

BAB I

PENDAHULUAN

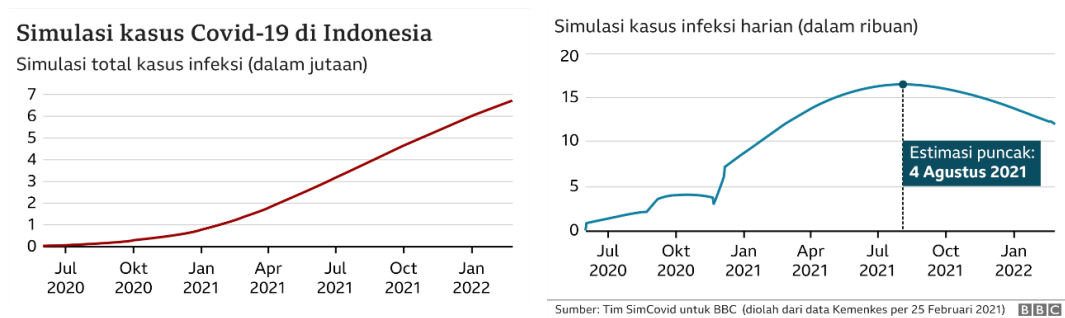
Tahun 2021 menjadi tahun kedua dari hadirnya pandemi Covid-19 yang melanda dunia, virus ini menjadi hal yang sangat menakutkan bagi seluruh masyarakat karena masuk ke dalam virus yang dapat menyebabkan kematian. Covid-19 atau dalam bahasa kedokteran disebut dengan *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2)* merupakan virus jenis baru di dunia yang masuk ke dalam golongan virus *Sars*, Covid-19 menyerang bagian pernafasan manusia dan penularannya sangat cepat. Gejala umum yang akan dirasakan ketika korban terjangkit virus ini seperti demam, batuk, tidak dapat mencium dan merasakan makanan (*Anosmia*), hingga gejala yang paling parah adalah turunnya saturasi oksigen yang akan menyebabkan sesak nafas atau henti nafas. Covid-19 dapat menyerang berbagai tingkatan manusia, seperti orang dewasa, anak remaja, anak kecil, bayi dan sangat mudah menyerang lansia (golongan lanjut usia) terutama orang-orang yang mempunyai penyakit bawaan (Komorbid). Ditambah mutasi dari virus Covid-19 semakin menjadi, seperti Varian *Alpha*, *Beta*, *Delta* dan lainnya.

Kasus Covid-19, pertama kali ditemukan di China tepatnya di kota Wuhan pada bulan Desember tahun 2019. Dikarenakan penularan virus ini sangat cepat, Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organization (WHO)* menetapkan virus Covid-19 atau *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2)* sebagai pandemi pada tanggal 11 bulan Maret 2020. Hal ini bertujuan agar seluruh negara yang

ada di dunia dapat mengantisipasi atau dapat mengambil langkah agar virus ini tidak cepat menyebar di negaranya.

Virus Covid-19 menyebar dengan cepat ke segala penjuru dunia, tak terkecuali negara Indonesia. Virus ini tercatat pertama kali terdeteksi di Indonesia pada tahun 2020 di tanggal 2 Maret. Setiap harinya, korban positif virus Covid-19 semakin tinggi angka penyebarannya. Pemerintah telah melakukan banyak cara untuk menekan angka penyebaran virus ini, salah satunya dengan melakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) di berbagai kota besar di Indonesia pada pertengahan tahun 2020. Dan ditambah dengan adanya *Second Wave Covid* yang dimana kasus korban terinfeksi virus Covid-19 tinggi, pemerintah melakukan tindakan dengan cara PPKM Darurat yang dimulai dari tanggal 3 Juli 2021. Kasus Covid-19, di tahun 2021 semakin parah dan semakin banyak memakan korban, berikut persentasi perbandingan korban terinfeksi virus Covid-19 pada tahun 2020 dan 2021:

Gambar 1. 1
Simulasi Kasus Covid-19 di Indonesia



Sumber: <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-56238695>

Melihat situasi seperti di atas yang dimana semakin meningkatnya angka korban virus Covid-19, sangat berdampak bagi dunia Pendidikan yang membuat semua

sarana pendidikan di tutup sementara dan dilakukan pembelajaran jarak jauh. Hal ini sudah berlangsung dari tanggal 16 bulan Maret 2020 hingga saat ini dipertengahan tahun 2021, pemerintah melarang adanya pembelajaran secara tatap muka (*offline*) dikarenakan korban dari virus Covid-19 tinggi, sehingga pembelajaran dilakukan secara jarak jauh atau *E-Learning* hingga waktu yang tidak bisa ditentukan.

