telah lalu sehingga kurangnya pengalaman belajar kekinian.

Asryad (2013:72) mengemukakan dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media salah satunya adalah motivasi. Uno (2017:1) definisi tentang motivasi yaitu:

“Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.” (Uno, 2017:1)

Dapat diartikan bahwa seharusnya ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Karena pengalaman yang akan

dialami siswa harus relevan dan bermakna baginya. Sehingga perlu melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.

Media komunikasi pembelajaran erat kaitannya dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam buku *Komunikasi Pembelajaran* Iriantara menjelaskan bahwa:

“Sejalan dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi berkembang dan menjadi bagian yang turut mengubah wajah proses pembelajaran yang dilakukan di berbagai lembaga pendidikan.” (Iriantara, 2014:192)

Universitas Komputer Indonesia (Unikom) lahir dengan visi, misi, dan tujuanyang relevan dengan teknologi informasi dan komunikasi, seperti visinya yaitu menjadi universitas terkemuka dibidang teknologi informasi dan komunikasi, dengan misi menyelenggarakan pendidikan tinggi modern berdasarkan budaya organisasi yaitu PIQIE (*Professionalism, Integrity, Quality, Information Technology, Excellence*), dengan sistem pendidikan yang kondusif dan program-program studi yang berbasis pada *software* (perangkat lunak), *hardware* (perangkat keras).

Merujuk dari visi dan misi Unikom yang berkaitan dengan TIK yakni menjadi Universitas terkemuka dibidang teknologi informasi dan komunikasi, Unikom menerapkan sistem TIK pada setiap kegiatan akademiknya seperti KRS/Kartu Ujian, Kartu Hasil Studi (KHS), Status Aktif mahasiswa, Transkrip Nilai, Absensi *online*, Penyetujuan Perkuliahan, Laporan Keuangan mahasiswa *online*, Prestasi mahasiswa, dimana semua itu

ada dalam *Dashboard* Mahasiswa yang dapat diakses oleh mahasiswa dan juga orang tua/wali mahasiswa pada laman *webmahasiswa.unikom.ac.id* dan *mobile* aplikasi yang bernama *Unikom Apps* dan dapat di unduh di *playstore* dan *appstore*.

Selain *mobile* aplikasi, mahasiswa Unikom dapat menggunakan fasilitas pada laman *web* Unikom yaitu *unikom.ac.id* yang terhubung pada *link* Perpustakaan *Online* (*elib.unikom.ac.id*) Perwalian *Online* mahasiswa (*perwalian.unikom.ac.id*), Portal Berita (*berita.unikom.ac.id*) Nilai *Online* (*nilaionline.unikom.ac.id*) Kuliah *Online* (*kuliahonline.unikom.ac.id*), LMS (*Learning Management System*) Unikom (*lms.unikom.ac.id*), serta *e-book* dan *Jurnal Online*.

Metode media komunikasi pembelajaran *e-learning* sudah diterapkan di Unikom, dikenal dengan sebutan Unikom *Kuliah Online* dan *Learning Management System* (LMS). Peneliti mengambil fokus dalam penelitian ini adalah LMS Unikom.

Adam Mukharil Bachtiar, S.Kom., M.T selaku Direktur Pengembangan Teknologidan Sistem Informasi (PTSI) Unikom mengemukakan bahwa:

“LMS Unikom sudah aktif dipakai mahasiswa Unikom sejak tahun 2017. Untuk kedepannya *e-learning* Unikom akan menjadi satu, *Kuliah Online* akan digabung dengan LMS Unikom, jadi kemungkinan *Kuliah Online* Unikom tidak ada lagi, karena fitur dalam *e-learning* LMS Unikom akan lebih menunjang kebutuhan belajar mahasiswa.”

(Bachtiar, Wawancara Pra Penelitian, Senin 15/04/2019 11.00 WIB)

Kehadiran LMS Unikom sebagai media pembelajaran komunikasi untuk mahasiswa Unikom merupakan implementasi dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang mempengaruhi dunia pendidikan. Sehingga LMS Unikom dirancang sebagai penunjang kebutuhan kegiatan proses belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa Unikom. LMS Unikom dirancang dan dikembangkan oleh Tim Divisi *Codelabs* Unikom bersama Direktorat Pengembangan Teknologi dan Sistem Informasi (PTSI) Unikom.

