

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

##### 2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Untuk menambah kualitas dalam penelitian ini, peneliti akan mengangkat penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dan relevan dengan penelitian ini. Dengan begitu peneliti akan mendapatkan rujukan pendukung, pelengkap dan pembanding serta gambaran awal mengenai kajian-kajian yang terkait dengan permasalahan dalam penelitian ini.

Berkaitan dengan penjabaran pada bab dan sub bab sebelumnya bahwa judul dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah **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.**

Berikut ini peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang meneliti penelitian yang sejenis dengan peneliti tentang Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar sebagai berikut:

**Tabel 2. 1**  
**Penelitian Terdahulu**

<b>Uraian</b>	<b>Aldi Salman R NIM. 41816134</b>	<b>Almadani NIM. 150212046</b>	<b>Tine A. Wulandari dan Radisya Eka Putri H</b>
<b>Universitas</b>	Universitas Komputer Indonesia	Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam	Universitas Komputer Indonesia
<b>Tahun Penelitian</b>	2020	2020	2020
<b>Judul Penelitian</b>	Penggunaan Youtube Channel Oleh Trainer Dj Arie School Bandung (Studi Deskriptif Mengenai Penggunaan Youtube Channel Oleh Trainer Dj Arie School Bandung Sebagai Media Pelatihan Public Speaking Di Kalangan Penonton Youtube Channel- Nya)	Efektivitas Model Pembelajaran Sistem E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 2 Kluet Utara Kabupaten Aceh Selatan	Pemanfaatan E- Learning Melalui Aplikasi Zoom Cloud Meeting Di Program Studi Di Ilmu Komunikasi  Universitas Komputer Indonesia (Studi Deskriptif Pemanfaatan E- Learning Melalui Aplikasi Zoom Cloud Meeting Di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Komputer Indonesia Dalam Mencapai Pemahaman Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid-19)
<b>Metode Penelitian</b>	Kualitatif, Studi Deskriptif	Kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan	Kualitatif, studi deskriptif

		model One Group pretes-posttest.	
<b>Tujuan Penelitian</b>	Untuk menganalisis, menjelaskan dan mendeskripsikan bagaimana penggunaan YouTube Channel oleh Trainer DJ Arie School Bandung Sebagai Media Pelatihan Public Speaking Di Kalangan Penonton YouTube Channel-nya	Untuk mengetahui bagaimana efektivitas model pembelajaran sistem E-Learning dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa di SMAN 2 Kluet Utara Kabupaten Aceh Selatan	Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk menganalisis, menjelaskan, dan mendeskripsikan bagaimana Pemanfaatan E-learning Melalui Aplikasi Zoom Cloud Meeting Di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Komputer Indonesia Dalam Mencapai Pemahaman Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19.
<b>Perbedaan Penelitian dengan penelitian terdahulu</b>	Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Kualitatif dengan Studi Deskriptif sedangkan metode yang digunakan peneliti adalah Kuantitatif	Teknik pengambilan sample pada penelitian ini adalah propusive sampling sedangkan peneliti menggunakan Teknik Stratified sampling	Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Kualitatif dengan Studi Deskriptif sedangkan metode yang digunakan peneliti adalah Kuantitatif. Media yang digunakan dalam penelitiannya Zoom Cloud Meeting sedangkan peneliti menggunakan media Learning

			Management System (LMS)
<b>Hasil</b>	Pelatihan Public Speaking dalam Penggunaannya melalui Proses E-Learning yang terdiri dari Perencanaan, Implementasi, dan Evaluasi, ketiga hal tersebut menjadi media pembelajaran elektronik melalui YouTube Channel. Rekomendasi dari penelitian ini DJ Arie School diharapkan memiliki konten yang memberikan simulasi yang dapat langsung diterapkan oleh penonton YouTube Channel-nya, sebagai aplikasi dari public speaking.	Hasil penelitian memperlihatkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran E-Learning bisa meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.	Proses E-learning yang terdiri dari Perencanaan, Implementasi, dan Evaluasi, ketiga hal tersebut menjadi media pembelajaran elektronik melalui Zoom Cloud Meeting. Maka dari itu proses Perencanaan, Implementasi dan Evaluasi akan menjadi proses yang berkelanjutan dan semakin lebih baik untuk dosen dan mahasiswa agar mencapai target dalam melaksanakan perkuliahan secara E-Learning.