Pembelajaran jarak jauh seperti *E-Learning* ini menjadi salah satu solusi untuk tetap menyelenggarakan proses belajar mengajar. Pembelajaran *E-Learning* dianggap sebagai alternatif proses belajar mengajar, karena Pembelajaran *E-Learning* tidak memiliki batasan akses, sehingga dapat dilakukan lebih banyak waktu dan diselenggarakan secara tatap muka (*offline*) mengingat adanya kebijakan *social distancing* dan protokol kesehatan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah.

Pembelajaran *E-Learning* merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh/daring, yang dimana pada saat dilakukannya proses belajar mengajar menggunakan media elektronik sebagai sumbernya, model Pembelajaran *E-Learning* sangat tepat digunakan khususnya di tengah pandemi Covid-19. Proses Pembelajaran *E-Learning* memiliki banyak variasi, salah satunya dilakukan melalui *video conference* dan *Learning Management System* (LMS). Dengan adanya Pembelajaran secara *E-Learning* sangat memudahkan semua pelaku di bidang pendidikan khususnya ditengah pandemi Covid-19.

Karena dapat membantu pengajar untuk dapat menyampaikan materi secara online dan dapat mengunggah materi sehingga dapat di unduh oleh pelajar. Selain itu dengan menggunakan pembelajaran secara *E-Learning* ini baik pengajar maupun

pelajar dapat melaksanakan perkuliahan dimana saja dan kapan saja. Dalam melaksanakan Pembelajaran *E-Learning* dikemas dalam bentuk digital yang tentunya membutuhkan jaringan internet untuk mengaksesnya dan menggunakan perangkat yang memadai.

Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pemerintah membuat peraturan dan melarang perguruan tinggi dan sekolah untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka (*offline*) dan diganti dengan metode pembelajaran *E-Learning* atau pembelajaran jarak jauh (*online*). Semua perguruan tinggi yang ada di Indonesia dituntut untuk dapat melaksanakan intruksi dari pemerintah, tak terkecuali Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), dengan cepat Unikom mengeluarkan surat edaran untuk melaksanakan seluruh kegiatan perkuliahan yang dilakukan secara pembelajaran *E-Learning*. Dalam surat edaran yang dikeluarkan oleh Unikom ini ada 11 poin dan salah satu poinnya adalah adanya anjuran kepada seluruh pelaku pendidikan di Unikom untuk menerapkan pembelajaran secara *E-Learning* dan WFH (*Work From Home*).

Pelaksanaan metode pembelajaran secara *E-Learning* bukan merupakan hal baru di Unikom, karena metode Pembelajaran secara *E-Learning* ini sudah digunakan jauh hari sebelum adanya Covid-19 oleh Universitas Komputer Indonesia, seperti LMS (*Learning Management System*), Kuliah Online Unikom, Dashboard Mahasiswa, Google Meet, Zoom dan Elib Unikom (*Digital Library*) dan lainnya.

Demi tercapainya tujuan pendidikan di Negara Indonesia dimana tujuannya adalah untuk menciptakan masyarakat yang cerdas. Unikom, tetap melaksanakan

perkuliahan selama pandemi Covid-19 dengan berbagai cara. Salah satunya dengan melaksanakan Pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System* (LMS) yang tentunya telah melalui banyak perubahan, untuk dapat menunjang Pembelajaran *E-Learning* di Universitas Komputer Indonesia dan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di tengah pandemi Covid-19. Maka dari itu LMS Unikom dirancang sedemikian rupa untuk dapat menunjang segala kebutuhan kegiatan proses belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa

Kehadiran LMS Unikom sebagai media Pembelajaran *E-Learning* merupakan salah satu implementasi dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang mempengaruhi dunia pendidikan khususnya untuk ditengah masa pandemi Covid-19. *Learning Management System* (LMS) Unikom dirancang sebagai penunjang kebutuhan dan membantu kegiatan proses belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa Unikom. *Learning Management System* (LMS) Unikom dirancang dan dikembangkan oleh Tim Divisi Codelabs Unikom bersama Direktorat Pengembangan Teknologi dan Sistem Informasi (PTSI) Unikom.

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

“Learning Management System (LMS) Unikom pertama kali aktif pada tahun 2016, jauh sebelum adanya pandemi Covid-19. Pertama kali dilakukan uji coba pada Ujian Mata Kuliah Kewirausahaan dan 6 bulan sebelum adanya Pandemi Covid-19, sudah dilakukannya perpidahan dari Kuliah Online Unikom ke *Learning Management System* (LMS) Unikom. Karena fitur yang ada didalam LMS untuk proses Pembelajaran *E-Learning* dapat menunjang kebutuhan

mahasiswa dan dosen.” (Bachtiar, Wawancara Penelitian, Kamis 12/08/21 08.30 WIB)

Pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System* (LMS) salah satunya diimplementasikan oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unikom, dimana LMS Unikom ini menjadi salah satu media Pembelajaran *E-Learning* yang digunakan di FISIP Unikom. Hal ini terbukti berdasarkan data dari Colabs dan PTSI Unikom (Tabel 1.1) dengan persentase dosen aktif FISIP Unikom yang sudah menggunakan LMS sebagai media pembelajaran *E-Learning* sebesar 95% dosen.