Dian Dharmayanti selaku Ketua Divisi *Codelabs* Unikom mengemukakan bahwa:

“LMS Unikom awalnya hanya untuk anggota mahasiswa Divisi *Codelabs*, namun atas permintaan langsung Rektor Unikom untuk mengimplementasikan sistem pembelajaran Daring di Unikom, maka LMS Unikom menjadi fasilitas kegiatan belajar mengajar antar dosen dan mahasiswa di Unikom. Khususnya pada saat ini telah direalisasikan untuk pelaksanaan ujian, pengumpulan tugas, melihat nilai ujian dan tugas, serta pengumuman mata kuliah *Entrepreneurship*.” (Dharmayanti, Wawancara Pra Penelitian, Selasa 16/04/2019 09.00 WIB)

Selama dua tahun terakhir LMS sudah aktif digunakan sebagai strategi komunikasi instruksional dosen kepada mahasiswa. Dalam LMS Unikom terdapat beberapa mata kuliah yang memanfaatkan fasilitas LMS sesuai kebutuhan dosen untuk mahasiswanya.

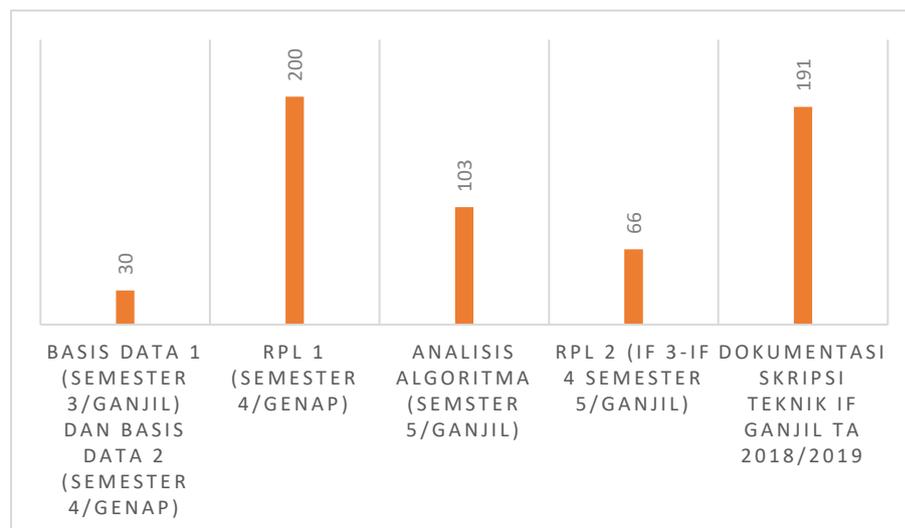
Contohnya, untuk kategori mata kuliah Universitas dalam LMS terdapat mata kuliah *Entrepreneurship* dan Cek *Turnitin* untuk INCITEST 2019. Untuk kategori mata kuliah Program Studi sudah diisi oleh Program Studi Teknik Informatika Unikom yang telah menerapkan media

komunikasi pembelajaran LMS sebagai strategi pembelajaran. Namun tidak semua mata kuliah di Program Studi Teknik Informatika memakai fasilitas LMS, hanya beberapa mata kuliah dan dosen tertentu saja.

Program Studi Teknik Informatika Unikom menerapkan sistem pembelajaran melalui LMS untuk beberapa mata kuliah khususnya mahasiswa yang mendapatkan dosen Dian Dharmayanti, Alif Finandhita, Adam Mukharil Bachtiar, Ken Kinanti (Tim Dokumentasi Skripsi), Chrismikha Hardyanto, dan Rizki Adam Kurniawan pada mata kuliah Basis Data 1 dan 2, Rekayasa Perangkat Lunak 1 dan 2, Dokumentasi Skripsi Teknik IF Ganjil TA 2018/2019, dan Rekayasa Perangkat Lunak II .