Sumber: Peneliti, 2021

Berdasarkan ketiga Penelitian diatas memiliki kaitan yang cukup erat dengan penelitian yang diteliti oleh Peneliti. Penelitian mengenai Pembelajaran *E-Learning* dan penggunaan *E-Learning* sebagai salah satu sarana pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Peneliti mengenai 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.*

Melalui penelitian terdahulu, Peneliti akan lebih paham mengenai tata cara penelitian dengan menggunakan metode Kuantitatif dan teknik menganalisis masalah yang akan diteliti. Selain itu, mengenai penggunaan teori di masing-masing penelitian menunjukkan penelitian dirancang agar dapat sesuai dan sistematis. Dengan adanya penelitian terdahulu, akan sangat berguna bagi Peneliti sebagai bahan acuan penelitian namun tetap mempunyai perbedaan yang menjadikan penelitian ini karya ilmiah yang orisinal, karena terdapat banyak perbedaan yang sangat jelas seperti objek penelitian, variabel, teori yang digunakan dan sebagainya.

### **2.1.2 Tinjauan Tentang Komunikasi**

Pada hakikatnya komunikasi merupakan sebuah proses pernyataan antar manusia yang dinyatakan itu adalah suatu pikiran atau perasaan yang dirasakan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa, baik verbal atau *non-verbal* sebagai penyalurnya. Istilah kata komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *coomunic* yang mempunyai arti membuat kebersamaan atau membangun hubungan kebersamaan antara dua orang atau lebih.

Dalam arti lain komunikasi merupakan salah satu bentuk interaksi yang dilakukan sehari-hari oleh semua makhluk hidup terutama manusia. komunikasi bukan sekedar tukar menukar pikiran serta pendapat akan tetapi komunikasi juga dapat dilakukan untuk mengubah pendapat dan tingkah laku orang lain. Seperti defisini

komunikasi yang diungkapkan oleh Berger dan Chaffe dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi Pengantar Studi Oleh Rismawaty dkk, komunikasi adalah “*Communication science seeks to understand the production, processing and effect of symbol and signal system by developing testable theories containing Lawful generalization, that explain phenomena associated with production, processing and effect.*” (Rismawaty dkk, 2014:63)

Pendapat Rodgers mengenai komunikasi yang dikutip dari Cangara dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi, Menjelaskan Komunikasi adalah “Proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud mengubah tingkah laku mereka.” (2007:19). Dapat ditarik kesimpulan dari berbagai definisi komunikasi yang di ungkapkan oleh para ahli diatas maka secara umum komunikasi diartikan sebagai sebuah penyampaian pesan baik dilakukannya secara verbal maupun *non-verbal* yang mengandung arti atau makna tertentu atau lebih jelasnya komunikasi merupakan salah satu bentuk untuk menyampaikan informasi atau gagasan dari seseorang kepada orang lain.

#### **2.1.2.1 Tujuan Komunikasi**

Dalam kehidupan sehari-hari sebagai manusia pasti berhubungan dengan manusia lainnya, hal ini dilakukan karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendirian dalam arti lain hal itu dilakukan untuk menyampaikan informasi serta mencari informasi. Onong Uncjana Effendy menjelaskan fungsi dari komunikasi, yaitu:

- 1. *To Change the Attitude* (Mengubah sikap)**

Kegiatan yang dilakukan untuk memberikan informasi dengan tujuan mengubah sikap.

**2. *To Change the Opinion* (Merubah Pendapat)**

Memberikan informasi kepada masyarakat dengan tujuan masyarakat dapat merubah persepsinya terhadap tujuan komunikasi.

### **3. *To Change the Behavior* (Merubah Perilaku)**

Kegiatan yang dilakukan untuk merubah perilaku atau sikap agar dapat berubah seperti yang diinginkan oleh komunikan.

### **4. *To Change the Social* (Perubahan Sosial)**

Memberikan berbagai informasi kepada masyarakat luas agar mau mendukung dan ikut serta terhadap tujuan informasi yang disampaikan oleh komunikan. (Effendy 2003:8)

#### **2.1.2.2 Unsur Komunikasi**

Unsur komunikasi menurut Charles E. Redfield dalam bukunya yang berjudul "*Communication in Management*", yang dikutip oleh Wursanto dalam bukunya yang berjudul "Dasar-dasar Ilmu Organisasi", mengatakan unsur-unsur komunikasi sebagai berikut:

*"Administrative communication can best regarded as a form of social or human communication in which there are these five elements; Communicator (a speaker, sender, issuer), who Transmits (says, sends, issues), Message (order, requests, suggestions), to a Coomunicate (addresser, respond, audience) to influence the behavior of the communicate as seen in his Response (reply, reaction)."* (Wursanto,2007:156)