Tabel 1. 1
Persentase Dosen di FISIP Unikom Pengguna LMS

No	Program Studi	Persentase	95% Dosen Tetap di FISIP Unikom Aktif Menggunakan LMS
1	Ilmu Komunikasi	87%	
2	Ilmu Pemerintahan	82%	
3	Ilmu Hubungan Internasional	93%	

Sumber: Berkas PTSI Unikom, 2021

Berbagai aplikasi atau media yang dimanfaatkan oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unikom, salah satunya memanfaatkan media yang sudah dirancang oleh Unikom yaitu *Learning Management System* (LMS). Dengan menggunakan LMS Unikom sebagai media Pembelajaran *E-Learning*, sangat dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Karena didalam LMS Unikom mempunyai banyak fitur yang dapat membantu pembelajaran *E-Learning*, seperti yang dikemukakan oleh Bapak Eko

Budi Setiawan, S.Kom., M.T sebagai Ketua Divisi Pembelajaran Jarak Jauh pada saat wawancara Pra-Penelitian,

“Dengan adanya Fitur-fitur yang ada di dalam LMS Unikom sangat lengkap dan sangat mendukung untuk melaksanakan pembelajaran secara *E-Learning* baik secara *Synchronous* dan *Asynchronous Learning*” (Setiawan, Wawancara Pra-Penelitian, Kamis 12/08/21 08.30 WIB)

Salah satu media Pembelajaran *E-Learning* yang sering digunakan pada masa pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unikom adalah *Learning Management System* atau LMS. Pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System (LMS)* Unikom menarik untuk diteliti dikarenakan peneliti menemui bahwa adanya temuan bahwa LMS menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa khususnya di tengah pandemi Covid-19. Penggunaan *Learning Management System (LMS)* Unikom seyogyanya dapat menjadi fasilitas pembelajaran *E-Learning* bagi mahasiswa Unikom khususnya di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unikom. Namun ditemui dilapangan nyatanya penggunaan LMS Unikom kurang sesuai dengan tujuan LMS yang seharusnya menjadi salah satu media yang mempermudah dalam proses pembelajaran *E-Learning* khususnya di FISIP Unikom, beberapa mahasiswa terlihat kurang motivasi akan pemaksimalan penggunaan fasilitas *Learning Management System (LMS)* Unikom, salah satunya melalui proses pengumpulan tugas yang dimana banyak mengalami keterlambatan dalam proses pengumpulan tugas tersebut. Tentunya hal ini menarik bagi peneliti untuk meneliti secara lebih lanjut, apakah ada pengaruh atau tidak dari

penggunaan *Learning Management System* (LMS) Unikom ini dalam mendukung dan memotivasi para mahasiswa khususnya di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unikom dalam melakukan Pembelajaran *E-Learning*.

Maka dari itu peneliti mengambil fokus penelitian ini adalah LMS Unikom. Penggunaan LMS Unikom sebagai salah satu media pembelajaran *E-Learning* merupakan implementasi dari pemanfaatan teknologi dan komunikasi yang cukup mempengaruhi dunia pendidikan. *Learning Management System* Unikom dirancang dan dikembangkan oleh Tim Divisi *Codelabs* Unikom bersamaan dengan Direktorat Pengembangan dan Sistem Informasi (PTSI) Unikom. Maka dari itu peneliti memilih mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik sebagai sample penelitian karena aktif menggunakan LMS sebagai media pembelajaran *E-Learning*.

Pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System* ditengah pandemi Covid-19 menjadi hal yang baru bagi mahasiswa dan dosen, dimana sudah memasuki tahun kedua perkuliahan dilaksanakan secara *E-Learning*. Hal inipun dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa. Menurut Sardiman dalam buku *Interaksi & Motivasi* menjelaskan bahwa motivasi 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, 2016).

Motivasi berfungsi sebagai salah satu pendorong usaha dalam mencapai pencapaian. Seseorang akan melakukan sebuah usaha dikarenakan adanya motivasi, adanya motivasi yang baik serta ada rasa keinginan yang tinggi untuk mencapai tujuan

itu. Dalam Buku Teori Motivasi dan Pengukurannya, Hamzah B. Uno mengemukakan 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, 2019:23)

Dengan adanya dua faktor Motivasi Intrinsik dan Ektrinsik yang dapat mempengaruhi Motivasi Belajar, Pembelajaran *E-Learning* seharusnya menjadi salah satu pemicu rangsangan mahasiswa agar mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan belajar yang sebih giat. Intensitas motivasi seorang mahasiswa akan sangat menentukan apakah pembelajaran *E-Learning* itu efektif atau tidak. Terutama pada masa pandemi Covid-19 yang dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa.