Berikut peneliti paparkan pengguna LMS Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika pada Grafik 1.1.

Grafik1.1
Pengguna LMS Mahasiswa Prodi Teknik Informatika pada Mata Kuliah



Sumber: Peneliti, dalam laman lms.unikom.ac.id 2019

Seperti yang dijelaskan oleh Teguh Siswanto mahasiswa Teknik Informatika Semester 4 yang mengambil mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak, Siswanto mengemukakan:

“Pada mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak, dosen mengunggah materi pembelajaran, setelah itu mahasiswa mengunduhnya, dan masing-masing mahasiswa diberikan tugas untuk memberikan pertanyaan terkait materi yang telah diberikan dosen, pertanyaan mahasiswa di ajukan langsung dalam LMS. Pertanyaan akan otomatis terinput dalam sistem LMS khususnya pada akun pengguna dosen, setelah itu dosen membahas pertanyaan mahasiswa satu persatu secara tatap muka dalam kelas, dosen cukup membuka perangkat *Tablet* atau *Handphone* untuk membaca pertanyaan masuk dari mahasiswa.” (Siswanto, Wawancara Pra Penelitian, Selasa 16/04/2019 10.30 WIB)

Dalam penelitian ini, peneliti akan memilih mahasiswa Program Studi Teknik Informatika yang telah aktif menggunakan LMS pada Tahun Akademik 2018/2019 Semester Ganjil, khususnya mahasiswa yang mendapatkan dosen Adam Mukharil Bachtiar yang terdaftar dalam LMS pada mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak II untuk menjadi sampel penelitian.

Dua tahun sudah hadirnya LMS ini belum di sosialisasikan kepada dosen-dosen di lingkungan Unikom secara menyeluruh seperti Kuliah *Online* sebelumnya, sampai saat ini hanya beberapa dosen di program Studi Teknik Informatika saja yang aktif menggunakan LMS sebagai media strategi komunikasi pembelajaran antara dosen dan mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa Unikom juga masih asing dengan keberadaan LMS.

Berbeda dengan beberapa mahasiswa seperti mereka yang sudah mengambil mata kuliah Kewirausahaan tidak asing lagi dengan LMS,

karena beberapa pengumuman penting dan pelaksanaan ujian ada dalam LMS. Namun, tak sedikit mahasiswa yang mengeluhkan terjadinya *server error* yang dialami LMS, terlebih ketika menjelang ujian, sampai pada saat waktu pengerjaan ujian ada beberapa mahasiswa yang mengalami kendala *login error* atau kendala masuk ke dalam akun LMS sebagai akses ujian, hal tersebut terkadang membuat mahasiswa panik.

Selain itu, meskipun LMS adalah media komunikasi pembelajaran yang memiliki fungsi untuk meningkatkan gairah motivasi belajar, berbeda dengan Dika mahasiswa Teknik Informatika Unikom semester 6 yang pernah belajar Rekayasa Perangkat Lunak II dalam LMS, Dika berpendapat bahwa LMS bukan satu-satunya media yang dapat meningkatkan ia untuk termotivasi dalam belajar, meskipun sifatnya sama-sama belajar mandiri, Dika masih termotivasi belajar mandiri secara konvensional seperti membaca buku di perpustakaan, karena materi pembelajaran lebih banyak, sumber lebih variatif, berbeda dengan LMS yang masih sedikit materi pembelajaran didalamnya yang bisa di unduh.

Akan tetapi, pendapat lain dikemukakan oleh Lasmaria F Simarmata (Ilmu Komunikasi), Lustianti Rahayu (Manajemen), Intan Dwiyanti (Ilmu Komunikasi), Dea Nadia Y (Ilmu Komunikasi), Ayu Wulandari (Manajemen) dan Dezara Judhitia (Ilmu Komunikasi) yang telah mengikuti kelas *Entrepreneurship* pada TA 2018/2019 Semester Ganjil.