"Komunikasi administratif dapat dianggap paling baik sebagai bentuk sosial atau manusia dimana terdapat lima komponen ini, seorang komunikator (pembicara, pengirim, penerbit), yang menyampaikan (mengatakan, mengirim, masalah), pesan (pesanan, respon, saran), untuk komunikan (penerima, responder, audiens) untuk mempengaruhi perilaku berkomunikasi seperti yang terlihat dalam tanggapannya (balasan, reaksi)." (Wursanto, 2007:156)

#### **2.1.3 Teori CMC (Computer Mediated Communication)**

Teknologi akan terus berkembang seiring dengan pergantiannya zaman, dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) melahirkan

fenomena komunikasi antara manusia yang sebelumnya belum pernah terjadi yaitu komunikasi yang dilakukan melalui media komputer. Kemunculan komputer melahirkan komunikasi yang dimediasi oleh komputer atau yang disebut dengan *Computer Mediated Communication (CMC)*.

“CMC adalah suatu proses komunikasi atau pertukaran informasi yang dilakukan melalui medium, dalam hal ini komputer. Dalam prakteknya, CMC biasanya dikaitkan dengan komunikasi manusia pada, melalui, atau menggunakan internet dan web.” (Tomic dalam Astuti dalam Octavia, 2015:17).

*Computer Mediated Communication (CMC)* merupakan sebuah proses komunikasi yang menggunakan media komputer dengan bantuan jaringan atau *internet*. Interaksi yang dilakukan melalui *Computer Mediated Communication (CMC)* berlangsung dalam berbagai bentuk interaksinya dilakukan melalui berbagai jenis teknologi dan piranti lunak jaringan, contohnya seperti *e-mail*, media sosial, dan *messenger*. Tujuan dengan adanya *Computer Mediated Communication (CMC)* bukan hanya menyajikan kemudahan dalam berkomunikasi melainkan untuk mengubah cara manusia berkomunikasi sekaligus untuk mempengaruhi pola dan jaringan sosial. Dengan hadirnya *Computer Mediated Communication (CMC)* ini sangat mempermudah bidang pendidikan, model-model yang ada di dalam CMC dipandang dapat menghemat waktu pembelajaran konvensional atau pembelajaran secara tatap muka.

Bertukar informasi dan memahami informasi merupakan hal yang diciptakan dari metode *Computer Mediated Communication (CMC)*, melalui jaringan telekomunikasi dapat mempermudah pekerjaan manusia untuk mengirimkan pesan

keberbagai tujuan. Termasuk mempermudah setiap interaksi manusia, baik secara pesan yang simbolis, terarah yang di fasilitasi oleh teknologi berbasis digital.

Ada dua aspek dari CMC yang membedakan dengan komunikasi secara tatap muka, yaitu isyarat verbal dan waktu yang panjang. Hal ini sangat berbeda dengan komunikasi secara tatap muka yang menggunakan simbol-simbol verbal (melalui bahasa) dan simbol-simbol *non-verbal* atau melalui gestur tubuh. *Computer Mediated Communication* (CMC) menggunakan sistem isyarat yang ada di dalam aplikasi komputer, contohnya seperti emoji atau *emoticon* (simbol-simbol berupa karakter yang menggambarkan ekspresi manusia). Komunikasi yang terjadi di dalam CMC pun cenderung lebih lama, karena komunikator tidak langsung memahami maksud dari pesan atau informasi yang disampaikan karena terbatas dengan karakter-karakter yang ada di komputer jadi sangat berbeda dengan komunikasi secara tatap muka. Terdapat empat aspek yang ciri utama dari *Computer Mediated Communication*, yaitu:

1. Partner komunikasi tidak harus berada di dalam satu tempat yang sama.
2. Komunikasi tidak harus dalam waktu yang bersamaan.
3. Komputer atau media dapat menjadi pengganti manusia sebagai partner komunikasi, baik hanya sebagian atau keseluruhannya.
4. Proses mental selama berkomunikasi dapat tergantikan oleh alat sebagai proses informasi. (Dijk, 1999:228)

#### **2.1.4 Tinjauan *New Media***

Media baru atau *new media* memiliki kecepatan untuk melakukan sebuah interaksi, lebih efisien, cepat dan murah untuk mendapatkan berbagai informasi

terbaru. *New media* masuk kedalam komunikasi massa karena pesan yang disampaikan didalam *new media* ini ke khalayak luas. Pengertian *New Media* menurut Creeber adalah “*New Media* atau arti dalam bahasa Indonesianya media online didefinisikan sebagai sebuah produk komunikasi yang termediasi oleh teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital.” (Creeber dan Martin, 2009).

