

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sejak pertengahan Maret 2020, Pemerintah Indonesia telah mengumumkan adanya wabah pandemi COVID-19. Semua lembaga pendidikan sekolah maupun kampus telah menerapkan kebijakan kegiatan belajar mengajar jarak jauh, yaitu menggunakan e-learning demi menjaga kesehatan dan mencegah penularan virus tersebut. Kebijakan tersebut diterapkan karena adanya Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 4 Tahun 2020 yang memuat tentang kebijakan pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Sistem pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) adalah sistem pembelajaran dengan tidak terjadi tatap muka secara langsung antara pendidik dengan peserta didik, melainkan dilaksanakan melalui media online dengan memanfaatkan jaringan internet. Sistem pembelajaran Daring ini juga bisa disebut dengan e-learning. Guru sebagai pendidik berkewajiban memastikan kegiatan belajar mengajar berjalan mulus meskipun kegiatan belajar tersebut dilaksanakan oleh siswa dari rumah. Pendidik dengan memanfaatkan media Daring (*online*) dituntut untuk dapat mendesain media pembelajaran dimana hal tersebut juga merupakan inovasi di dunia pembelajaran.¹

Madrasah Ibtidaiyah El-fath dan Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa kota Bandung adalah lembaga pendidikan Islam ditingkat dasar yang menerapkan media pembelajaran online pada masa COVID-19, selama pembelajaran jarak jauh atau BDR (Belajar dari Rumah). Tenaga Pendidik, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah El-Fath dan Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa kota Bandung dituntut untuk berfikir kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran, dan saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media *High Technology* seperti aplikasi

¹ Hilna Putria dan Luthfi, *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar*, Jurnal *Basicedu* 4 Nomor 4. 863

GoogleMeet, Youtube, ZoomMeet, WhatsApp, GoogleClassroom dan Google Form.

Dengan adanya tuntutan ini maka banyak tantangan maupun kesulitan yang dialami oleh guru dan tenaga pendidik lainnya dalam mengoperasikan maupun menyiapkan media pembelajaran Daring ini, padahal dengan penggunaan aplikasi *online* siswa mampu meningkatkan kemandirian belajar.² Dalam pengertian lain adalah dalam pembelajaran daring, siswa mampu bertanggung jawab dan berotonomi dalam belajar (*learning autonomy*)³. Namun, bagi peserta didik dalam menggunakan media daring ini memiliki kesulitan atau kendala tersendiri khususnya ditingkat Madrasah Ibtidaiyah El-Fath dan Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa kota Bandung. Tetapi dengan seiring waktu karena adanya pendampingan dari orangtua, maka siswa merasa lebih semangat dalam belajar menggunakan media elektronik karena lebih menarik.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi khususnya di bidang pendidikan, saat ini sudah banyak aplikasi yang memungkinkan terlaksananya belajar jarak jauh. Penggunaan aplikasi atau media pembelajaran secara *online* sangat mendukung dalam kegiatan belajar mengajar di masa COVID-19. Salah satu aplikasi yang banyak dikembangkan saat ini adalah *e-learning*. *E-learning* didefinisikan menurut Sulcic dan Lesjak⁴ adalah belajar melalui media elektronik dan kemajuan teknologi seperti program komputer, konferensi video, kelas virtual, dan internet.

Penggunaan media *e-learning* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang lebih baik. Media *e-learning* selain membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan motivasi dan

² Oknisih, N., & Suyoto, S., 2019, *Penggunaan APLEN (Aplikasi Online) Sebagai Upaya Kemandirian Belajar Siswa*, Seminar Nasional Pendidikan Dasar, (Vol. 1, No. 01). (2019). 477-483.

³ Kuo, Y. C., Walker, A. E., Schroder, K. E. E., & Belland, B. R. *Interaction, Internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses*. Diakses dari <https://doi.org/10.1016/j.jheduc.2013.10.001>. (2014).

