

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci utama kemajuan bangsa. Sebagaimana telah tercantum dalam Undang-undang *Sistem Pendidikan Nasional* Nomor 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa tujuan diselenggarakannya pendidikan ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Depdiknas, 2004).

Salah satu upaya untuk merealisasikan tujuan tersebut di butuhkan sebuah wadah atau lembaga, salah satunya IAIN Syekh Nurjati Cirebon. IAIN Syekh Nurjati Cirebon merupakan salah satu perguruan tinggi yang berada di Kota Cirebon, di dalamnya terdapat Prodi Pendidikan Agama Islam. Dimana prodi tersebut merupakan jurusan tertua di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Prodi PAI merupakan jurusan yang banyak diminati oleh para calon mahasiswa baru. Karena banyaknya peminat maka tidak dapat dipungkiri terdapat juga keberagaman latar belakang sekolah mahasiswa itu sendiri. Pada dasarnya tidak semua mahasiswa lulusan SMK yang terbiasa menggunakan teknologi, maka tidak semua mahasiswa ahli dalam persoalan teknologi.

Seiring dengan perkembangan zaman, maka dalam dunia pendidikan tidak terlepas dengan keberadaan teknologi khususnya dalam media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat

mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Nurdyansyah, 2019). Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam perguruan tinggi IAIN Syekh Nurjati Cirebon ialah *E-learning* berbasis *SIMPEL*. Melalui *E-Learning*, belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. *SIMPEL* merupakan singkatan dari Sistem Manajemen Pembelajaran Elektronik, dimana fitur ini dikembangkan khusus untuk mengelola kelas online, mendistribusikan materi pelajaran dan menjalin kolaborasi antara mahasiswa dan dosen untuk mencapai tujuan pembelajaran (PTIP, 2022).

Sehubungan dengan tujuan pembelajaran, maka pembelajaran dikatakan akan efektif apabila siswa memiliki motivasi dalam belajar. Oleh karena itu motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam diri siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar (Widiansyah, 2018). Motivasi belajar mahasiswa merupakan suatu keadaan dalam diri mahasiswa yang mendorong dan mengarahkan perilakunya pada tujuan yang ingin dicapainya dalam mengikuti pendidikan tinggi. Idealnya, tujuan mahasiswa dalam mengikuti pendidikan tinggi adalah untuk menguasai bidang ilmu yang dipelajarinya. Namun pada kenyataannya ada sebagian mahasiswa yang kurang pemahaman ketika menggunakan *SIMPEL* akibatnya dalam proses pembelajaran kurangnya motivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Informan 1, Mahasiswa PAI semester VI berpendapat bahwa ketika menggunakan *SIMPEL*, tentu memiliki kendala karena kurangnya pemahaman tentang mengaplikasikannya. Tanggapan saya mengenai *SIMPEL*, mungkin karena baru beroperasi jadi masih belum praktis mengenai pemilihan kelasnya. Dan juga ketika ada tugas atau pemberitahuan dari *SIMPEL* tidak ada

notifikasi sehingga menyulitkan untuk terus memantau *SIMPEL*. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan informan 2, Mahasiswa PAI semester VI berpendapat bahwa adanya *SIMPEL* bagus karena dari pihak kampus udah mampu membuat aplikasi media pembelajaran, namun terdapat kendala seperti dalam penggunaannya masih kurang maksimal karena ketika banyak pengguna yang mengakses maka aplikasinya tidak berjalan baik, jadi harus selalu di *refresh*. Selain itu *SIMPEL* sendiri digunakan sebagian dosen saja.

Berdasarkan kerangka pemikiran dan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat suatu penelitian dengan tema: **“Korelasi Antara Penggunaan Media E-learning Berbasis Simpel Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Semester VI Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: bagi pengguna baru masih kurangnya pemahaman tentang cara mengaplikasikannya, terdapat beberapa kendala ketika menggunakannya, sebagian mahasiswa memiliki motivasi belajar yang rendah.

C. Pembatasan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya. Maka dalam penelitian ini permasalahan akan dibatasi pada korelasi antara penggunaan media *e-learning* berbasis *simpler* dengan motivasi belajar Mahasiswa semester VI Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *e-learning* berbasis *simpel* di semester VI Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon?
2. Bagaimana motivasi belajar Mahasiswa semester VI Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon?
3. Apakah terdapat korelasi antara penggunaan media *e-learning* berbasis *simpel* dengan motivasi belajar Mahasiswa semester VI Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media *e-learning* berbasis *simpel* di semester VI Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar Mahasiswa semester VI Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara penggunaan media *e-learning* berbasis *simpel* dengan motivasi belajar Mahasiswa semester VI Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperkaya khazanah ilmiah tentang media dalam pembelajaran khususnya media *e-learning*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga

Dari hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan bagi Lembaga untuk memajukan media *e-learning* berbasis *simpel* dalam pembelajaran, serta dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi Dosen dalam memilih media yang efektif, dan juga sebagai solusi terhadap permasalahan pendidikan yang ada.

b. Bagi Mahasiswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan bagi mahasiswa agar bisa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran dan terus update tanpa mengenal jarak.

c. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengalaman dan pelajaran berharga dalam penelitian.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadikan pijakan dalam perumusan desain penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan lebih komprehensif.

G. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, guru, peserta didik, strategi, bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi. Dari sini tampak terlihat bahwa media merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan peserta didik, komunikasi tersebut tidak akan berjalan tanpa ada bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan berupa isi pembelajaran yang ada pada kurikulum yang telah di sajikan oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa. Sebagaimana menurut Munandi bahwa

media pembelajaran dikatakan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran untuk bisa merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik (Nurdyansyah, 2019). Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, media pembelajaran mengandung aspek alat dan teknik yang erat kaitannya dengan metode mengajar.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, hal ini dibuktikan bahwa *e-learning* telah memberikan warna dan nuansa yang baru. Jika dulu guru memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara konvensional yaitu dengan cara menghimpun peserta didik pada suatu tempat atau ruangan tertentu secara bersamaan, kondisi tersebut telah diperkaya dengan berkembangnya pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang tidak mengharuskan peserta didik berkumpul secara bersama-sama dan dibatasi dengan waktu dan tempat. *E-learning* tidak berupaya untuk menggantikan pelajar, namun berupaya untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Dalam penggunaan *e-learning* dapat menggunakan perangkat lunak yang berbentuk *learning management system* (LMS) yang memungkinkan pelajar membangun kegiatan pembelajaran selain kegiatan tatap muka, maka dapat mengintegrasikan dengan *online*. Hal ini mengubah paradigma pembelajaran saat ini yang berpusat pada pengajar menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan demikian keberadaan *e-learning* erat kaitannya dengan LMS (*learning Management System*).

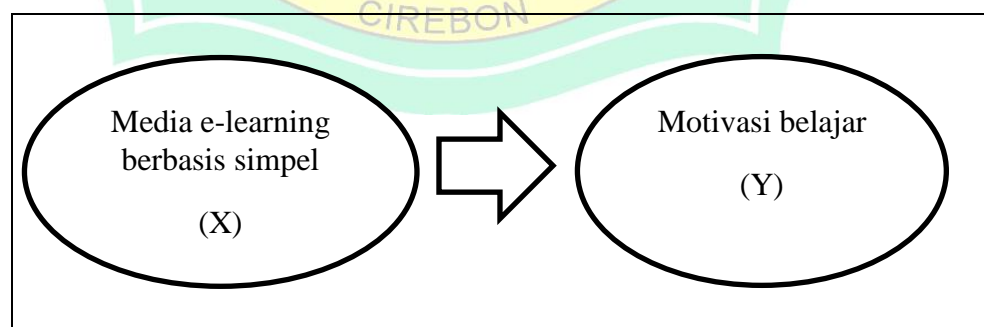
Omar Malik dalam Arsyad mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Febrianti mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas dapat menciptakan suasana kelas yang lebih

kondusif, variatif dan lebih kreatif. Karena adanya alat yang menghantarkan materi kepada siswa sehingga media pembelajaran tersebut dapat disebut sebagai salah satu faktor yang dapat menciptakan motivasi belajar pada siswa (Febrianti, 2019). Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar. Karena pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal tanpa adanya motivasi dalam belajar. Salah satu hal yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis simpel.

SIMPEL merupakan singkatan dari Sistem Manajemen Pembelajaran Elektronik yang digunakan di perguruan tinggi IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Fitur tersebut dikembangkan khusus untuk mengelola kelas online, mendistribusikan materi pelajaran dan menjalin kolaborasi antara mahasiswa dan dosen. *Simpel* juga merupakan *platform Moodle*. Di dalamnya menyediakan fitur-fitur yang lengkap untuk suatu proses pembelajaran, antara lain fitur untuk komunikasi, fitur untuk pembuatan dan pengadministrasian materi pembelajaran, fitur untuk melacak dan mengikuti kemajuan proses pembelajaran dengan mudah (PTIP, 2022).

Berdasarkan uraian teori yang dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan kerangka berpikir seperti tampak pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. 1 Kerangka pemikiran



H. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelusuran kepustakaan yang telah dilakukan penulis, terdapat beberapa hasil penelitian yang memiliki relevansi, yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis Ashar Fadlilah dengan judul “*Upaya Guru dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa di masa pandemi pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Klaten Tahun Ajaran 2020/2021*”. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2021. Penelitian tersebut menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peneliti mendeskripsikan Upaya seorang guru dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa di masa pandemi pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel (y) yakni motivasi belajar. Adapun perbedaannya, terletak pada tempat penelitian dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya dan juga jenis penelitiannya.
2. Jurnal yang ditulis oleh Mohamad Sokarno dengan judul “*Dinamika Perkembangan E-learning dan Tantangannya dalam Media Pembelajaran*”. Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun 2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *e-learning* sangat efektif dalam menunjang pembelajaran, dikarenakan aksesnya mudah untuk di gunakan dimana saja dan lebih hemat dari segi biaya dan waktu. Persamaan penelitian ini terletak pada media yang digunakannya yakni media *e-learning*, kemudian perbedaannya terletak pada pembahasannya. Peneliti ini lebih memfokuskan kepada perkembangan serta tantangan dalam media pembelajaran.

3. Skripsi yang ditulis Anggit Hadi Prasaja dengan judul “*Pengaruh Penggunaan E-learning Berbasis Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta Tahun 2013-2016*”. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam UII tahun 2017. Penelitian tersebut menggunakan penelitian yang bersifat kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *e-learning* berbasis *Google Classroom* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel (y) yakni motivasi belajar. Adapun perbedaannya, terletak pada jenis media *e-learning* yang digunakannya.