#### **2.1.4.1 Karakteristik New Media**

*New media* memiliki 5 karakteristik, diantaranya adalah:

##### **1. Digitalisasi**

Digitalisasi atau digitalisme merupakan ciri pertama dari *new media*, dimana pada saat ini hampir semua media komunikasi dan informasi sudah mengutamakan dalam bentuk digital. Digitalisasi digunakan untuk menjelaskan kehidupan manusia pada saat ini dalam bentuk digital yang dimana pada saat ini adalah jaman modern.

##### **2. *Kovergensi***

*Konvergensi* merupakan ciri kedua dari *new media*. Konvergensi merupakan penggabungan komunikasi massa cetak, radio, televisi dan internet bersamaan dengan teknologi yang potrabel dan interaktif melalui berbagai *platfrom media digital*.

##### **3. *Interaktivitas***

*Interaktivitas* merupakan sebuah proses yang terjadi diantara manusia dengan platfrom-platfrom media. Dengan mempunyai karakteristik ini, *new media* dapat menghubungkan pesan-pesan yang terhubung satu sama lainnya.

#### **4. *Virtuality***

Dalam new media juga terdapat *virtuality*, dengan adanya platform online memudahkan untuk berhadapan langsung pada objek secara virtual.

#### **5. *Hypertextuality***

*Hypertextuality* adalah inti dari dokumen yang ada di internet, dibuat dengan bahasa markup *hypertext* sederhana atau (HTML). Ciri dari *new media* adalah berita atau informasinya pasti menggunakan *hyperlink* internal dan eksternal.

### **2.1.4.2 Fungsi New Media**

Komunikasi massa adalah suatu proses membagikan pesan ke sejumlah khalayak besar melalui beberapa bentuk teknologi termasuk menggunakan teknologi *new media* pada satu waktu. Fungsi new media yaitu:

#### **1. Informasi**

Fungsi utama dari media yaitu untuk mengirim dan berbagi informasi, informasi yang diberikan didalam media massa dapat bersifat opini, objektif, subjektif primer dan sekunder. Media menawarkan fakta dan opini yang otentik dan tepat waktu mengenai peristiwa dan situasi kepada khalayak massa sebagai objek informatifnya.

#### **2. Pendidikan**

Salah satu fungsi dari *new media* dalam dunia pendidikan adalah memberikan pendidikan dan informasi yang berbeda untuk semua orang di

semua tingkatan. Dengan menggunakan berbagai fitur yang ada pada *new media* seperti program pendidikan jarak jauh, materi online, documenter dan banyak program lainnya yang dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi untuk pendidikan.

### **3. Hiburan**

Fungsi penting lainnya yang terdapat di *new media* adalah hiburan. Hiburan dipandang sebagai fungsi yang paling jelas penting dari *new media* dan yang paling sering digunakan oleh semua orang. Media memenuhi fungsi ini dengan memberikan hiburan-hiburan melalui televisi, radio, majalah, blog, *podcast*, konten youtube, film, komik dan lainnya.

### **4. Persuasi**

Fungsi persuasi ini membuat pengaruh besar pada pikiran masyarakat yang menggunakan *new media*. Media massa dapat mempengaruhi audiensnya dengan cara mengingat konten media membangun opini dan menetapkan agenda di benak audiensnya. Contohnya dapat mempengaruhi seperti merubah perilaku/sikap, pemikiran dan perilaku moderat.

### **5. Pengawasan**

*Surveillance* atau pengawasan menunjukkan observasi yang berarti mengamati masyarakat secara dekat. Fungsi ini mengamati masyarakat secara dekat dan terus menerus serta memberikan peringatan kepada Tindakan yang dapat mengancam khalayak yang kemungkinan dapat terjadi.

### **2.1.5 Tinjauan Tentang Pembelajaran *E-Learning***

Pengertian dari *E-Learning* kini semakin banyak dipakai seiring dengan meningkatnya pemanfaatan teknologi internet dalam penyampaian materi pembelajaran. *E-Learning* merupakan proses pembelajaran yang berbasis elektronik dan teknologi, dalam menggunakan pembelajaran secara *E-Learning* harus menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya. Penyajian pembelajaran *E-Learning* ini berbentuk digital dan berbasis web sehingga menjadi lebih interaktif.