⁴ Al-Saai, A. Al-Kaabi, A. & Al-Muftah, S. *Effect of a Blended e-learning Environment on Students' Achievement and Attitudes toward Using ELearning in Teaching and Learning at the University Level*. International Journal for Research in Education (IJRE) no 29. (2011). 34-51.

rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis. Selain faktor media pembelajaran yang diterapkan di kelas, faktor motivasi siswa juga dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajarnya. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar memungkinkan untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensif usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya.⁵

Proses pembelajaran daring ini tentunya peserta didik memiliki motivasi belajar yang berbeda antara satu siswa dengan siswa yang lainnya. Seperti halnya pada siswa Madrasah Ibtidaiyah El-Fath dan Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa. Media pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran *e-learning*, dimana guru mengirimkan materi, tugas harian, ulangan dan video semua ada dalam aplikasi *e-learning* yang dibuat oleh madrasah, tidak hanya itu, terkadang guru juga mengirimkan tugas dengan menggunakan *video call*, media *whatsapp* dan juga *zoom*.

Salah satu hal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *e-learning*. Seperti *zoom meeting* dan fasilitas virtual dilakukan siswa tanpa langsung tatap muka bisa membangkitkan motivasi belajar, dan berkorelasi dengan prestasi siswa dalam melakukan pembelajaran karena akan lebih mudah untuk siswa aktif dan mengontrol dari metode tersebut karena bisa terlihat dan terekam oleh sistem dalam setiap pembelajaran siswa dari awal sampai akhir.

Berdasarkan hasil pemaparan latar belakang sebelumnya, maka dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media *e-learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah El-Fath dan Madrasah Ibtidaiyah kota Bandung.

⁵ Ghullam Hamdu dan Lisa Agustina. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol.12, No.1. 90-96

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka pembelajaran jarak jauh menggunakan media pembelajaran *e-learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah El-Fath dan Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa kota Bandung. Maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Seberapa besar pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa madrasah Ibtidaiyah El-Fath dan Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa kota Bandung?
2. Seberapa besar pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah El-Fath dan Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa kota Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh Motivasi terhadap Hasil belajar siswa Madrasah ibtidaiyah El-Fath dan Madrasah At-Taqwa kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui berapa besar pengaruh media *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa saat pembelajaran jarak jauh di Madrasah Ibtidaiyah El-Fath dan Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa kota Bandung.
2. Mengetahui berapa besar pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah El-fath dan Madrasah Ibtidaiyah At-taqwa kota Bandung.
3. Mengetahui berapa besar pengaruh pembelajaran menggunakan media *e-learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh di Madrasah Ibtidaiyah El-Fath dan Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

a. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan di bidang pendidikan, khususnya penggunaan media pembelajaran jarak jauh yang efektif digunakan pada siswa tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

b. Secara Praktis

1. Sebagai penawaran solusi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar

dengan menggunakan media *e-learning*.

2. Sebagai bahan informasi untuk penelitian lain dalam mengembangkan dan menelaah serta mendalami tentang pengaruh media *e-learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa khususnya Madrasah Ibtidaiyah.

E. Kerangka Pemikiran

E-learning terdiri dari dua susunan kata, pertama yaitu 'e' yang merupakan kependekan dari '*electronica*' dan 'learning' yang mempunyai arti pembelajaran. Untuk itu bisa disimpulkan bahwa *e-learning* memiliki arti yakni pembelajaran dengan menggunakan bantuan berupa perangkat elektronika. *E-learning* dalam pelaksanaan atau praktiknya sudah barang tentu menggunakan perangkat komputer atau perangkat elektronik lainnya.⁶

E-learning merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan atau didukung dengan penggunaan sarana atau materi pembelajaran digital yang bertujuan mempermudah kegiatan pembelajaran baik dari segi fleksibilitas, belajar mandiri, dan efisiensi biaya. Salah satu sarana yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah *e-learning* yang digunakan untuk menampilkan materi pelajaran yang ditawarkan serta informasi lain yang perlu diketahui. Dalam hal ini peneliti menggunakan sarana pembelajaran *e-learning* berbasis sistem informasi yaitu pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan pada pembelajaran jarak jauh, menyediakan sumber-sumber belajar tambahan yang dapat dimanfaatkan peserta didik kapanpun dan dimanapun dibutuhkan yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa madrasah Ibtidaiyah di kecamatan Arcamanik kota Bandung.