Bertolak dari latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang: **Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Melalui *Learning Management System* (LMS) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19 Di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Komputer Indonesia**

1.1 Identifikasi Masalah

Secara umum identifikasi masalah bertujuan untuk membuat alur dari penelitian ini untuk menjadi lebih terarah dan jelas. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disusun identifikasi masalah seperti di bawah ini:

1. **Sejauh mana pengaruh Perencanaan** pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System* (LMS) terhadap motivasi belajar mahasiswa di tengah Pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia?
2. **Sejauh mana pengaruh Implementasi** pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System* (LMS) terhadap motivasi belajar mahasiswa di tengah Pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer?
3. **Sejauh mana pengaruh Evaluasi** pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System* (LMS) terhadap motivasi belajar mahasiswa di tengah Pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia?
4. **Sejauh mana** pengaruh pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System* (LMS) terhadap **Motivasi Intrinsik** mahasiswa di tengah Pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia?
5. **Sejauh mana** pengaruh pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System* (LMS) terhadap **Motivasi Ekstrinsik** mahasiswa di tengah Pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia?

1.2 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dengan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui, menjawab dan menjelaskan tentang Pengaruh Pembelajaran ELearning Melalui Learning Management System (LMS) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Ditengah Pandemi Covid-19 Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia.

1.2.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan memiliki tujuan yang jelas sebagai acuan dan motivasi Peneliti dalam menelusuri objek dalam Penelitian ini. Tujuan yang menjadi sasaran dari penelitian yang akan diajukan ini adalah sebagai berikut:

1. **Untuk mengetahui pengaruh Perencanaan** pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System* (LMS) terhadap **Motivasi Belajar** mahasiswa di tengah Pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia.
2. **Untuk mengetahui pengaruh Implementasi** pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System* (LMS) terhadap **Motivasi Belajar** mahasiswa di tengah Pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia.
3. **Untuk mengetahui pengaruh Evaluasi** pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System* (LMS) terhadap **Motivasi Belajar** mahasiswa di tengah Pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia.

4. **Untuk mengetahui** pengaruh **Pembelajaran *E-Learning*** Melalui *Learning Management System* (LMS) terhadap **Motivasi Intrinsik** mahasiswa di tengah Pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia
5. **Untuk mengetahui** pengaruh **Pembelajaran *E-Learning*** melalui *Learning Management System* (LMS) terhadap **motivasi Ekstrinsik** mahasiswa di tengah Pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia

1.3 Kegunaan Penelitian

1.3.1 Penggunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya sehingga dapat menunjang perkembangan dalam bidang ilmu komunikasi dan menambah wawasan serta referensi pengetahuan tentang Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Melalui *Learning Management System* (LMS) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia.

1.3.2 Kegunaan Praktis

1. Kegunaan Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pengalaman dan pengetahuan yang baru serta pengaplikasian keilmuan bagi peneliti dibidang

Komunikasi *New Media* khususnya mengenai Pembelajaran yang dilakukan secara *E-Learning* melalui media *Learning Management System (LMS)*.

2. Kegunaan Bagi Akademik

Penelitian yang dilakukan berguna bagi mahasiswa Unikom, terutama untuk pengembangan pembelajaran yang dilakukan secara *E-Learning*. Penelitian ini juga berfungsi sebagai *literature* terutama pada peneliti yang melakukan penelitian pada kajian yang sama Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* melalui *Learning Management System (LMS)* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di tengah Pandemi Covid-19.

3. Kegunaan Bagi Universitas Komputer Indonesia

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan rujukan, masukan dan informasi bagi Universitas Komputer Indonesia dalam melaksanakan pembelajaran *E-Learning* khususnya menggunakan *Learning Management System (LMS)*. Sehingga Unikom dapat mengembangkan metode dalam Pembelajaran *E-Learning*.

4. Kegunaan Bagi Direktorat Pengembangan teknologi dan Sistem Informasi (PTSI) Unikom

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan pertimbangan untuk mengembangkan Pembelajaran *E-Learning* di Unikom dan sebagai masukan untuk Direktorat PTSI Unikom sehubungan dengan Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Melalui *Learning Management System (LMS)* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Tengah Pandemi

Covid-19 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia.

5. Kegunaan Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada pendidik dalam memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) sebagai media Pembelajaran *E-Learning* yang difasilitasi oleh Unikom. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam kegiatan proses belajar mengajar khususnya Pembelajaran *E-Learning*, diharapkan pendidik akan lebih menyadari dan dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan Motivasi Belajar terutama di tengah masa pandemi Covid-19.