*E-Learning* merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi atau TIK. Dengan memanfaatkan TIK digunakan sebagai sumber belajar dan sebagai alat bantu dalam setiap proses pembelajaran. Dalam menggunakan *system E-Learning* ini tidak mempunyai batasan akses, sehingga mungkin perkuliahan dapat dilaksanakan lebih banyak waktu dan efisien. Dengan adanya teknologi informasi, *E-Learning* mampu menyediakan bahan ajar dan menyimpan intruksi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja. Pembelajaran secara *E-Learning* ini tidak membutuhkan ruangan atau tempat yang luas sebagaimana ruang kelas konvensional. Dengan begitu pembelajaran secara *E-Learning* dapat memperpendek jarak antara pengajar (dosen) dan peserta didik (mahasiswa).

#### **2.1.5.1 Manfaat E-Learning**

Manfaat *E-Learning* yang dikemukakan oleh Pranoto (2009:309), yaitu:

1. Penggunaan *E-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan.
2. Meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa.

3. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa.
4. Meningkatkan kualitas materi pendidik dan pelatihan.
5. Meningkatkan Kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, dimana dengan perangkat biasa sulit dilakukan.

#### **2.1.5.2 Jenis E-Learning**

Jenis-jenis E-Learning terbagi kedalam beberapa jenis, yaitu :

##### **1. *Web-Based Learning***

Pembelajaran ini berbasis *Website Learning*, dimana proses dalam pembelajarannya itu dilakukan melalui jaringan dengan memanfaatkan *learning management system* (LMS). Kegiatan ini dilakukan melalui *distance learning* atau pembelajaran jarak jauh. System LMS yang sering digunakan di Indonesia adalah *Moodle* karena tipe ini merupakan tipe *source* dan dilakukan *self-hosting*.

##### **2. *Computer-Based Learning***

*Computer-Based Learning* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan teknologi komputer. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa sebagai peserta didik dengan masing-masing perangkat komputernya. Interaksi dari jenis *E-Learning* ini hampir tidak ada, karena tujuannya sudah dicantumkan lengkap sehingga fasilitas *feedback*-nya tidak tersedia.

### **3. *Virtual Education***

*Virtual education* merupakan proses pembelajaran yang dilakukannya secara daring, dimana peserta didik tidak bertemu secara langsung dengan pengajarnya. Pengajar membuat bahan-bahan ajar dalam bentuk digital atau virtual seperti LMS atau video pembelajaran dan materi yang dapat di unduh secara *online*.

### **4. *Digital Colaboration***

*Digital Colaboration* merupakan kegiatan pembelajaran yang menggabungkan banyak kelas yang berbeda pengajarnya dalam satu kelas.

#### **2.1.5.3 Metode *Synchronous* dan *Asynchronous Learning* (ASL)**

Terdapat dua metode yang dapat diterapkan dalam Pembelajaran *E-Learning* atau daring, yaitu:

##### **1. Metode *Synchronous***

*Metode Synchronous* merupakan pembelajaran daring yang dilakukan secara langsung menggunakan aplikasi telekomunikasi, seperti *Video Call* dan *Chatting*. *Metode Synchronous* dilakukan pada saat waktu yang berdamaian dan berkelanjutan serta dapat diprediksi.

##### **2. Metode *Asynchronous Learning***

*Metode Asynchronous Learning* (Online tapi tidak langsung) merupakan proses pembelajaran daring yang dilakukan secara tertunda, dengan menggunakan media seperti *E-mail*, forum, dan dokumen online. *Asynchronous Learning* proses pembelajaran daring yang memberikan bahan

ajar dan pekerjaan tugas tidak langsung, tugas dan bahan ajar yang berbentuk seperti *voice note*, *video*, *power point* dan sebagainya

### **2.1.6 Tinjauan Tentang Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari kata “Motif” yang dapat diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya tujuan. Maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif di saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat mendesak. Menurut Mc.Donald dalam buku Sadirman yang berjudul *Interaksi dan Motivasi* menjelaskan bahwa motivasi adalah “Perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.” (Sadirman, 2016:73)

Motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang akan menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Jika seseorang tidak memiliki motivasi ia akan gagal dalam proses belajarnya, sebaliknya jika seseorang mendapatkan motivasi yang tepat maka hasil belajar akan optimal. Sehingga siswa harus terus dirangsang untuk menimbulkan motivasi belajar didalam dirinya. Motivasi akan menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Seorang siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan memiliki banyak energi untuk belajar.

Motivasi dapat juga diartikan sebagai suatu serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang ingin melakukan sesuatu (tindakan, seperti belajar) dan bila seseorang itu tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengeluarkan perasaan tidak suka itu sehingga ia akan melakukan tindakan itu.