E-learning ini sendiri mengandung pengertian yang amat luas, oleh karenanya banyak pakar yang menguraikan tentang definisi *e-learning* dari berbagai sudut pandang. Salah satunya tersebut adalah yang dikemukakan oleh Rusman, yakni

⁶ Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012),.55

bahwa sistem *e-learning* merupakan bentuk penerapan dari teknologi informasi yang tujuannya adalah untuk mempermudah pembelajaran, dimana itu terbungkus dalam kemasan konten digital serta pelaksanaannya membutuhkan sarana komputer yang terkoneksi dengan internet

Penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis sistem informasi diharapkan dapat lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar karena siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti aktivitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran jarak jauh diharapkan dapat timbul karena penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi yang nantinya akan menimbulkan motif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Bisa dipastikan bahwa ketika siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif, maka kephahaman siswa terhadap materi tergolong tinggi, yang mana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam siswa), faktor eksternal (faktor dari luar siswa) dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Motivasi belajar siswa madrasah Ibtidaiyah swasta wilayah Bandung Timur dalam kegiatan belajar mengajar dimasa pandemic belum maksimal. Dapat dilihat dari tugas mata pelajaran yang tidak masuk seluruhnya. Hal ini diduga disebabkan oleh motivasi belajar (faktor internal), tenaga pendidik (faktor eksternal), dan media e-learning (faktor pendekatan belajar). Sehingga yang menjadi variable terikat dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media e-learning, dan variable bebas yaitu motivasi belajar siswa. Pemanfaatan *e-learning* merupakan faktor pendekatan belajar. Dimana pemanfaatan *e-learning* adalah salah satu strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.. Penggunaan *e-learning* dalam pemanfaatan media internet untuk proses pembelajaran sangat membantu siswa untuk mendapatkan sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman,

dan keterampilan secara luas. Faktor eksternal siswa juga sangat mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar secara *online*, yaitu motivasi belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi⁷. Motivasi yang ada pada diri manusia memiliki ciri-ciri, yaitu (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet dalam menghadapi kesulitan, (3) lebih senang bekerja mandiri, dan (4) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Segala sesuatu sudah barang tentu memiliki kelebihan dan kelemahannya, termasuk juga e-learning yang memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

- 1) Fasilitas *e-moderating* yang memberikan ruang untuk guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan mudah melalui fasilitas internet secara regular, atau kapan saja komunikasi tersebut ingin dilakukan tanpa terbatas oleh jarak, tempat dan waktu.
- 2) Bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet dapat digunakan oleh guru maupun siswa, sehingga semuanya dapat saling menilai seberapa jauh bahan ajar tersebut sudah dipelajari.
- 3) Peserta didik dapat belajar sekaligus mengulas bahan ajar perkuliahan setiap saat dan dimana saja mereka inginkan mengingat bahwa seluruh bahan ajar tersimpan dalam komputer.
- 4) Bila diperlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan ajar yang dipelajarinya, maka dapat mengakses lebih mudah melalui internet.
- 5) Pendidik maupun peserta didik dapat melakukan diskusi dengan melibatkan jaringan internet yang dapat diikuti dengan banyak peserta, sehingga itu akan menambah luas ilmu pengetahuan dan wawasan mereka.
- 6) Peran peserta didik menjadi berubah menjadi aktif dan mandiri dari yang biasanya hanya pasif saja.
- 7) Waktu yang digunakan menjadi relatif lebih efisien, terlebih bagi mereka yang

⁷ Mulyasa. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung (PT Remaja Rosdakarya). Bandung. 2016. 174

bertempat tinggal jauh dari sekolah atau perguruan.

Pemanfaatan internet dalam pembelajaran atau *e-learning* tidak terlepas pula dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik yang tertuju pada *e-learning* yakni:

- 1) Berkurangnya interaksi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa. Berkurangnya interaksi ini berpotensi besar untuk memperlambat terbentuknya *values* atau nilai dalam proses pembelajaran.
- 2) Aspek psikomotorik atau aspek sosial dan sebaliknya cenderung diabaikan yang itu menjadi pendorong tumbuhnya aspek komersial.
- 3) Proses pembelajaran kecenderungannya beralih ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- 4) Peran pendidik dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini mengalami perubahan menjadi mendapat tambahan tuntutan untuk mengetahui metode pembelajaran yang berbasis pada ICT.
- 5) Peserta didik akan mengalami kegagalan tanpa adanya motivasi belajar yang tinggi.
- 6) Tidak sedikit tempat yang belum tersedia fasilitas internet atau jaringan yang memadai.
- 7) Tenaga ahli terampil dan mengetahui tentang internet yang masih kurang jumlahnya.
- 8) Personil yang menguasai bahasa pemrograman komputer yang juga masih kurang jumlahnya.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono melalui pemaparannya adalah sebagai berikut:

- 1) Cita-cita atau Aspirasi Individu
- 2) Kemampuan Belajar
- 3) Cita-cita atau Aspirasi Individu
- 4) Kondisi Lingkungan Kerja
- 5) Unsur-unsur Dinamis Belajar
- 6) Upaya Guru Membelajarkan Siswa

Keberhasilan ataupun kegagalan dalam proses belajar mengajar tidak hanya berpaut pada satu faktor saja, melainkan perlu untuk memandang dari berbagai sudut yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi 2 golongan menurut Purwanto, yakni :

- 1) Faktor internal yang tersusun atas faktor psikologis dan fisiologis
- 2) Faktor eksternal yakni berupa lingkungan dan instrumental

Sardiman A.M⁸ (2011: 83) mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.

Selanjutnya Robert Gagne⁹ Mengemukakan Hasil Belajar Siswa

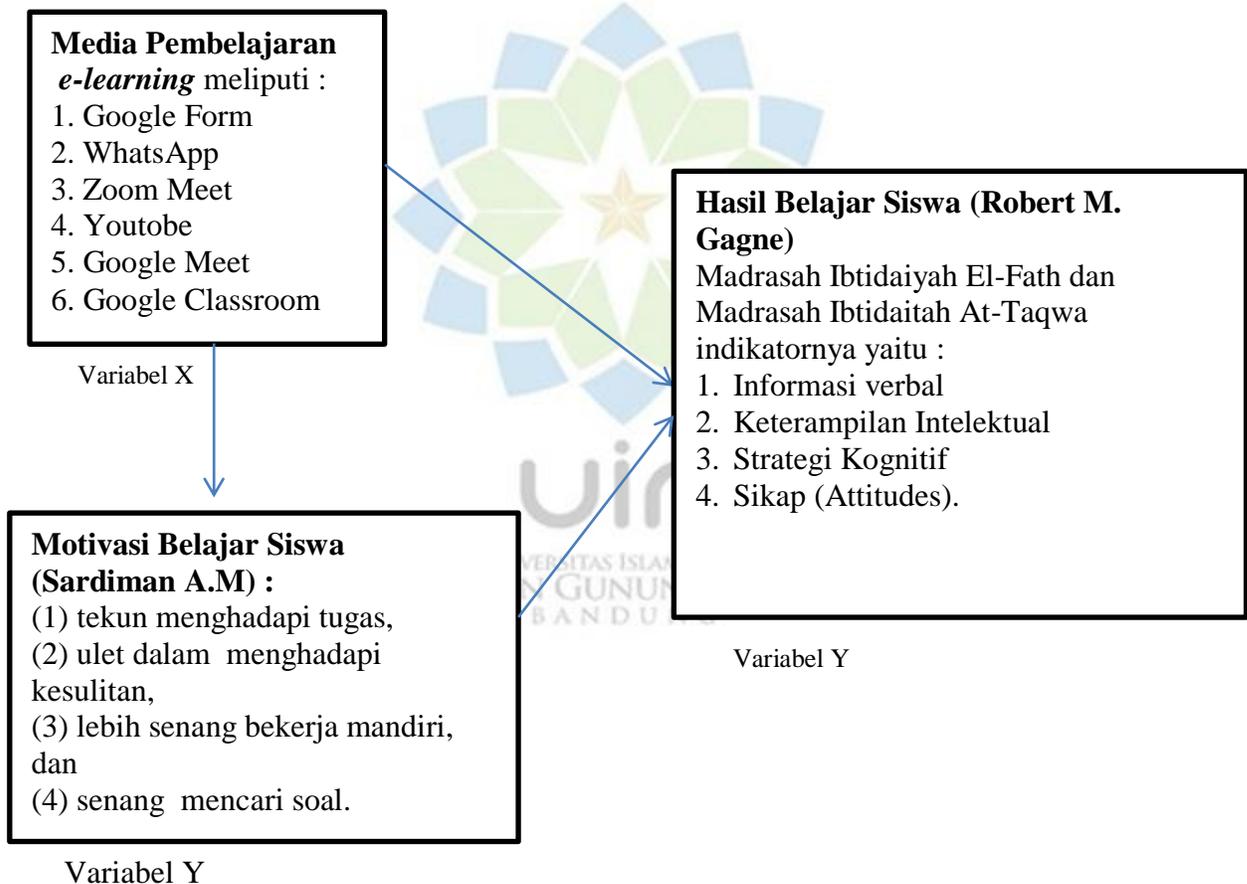
1. Informasi verbal yaitu Kalau tadi pada belajar rangkaian gerak merupakan perbuatan jasmaniah, maka pada belajar rangkaian verbal merupakan perbuatan lisan. Jadi, belajar rangkaian verbal adalah perbuatan lisan terurut dari dua kegiatan atau lebih stimulus respon.
2. Keterampilan Intelektual yaitu Kapabilitas keterampilan intelektual merupakan kemampuan untuk dapat membedakan, menguasai konsep, aturan, dan memecahkan masalah. Kemampuan-kemampuan tersebut diperoleh melalui belajar.
3. Strategi Kognitif yaitu Kapalilitas strategi kognitif adalah kemampuan untuk mengkoordinasikan serta mengembangkan proses berpikir dengan cara merekam, membuat analisis dan sintesis.