Mereka mengemukakan pendapat yang sama, bahwa fasilitas nilai *Online* yang terdapat dalam LMS Unikom mampu memberikan stimulus

dan respon yang memicu mereka untuk lebih keras lagi belajar. Setelah mereka mengikuti Ujian Tengah Semester (UTS) pada kelas *Entrepreneurship*, tanpa menunggu keluarnya nilai hasil ujian yang lama seperti mata kuliah lainnya, mereka langsung memperoleh hasil nilai ujian secara langsung yang ditampilkan pada laman nilai *online* LMS Unikom.

Nilai yang mereka lihat baik itu nilai yang sesuai harapan, maupun tidak sesuai harapan, merupakan stimulus yang mereka dapatkan melalui media komunikasi pembelajaran LMS sebagai media penyalur. Sehingga, terjadi respon yang membuat mereka termotivasi dan bergairah untuk meningkatkan nilai maksimum maupun mempertahankan nilai yang telah di dapat, yaitu dengan cara menargetkan strategi belajar.

Karena nilai mahasiswa setelah selesai mengikuti ujian pada LMS langsung diperlihatkan kepada mahasiswa, maka mahasiswa akan dengan lebih cepat terangsang untuk menargetkan strategi belajar guna meningkatkan nilai mereka agar lebih baik pada Ujian Akhir Semester (UAS), maupun pada saat pengumpulan tugas-tugas mata kuliah *Entrepreneurship*.

Selain itu, pendapat juga dikemukakan kembali oleh Ayu Wulandari Program Studi Manajemen Semester VIII yang merupakan mahasiswa dengan IPK *cumlaude* terbesar di Program Studi Manajemen pada TA 2018/2019, Wulandari mengemukakan bahwa:

“Saya termotivasi ketika pelajaran dengan sistem nilai yang transparan, dengan nilai yang transparan menjadi acuan bagi saya untuk kedepannya, karena saya tidak ingin jika sampai nilai akhir saya

tidak sesuai target". (Wulandari, Wawancara Pra Penelitian, Selasa 16/04/2019 19.30 WIB)

Pada LMS nilai dikelola oleh komputer dengan sistem komputerisasi, dan hasil nilai ujian langsung ditampilkan pada laman nilai *online* di LMS, sehingga hal tersebut menjadikan nilai lebih transparan. Sistem penilaian secara komputerisasi akan lebih objektif dibandingkan penilaian langsung oleh dosen yang terkadang subjektif dalam memberi nilai kepada mahasiswa.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. (Sardiman, 2007).

Dalam jurnal penelitian Alhazbi (2015) berjudul *ARCS-based tactics to improve students motivation in computer programming course. In computer science & education* yang di publikasi oleh *IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers)* pada konferensi internasional, menjelaskan bahwa teori motivasi model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dapat digunakan sebagai pengukuran motivasi belajar.

Evelin Siregar dan Hartini (2011:52) dalam bukunya yang berjudul *Teori Belajar dan Pembelajaran* memaparkan bahwa model ARCS merupakan salah satu teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Jhon

M. Keller (1987:2-10) dalam jurnalnya yang berjudul *Development and use of the ARCS model of instructional design*.

Merujuk pada pembahasan di atas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai Pengaruh Media Komunikasi Pembelajaran *Learning Management System* (LMS)Unikom Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Unikom melalui pertanyaan sebagai berikut:
Sejauhmana Pengaruh Media Komunikasi Pembelajaran *Learning Management System* (LMS)Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Unikom?

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan rumusan masalah tersebut, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan dibahas dengan indikator-indikator terpilih, sehingga variabel penelitian tampak semakin konkret adanya, diantaranya sebagai berikut:

1. Sejauhmana Pengaruh **Konten** *Learning Management System* (LMS) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Unikom?
2. Sejauhmana Pengaruh **Konteks** *Learning Management System* (LMS) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Unikom?
3. Sejauhmana Pengaruh **Model Pedagogis** *Learning Management System* (LMS) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Unikom?