Jadi motivasi belajar mahasiswa merupakan dorongan energi psikologis untuk melakukan suatu tindakan agar dapat menguasai pengetahuan belajar, perasaan senang dalam melaksanakan perkuliahan dan bersungguh-sungguh demi tercapainya tujuan dalam belajar. Dengan adanya motivasi maka akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatan yang akan dilakukannya. Apabila mahasiswa dapat memahami tujuan dari pembelajaran kemungkinan besar mahasiswa akan termotivasi belajar yang dapat diukur dengan aspek motivasi belajar mahasiswa.

#### **2.1.6.1 Fungsi Motivasi**

Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk melahirkan hasrat untuk bergerak dan melakukan perbuatan yang akan atau harus dilakukan dan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi menjadi sebuah hal yang penting bagi mahasiswa dalam belajar, memperjelas tujuan dari belajar, dan menjadikan mahasiswa menjadi tekun. Motivasi belajar yang baik akan membantu siswa lebih mudah memahami materi dan membantu mahasiswa untuk mencapai tujuan dalam belajar. Menurut Sadirman (2016:85) fungsi dari motivasi belajar ada tiga, yaitu:

**a. Mendorong Manusia Untuk Berbuat**

Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

**b. Menentukan Arah Perbuatan**

Yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

**c. Menyeleksi Perbuatan**

Yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

**2.1.6.2 Macam-Macam Motivasi**

Menurut Sardiman (2016) dalam buku *Interaksi & Motivasi* menjelaskan macam-macam motivasi, yaitu:

**1. Motivasi Ekstrinsik dan intrinsik**

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seorang mahasiswa belajar karena ingin mendapat pengetahuan, nilai, atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya

perangsang dari luar. Sebagai contoh seorang mahasiswa itu belajar, karena besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh teman dan keluarganya.

## 2 **Motivasi Jasmaniah dan rohaniah**

Motivasi jasmaniah seperti refleks, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah seperti momen timbulnya alasan, momen pilih, momen putusan, dan momen terbentuknya kemauan.

## 3 **Motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis**

### A. Motif atau Kebutuhan Organik

Motif ini meliputi kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.

### B. Motif-motif Darurat

Motif-motif darurat meliputi dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, dan untuk memburu. Motivasi ini timbul karena adanya rangsangan dari luar.

### D. Motif-motif Objektif

Menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena adanya dorongan untuk menghadapi dunia luar secara efektif

## 5. **Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya**

### a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya adalah Motif-motif bawaan.

Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak individu lahir ke dunia.

Sebagai contoh dorongan untuk mau bekerja dan dorongan untuk makan dan minum.

- b. Motif-motif yang dipelajari. Motif ini timbul karena dipelajari. Sebagai contoh, dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat.

## **2.2 Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran adalah sebuah alur pikir yang dijadikan sebagai skema pemikiran yang melatar belakangi penelitian ini. Di dalam kerangka pikir ini, peneliti akan mencoba menjelaskan masalah pokok penelitian. Penjelasan akan disusun untuk menggabungkan teori dengan masalah yang diangkat di dalam penelitian ini.

### **2.2.1 Kerangka Pemikiran Teoritis**

Pada kerangka Pemikiran teoritis, peneliti membahas permasalahan penelitian yang diangkat dengan menggunakan dua variable, Variable X yaitu **Pembelajaran *E-Learning*** dan Variabel Y yaitu **Motivasi Belajar**.

Pembelajaran *E-Learning* menurut Sa'ud dalam buku Inovasi Pendidikan, dalam proses pembelajaran, aplikasi *E-Learning* mencakup 3 aspek didalamnya, yaitu; (1) Perencanaan, pada intinya membuat sebuah rencana, perkiraan dan juga gambaran umum dari sebuah kegiatan pembelajaran yang dimana menggunakan jaringan komputer (Intra-net dan internet) sebagai medianya. (2) Implementasi, menerapkan dan mewujudkan rencana yang telah disusun sebelumnya untuk menjadi bentuk nyata. Terdapat model penerapan *E-Learning* yaitu *Selective Model*, *Sequential model*,

*Laboratory Model dan Static Station Model.* (3) Evaluasi, berfungsi untuk dapat mengukur sejauhmana tujuan dari pembelajaran *E-Learning* sudah tercapai dan mana yang belum tercapai. Selain itu untuk mengevaluasi hal-hal yang harus di evaluasi dari mulai perencanaannya sampai ke implementasi pembelajaran *E-Learning*.

Variabel Y dalam penelitian ini dikaitkan dengan teori Motivasi Belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno dalam buku *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Hamzah B. Uno (2012:23) “Motivasi belajar dapat timbul karena dua faktor yang pertama adalah faktor intrinsik berupa Hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor yang kedua adalah faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan. Sehingga dapat disimpulkan sub variabel dari variabel Y ini adalah Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik.