⁸ Sardiman A.M 2011 .83

⁹ Robert Gagne. 2013.55

4. Sikap (Attitudes). Yaitu Kapabilitas sikap adalah kecenderungan untuk merespon secara tepat terhadap stimulus atas dasar penilaian terhadap stimulus tersebut.

Sistem pembelajaran *e-learning* merupakan sistem pembelajaran yang berorientasi pada siswa (student centered) dan bukan berorientasi pada pengajar (teacher centered). Maka secara garis besar media pembelajaran *e-learning* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, dan dapat digambarkan dalam bagan kerangka berpikir berikut :



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

6. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara menurut rumusan masalah

penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui mengumpulkan data¹⁰.

Sugiyono memaparkan bahwa hipotesis adalah sebuah jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu rumusan masalah dalam penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian tersebut sudah barang tentu telah tersaji dalam bentuk kalimat tanya. Hipotesis disebut dengan jawaban sementara karena jawaban yang diberikan hanya baru berdasar pada teori saja. Perumusan hipotesis ini. Berdasarkan kerangka berfikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang telah dirumuskan sebelumnya¹¹.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis nol (H_0) yang dimana ia menyatakan bahwa tidak terdapatnya pengaruh atau tidak terdapat hubungan antara variabel X dengan variabel Y^1 dan Y^2 . Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) adalah yang menunjukkan ada pengaruh antara variabel X dengan variabel Y^1 dan Y^2 .

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yakni:

Hipotesis Nihil (H_0):

1. Tidak terdapat pengaruh positif signifikan dari pembelajaran menggunakan media *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah ‘
2. Tidak terdapat pengaruh positif signifikan dari motivasi belajar terhadap Hasil Belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah.
3. Tidak terdapat pengaruh positif signifikan dari pembelajaran menggunakan media *e-learning* terhadap hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Sementara itu, Hipotesis Alternatif (H_a) dari penelitian ini yakni:

1. Terdapat pengaruh positif signifikan pada pembelajaran menggunakan media *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah.

¹⁰ Fenti Hikmawati *Metode Penelitian Pendidikan*. 2017. 45

¹¹ *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta, Jakarta 72

2. Terdapat pengaruh positif signifikan pada dari Motivasi belajar terhadap Hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah.
3. Terdapat pengaruh positif signifikan pada pembelajaran menggunakan media *e-learning* terhadap hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah.

7. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk lebih memperdalam kajian mengenai e-learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah El-Fath dan Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa kota Bandung, telah di kaji beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya adalah :

1. Penelitian Mohammad Yazdi (2016), Tesis yang berjudul “*Pengaruh e-learning terhadap belajar siswa SD Sukalash Garut Kecamatan Pangatikan*”, Di Universitas Padjadjaran Bandung mengemukakan bahwa e-learning adalah model pembelajaran yang ada dibuat dalam format digital melalui peralatan elektronik dengan tujuan memperluas akses terhadap pendidikan publik, sehingga belajar modul bisa diakses mudah tanpa ruang dan waktu dibatasi, interaktif dan efektif. Perbedaan penelitian ini dengan tesis lainnya yaitu pengembangan modul berbasis aplikasi informasi teknologi pada peserta didik. Penelitian Mohammad Yazdi mengukur pengembangan modul berbasis aplikasi informasi teknologi sedangkan peneliti mengukur hasil belajar peserta didik dari implementasi media online.
2. Penelitian Fetty Poerwita Sary, dan Adhi Prasetio (2021) yang berjudul Pengaruh Pemanfaatan *e-learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Mata Kuliah *E-Commerce* Di Universitas Telkom Bandung. pada Edum Jurnal tahun 2021 yang berjudul Pengaruh Pemanfaatan *e-learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Mata Kuliah *E-Commerce* Di Universitas Telkom Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan *e-learning* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa. Salah satu mata kuliah dari Program Studi MBTI yang diujicobakan adalah mata kuliah *E-Commerce* dan Manajemen Data. Sehingga sampel dan populasi penelitian ini