4. Sejauhmana PengaruhMedia Komunikasi Pembelajaran *Learning Management System* (LMS) Terhadap ***Attention*** (**Perhatian**) Mahasiswa Teknik Informatika Unikom?
5. Sejauhmana Pengaruh Media KomunikasiPembelajaran *Learning Management System* (LMS) Terhadap ***Relevance*** (**Relevansi**) Mahasiswa Teknik Informatika Unikom?
6. Sejauhmana Pengaruh Media Komunikasi Pembelajaran *Learning Management System* (LMS) Terhadap ***Confidence*** (**Percaya Diri**) Mahasiswa Teknik Informatika Unikom?
7. Sejauhmana Pengaruh Media Komunikasi Pembelajaran *Learning Management System* (LMS) Terhadap ***Satisfaction*** (**Kepuasan**) Mahasiswa Teknik Informatika Unikom?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang peneliti susun adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian adalah untuk mendeskripsikan, menjelaskan fenomena yang terjadi dengan menggunakan metode dan teknik yang tepat tentang Pengaruh Media Komunikasi Pembelajaran *Learning Management System* (LMS) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Unikom pada Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak II.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah mendapatkan suatu rumusan hasil dari suatu penelitian melalui proses mencari, menemukan, mengembangkan, serta menguji suatu pengetahuan. Selain itu, penelitian digunakan untuk memecahkan atau menyelesaikan suatu permasalahan yang ada.

1. Untuk mengetahui Pengaruh **Konten** *Learning Management System* (LMS) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Unikom.
2. Untuk mengetahui Pengaruh **Konteks** *Learning Management System* (LMS) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Unikom.
3. Untuk mengetahui Pengaruh **Model Pedagogis** *Learning Management System* (LMS) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Unikom.
4. Untuk mengetahui Pengaruh Media Komunikasi Pembelajaran *Learning Management System* (LMS) Terhadap **Attention (Perhatian)** Mahasiswa Unikom.
5. Untuk mengetahui Pengaruh Media Komunikasi Pembelajaran *Learning Management System* (LMS) Terhadap **Relevance (Relevansi)** Mahasiswa Unikom.

6. Untuk mengetahui Pengaruh Media Komunikasi Pembelajaran *Learning Management System* (LMS) Terhadap ***Confidence*** (**Percaya Diri**) Mahasiswa Unikom.
7. Untuk mengetahui Pengaruh Media Komunikasi Pembelajaran *Learning Management System* (LMS) Terhadap ***Satisfaction*** (**Kepuasan**) Mahasiswa Unikom.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian yang peneliti susun adalah sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Kegunaan secara teoritis dari penelitian yang dilaksanakan, diharapkan dapat membantu dalam pengembangan pengetahuan (sains), pengembangan Ilmu Komunikasi pada umumnya, yaitu khususnya dalam bidang kajian Media Komunikasi Pembelajaran.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun hasil penelitian bagi kegunaan praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sebuah aplikasi ilmu yang selama studi diterima secara teori dan diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam bidang komunikasi terutama mengenai media komunikasi

pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk para peneliti selanjutnya yang memiliki fokus permasalahan yang sama.

2. Bagi Akademik

Penelitian ini secara praktis berguna bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia (Unikom) secara umum, dan mahasiswa Ilmu Komunikasi secara khusus sebagai literatur, terutama untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama.

3. Bagi Direktorat Pengembangan Teknologi dan Sistem Informasi (PTSI) Unikom

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan dan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan dimasa yang akan datang yaitu sebagai bagian pengembangan *e-learning* Unikom Kuliah *Online*, juga sebagai masukan untuk Direktorat PTSI Unikom sehubungan dengan Pengaruh Media Komunikasi Pembelajaran *Learning Management System* (LMS) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Unikom.

4. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada pendidik dalam memanfaatkan media komunikasi pembelajaran berbasis TIK khususnya komputer dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam

kegiatan belajar mengajar pada *e-learning*, diharapkan pendidik akan lebih menyadari akan pentingnya *e-learning* untuk membantu memotivasi mahasiswa dalam belajar, sehingga *e-learning* khususnya *Learning Management System* (LMS) dapat dijadikan salah satu strategi komunikasi instruksional pendidik dalam mengajar.