Pada penelitian ini, peneliti akan menguji dan meneliti bagaimana kedua teori di atas yang menjadi dasar dari penelitian ini, terutama bagaimana Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Melalui *Learning Management System* (LMS) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19.

### **2.2.2 Kerangka Pemikiran Konseptual**

Bertolak ukur dari latar belakang permasalahan mengenai penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti ingin mengetahui Sejauh mana 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. Dalam penelitian ini terdapat dua variable yaitu Pembelajaran *E-Learning* sebagai variable X dan Motivasi Belajar sebagai variabel Y,

sebagai konsep penelitian ini menjelaskan variabel X meliputi tiga sub variabel yaitu: (1) Perencanaan, (2) Implementasi, (3) Evaluasi, sedangkan sub variable Y yaitu: (1) Motivasi Intrinsik (2) Motivasi Ekstrinsik.

Simamora (2004:26-27) mengatakan bahwa “Istilah lain untuk independent adalah variabel bebas yang mempengaruhi. Sedangkan dependen adalah variable tidak bebas atau terikat yang terpengaruh. Pada penelitian ini variable bebas yang mempengaruhi adalah Pembelajaran *E-Learning*, sedangkan Variabel terikat yang dipengaruhi adalah Motivasi Belajar.

### **1. Variabel Pembelajaran *E-Learning***

Teori yang digunakan dalam penelitian ini dan dianggap oleh peneliti sebagai teori yang relevan dengan variabel X yaitu Pembelajaran *E-Learning* adalah Teori proses pembelajaran *E-Learning* yang dikemukakan oleh Sa’ud. Unsur-unsur yang terdapat didalam teori ini yaitu:

#### **a. Perencanaan**

Merencanakan semua proses pembelajaran yang dilakukan secara *E-Learning*, seperti penyusunan materi yang akan di upload, penyusunan kuis, tugas hingga ujian dan pemanfaatan media *Learning Management System* yang dimana media LMS ini digunakan oleh Unikom khususnya di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik sebagai salah satu media pembelajaran *E-Learning*. Selain itu perencanaan yang dilakukan oleh pihak mahasiswa sebelum pembelajaran *E-Learning* melalui LMS dilaksanakan.

## **b. Implementasi**

Implementasi menjadi bagian untuk menerapkan dan mewujudkan rencana-rencana yang sebelumnya telah disusun untuk menjadi bentuk nyata. Pada penelitian ini berfokus pada pembelajaran *E-Learning* menggunakan *Learning Management System* (LMS) dengan konsep yang dikembangkan oleh UNIKOM khususnya melihat pengaruh pembelajaran *E-Learning* di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di tengah masa pandemi Covid-19 sehingga mahasiswa akan tetap mendapatkan pembelajaran.

## **c. Evaluasi**

Berlangsungnya pembelajaran secara *E-Learning*, maka kegiatan evaluasi untuk mengetahui hasil dapat dilakukan bervariasi. Mulai dari dilakukannya ujian, kuis hingga memberikan tugas merupakan salah satu cara evaluasi pembelajaran secara *E-Learning*. Dalam hal ini pun akan menjadi rujukan bagi mahasiswa untuk meningkatkan motivasi dalam belajar.

## **2. Variabel Motivasi Belajar**

Teori selanjutnya dalam penelitian ini yang dianggap peneliti sebagai teori yang relevan dengan variabel Y yaitu teori Motivasi Belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno. unsur-unsurnya yaitu:

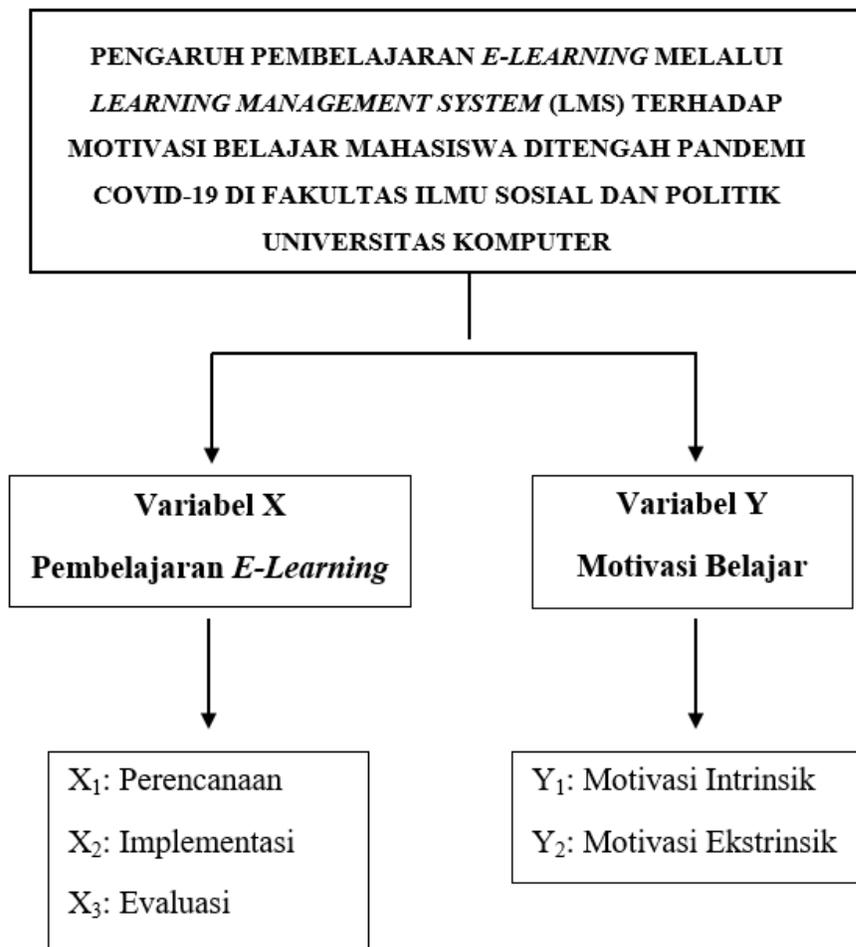
### **A. Motivasi Intrinsik**

Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar diri individu, karena pada hakekatnya di dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu tindakan. Sehingga demi mencapainya tujuan dari proses pembelajaran maka harus ada dorongan dari dalam diri individu untuk mencapai proses pembelajaran. Motivasi intrinsik dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk motivasi yang dimana aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri individu. Jika seorang mahasiswa memiliki motivasi intrinsik yang tinggi maka akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan luas, dan menjadi ahli dalam bidang studi tertentu.

### **B. Motivasi Ekstrinsik**

Motivasi Ekstrinsik adalah adanya dorongan dari luar individu yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan dalam kegiatan belajar sebab tidak semua materi belajar menarik atau sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Motivasi ini juga dapat berasal dari dosen, teman, dan keluarga, maupun lingkungan yang akan memicu keinginan mahasiswa untuk belajar.

**Gambar 2. 1**  
**Alur Pikir Penelitian**



Sumber: Peneliti, 2021

## 2.3 Hipotesis

Menurut Sugiono dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif dan R&D menjelaskan pengertian dari hipotesis merupakan “jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.” (Sugiyono 2012:64) Dalam penelitian yang diteliti oleh peneliti, terdapat dua hipotesis yaitu hipotesis induk dan hipotesis anak, sebagai berikut:

### 2.3.1 Hipotesis Induk

Adapun hipotesis induk dari penelitian yang peneliti teliti ini adalah hubungan dari variabel X terhadap Variabel Y:

#### 1. Pembelajaran *E-Learning* (Variabel X) – Motivasi Belajar (Variabel Y)

**H<sub>a</sub>**= Ada Pengaruh antara 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.

**H<sub>0</sub>** = Tidak Ada antara pengaruh antara 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.

### 2.3.2 Hipotesis Anak

Adapun Hipotesis anak dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Perencanaan (Variabel X<sub>1</sub>) – Motivasi Belajar (Variabel Y)

**H<sub>1</sub>** = Ada Pengaruh antara **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.

**H<sub>0</sub>** = Tidak ada Pengaruh antara **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. Implementasi (Variabel X<sub>2</sub>) - Motivasi Belajar (Variabel Y)

**H<sub>1</sub>** = Ada Pengaruh antara **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.

**H<sub>0</sub>** = Tidak Ada Pengaruh antara **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. Evaluasi (Variabel X<sub>3</sub>) - Motivasi Belajar (Variabel Y)

**H<sub>1</sub>** = Ada Pengaruh antara **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.

**H<sub>0</sub>** = Tidak Ada Pengaruh antara **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. Pembelajaran E-Learning (X) – Motivasi Intrinsik (Y<sub>1</sub>)

**H<sub>1</sub>** = Ada Pengaruh antara 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.

**H<sub>0</sub>** = Tidak Ada Pengaruh antara 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. Pembelajaran E-Learning (X) – Motivasi Ekstrinsik (Y<sub>2</sub>)

**H<sub>1</sub>** = Ada Pengaruh antara 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.

**Ho** = Ada Pengaruh antara 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.