adalah 88 mahasiswa kelas internasional yang mengambil mata kuliah E-Commerce yang telah menerapkan LMS CELOE. Data diolah melalui bantuan komputer dengan menggunakan program SPSS21 dan teknik analisis regresi berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel X1 (penggunaan E-Learning) tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan variabel X2 (Motivasi) berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. E-learning belum mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan menurut siswa pembelajaran E-learning belum menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, masih diperlukan upaya untuk menyadarkan mahasiswa bahwa pembelajaran adalah kebutuhan dan harus ada dalam dirinya sendiri, dan bagi dosen tetap harus mempelajari desain pembelajaran untuk memvariasikan kegiatan yang dilakukan dalam kelas online, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

3. Penelitian Nova Irawati Simatupang, (2020) Tesis yang berjudul tentang *“Pelaksanaan e-learning Pada Masa Pandemi Covid-19 dengan Metode Survey”* Di Universitas Islam Bandung. dengan hasil masih diperlukan usaha ekstra dari pemerintah dan segala pihak yang berkaitan agar guru terbiasa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu sarana dan prasarana untuk pelaksanaan *e-learning* juga perlu mendapat perhatian khusus dari pemerintah dan pihak terkait. Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada variabel yang hendak diamati yaitu pelaksanaan pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19. Perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah tempat dan waktu penelitian, pada penelitian ini menggunakan metode survey dan angket dalam pengumpulan datanya, sedangkan penulis menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi.
4. Penelitian Redita Wiguna, dkk, 2020 Tesis yang berjudul tentang *“Analisis Proses Pembelajaran Siswa e-learning Di Kelas Rendah Pada Masa Pandemi Covid-19”*, Di Universitas Muhammadiyah Makasar, dengan hasil pelaksanaan pembelajaran daring di Sekolah SDN Brawijaya mengalami beberapa kendala dan belum

berjalan secara efektif khususnya di kelas rendah, karena tidak semua peserta didik paham dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan arahan yang diberikan guru. Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada variabel yang diamati yaitu pelaksanaan pembelajaran daring di sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah pada waktu dan tempat penelitian, dan pada subjek penelitian dimana penelitian tersebut meneliti kelas rendah sedangkan penulis meneliti kelas tinggi.

5. Penelitian Niki Raga Tantri (2019) dengan judul tesisnya “*Kehadiran sosial dalam e-learning Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*” Di Universitas Semarang, merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang mana penelitian tersebut ingin mengetahui perspektif mahasiswa mengenai kehadiran sosial dalam suatu pembelajaran dengan sistem pembelajaran daring. Kesimpulan dideskripsikan melalui tiga aspek kehadiran sosial dalam pembelajaran daring tersebut yaitu aspek keterhubungan, aspek pembelajaran, dan aspek sosial. Ketiga aspek tersebut mendapat tanggapan positif atau baik .

8. Definisi Operasional

8.1 Definisi *E-Learning*

E-learning adalah model pembelajaran yang saat ini cukup populer. Anda bisa lihat dari banyaknya layanan kursus online seperti Zenius, Udemy, Niagahoster Course, dll. Salah satu daya tarik *e-learning* adalah formatnya yang beragam. Mulai dari video, PDF, kuis, hingga game dan diterapkan ke metode pembelajaran siswa untuk melakukan pembelajaran seperti media *zoom meeting*, *google meet* dan sebagainya. *e-learning* juga membantu memberikan motivasi kepada siswa yang malas untuk tatap muka karena *pandemic covid* sehingga bisa tetap belajar dengan baik dan memberikan prestasi kepada siswa yang terbaik dalam pembelajarannya.

8.2 Definisi Motivasi Belajar

Kata “motif” menjadi asal kata dari “motivasi” yang mengandung

pengertian sebagai daya upaya untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu. Mengapa pada Santrock, motivasi merupakan proses pemberdayaan, pengarahan, serta proses pemberi kegigihan pada perilaku seseorang. Wittin memberikan pengertian lain perihal motivasi, yakni motivasi sebagai suatu kondisi yang menuntun, memprakarsai, dan memelihara perilaku seseorang sehingga tujuan tercapai atau respon yang dibangun kembali. Acuan lain dari Woolfolk perihal definisi motivasi ini adalah sebagai keadaan internal yang memunculkan, mempengaruhi, dan mengendalikan perilaku seseorang.¹² Beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan faktor yang amat penting bagi individu untuk melakukan sebuah aktivitas tertentu. Motivasi merupakan motor penggerak diri manusia untuk berbuat atau melakukan sesuatu serta mengarahkan pada perbuatan tertentu. Motivasi belajar merupakan proses pemberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku seseorang dalam belajar. Itu berarti perilaku seseorang yang termotivasi adalah perilaku yang penuh dengan energi, senantiasa terarah, dan bertahan lama. Wingkel menjabarkan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak dalam individu yang menjadi sebab timbulnya kegiatan serta mengarahkan pada kegiatan belajar.¹³

8.3 Definisi Hasil Belajar

Salah satu ahli pendidikan yaitu Slameto mengungkapkan tentang pengertian belajar, bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitar dalam perjalanannya memenuhi kebutuhan hidup. Perubahan tersebut akan nyata terpampang dalam seluruh aspek tingkah laku sehari-hari.¹⁴ James O. Whittaker dalam Abu Ahmadi mengungkapkan bahwa belajar merupakan proses dimana tingkah laku timbul atau diubah melalui latihan maupun

¹² Khoe Yao Tung, *Pembelajaran dan Perkembangan Belajar* (Jakarta: Permata Putri Media, 2015), 341

¹³ Suprijono, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 163.

¹⁴ Slameto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), 2.

pengalaman.¹⁵

Mengacu pada dua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan oleh manusia yang hasilnya adalah terdapat perubahan pada dirinya sebab telah melalui latihan dan pengalaman. Perubahan yang di maksud tersebut dapat berupa pengetahuan, sikap dan ketrampilan, atau sebuah kecakapan yang masa berlakunya relatif lama. Belajar merupakan aktifitas yang menimbulkan perubahan secara permanen sebagai produk dari perbuatan pembelajar.

Menurut Sri Anitah (2008:2.19) hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berfikir kritis dan ilmiah siswa ditingkat Madrasah Ibtidaiyah, dapat dikaji berdasarkan :

- a. Kemampuan membaca, mengamati dan atau menyimak apa yang dijelaskan atau diinformasikan.
- b. Kemampuan mengidentifikasi atau membuat ssejumlah (sub-sub) pertanyaan berdasarkan substansi yang dibaca, diamati dan atau didengar.
- c. Kemampuan mengorganisasikan hasil-hasil identifikasi dan mengkaji dari sudut persamaan dan perbedaan.
- d. Kemampuan melakukan kajian secara menyeluruh.

H.M. Surya (2008:8.6) menyatakan hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar meliputi aspek tingkah laku kognitif, konotatif, afektif atau motorik. Belajar yang hanya menghasilkan perubahan satu atau dua aspek tingkah laku saja disebut belajar sebagian dan bukan belajar lengkap.

Achievement atau hasil belajar menurut Sukmadinata merupakan wujud realisasi atau pengembangan dari berbagai kemampuan atau kecakapan potensial (kapasitas) yang dimiliki oleh seseorang. Bukti dari penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku tersebut berupa penguasaan pengetahuan, ketrampilan berpikir, maupun keterampilan motorik. Sebagaimana pernyataan

¹⁵ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 126.

Suryabrata bahwa hasil belajar merupakan kemampuan siswa berupa penguasaan akan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dicapainya setelah ia melakukan kegiatan belajar. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa, pada setiap akhir waktu tertentu sekolah akan mengeluarkan laporan perihal kelakuan, kerajinan, dan kepandaian murid-murid yang dinaunginya. Laporan itulah bentuk perumusan terakhir dari guru mengenai hasil belajar murid-muridnya selama masa yang telah ditentukan.¹⁶

Kesimpulannya adalah bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di Madrasah Ibtidaiyah hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan materi terhadap mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Hal ini juga dapat dipantau dari hasil nilai PAS siswa yang biasanya disajikan dalam bentuk angka didalam rapot hasil belajar.



¹⁶ Ahmadi dan Supriyono,26.