BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

"*Long Life Education*" merupakan ungkapan berbahasa Inggris yang bermakna bahwa belajar dilakukan sepanjang hayat atau tidak terbatas usia tertentu. Belajarpun dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja atau tidak terbatas ruang dan waktu (Dewi, 2019:468). Ungkapan ini semakin relevan untuk saat ini bahwa dunia pendidikan secara nyata telah berkembang sesuai perkembangan zaman, hal ini terlihat jelas dari segi penataan pendidikan yang baik, dimana pendidikan telah didukung teknologi. Dunia pendidikan kini memasuki era revolusi industri 4.0, di mana manusia dan teknologi diselaraskan untuk menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif (Delipiter Lase, 2019:29). Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, dan kompetitif. Hal tersebut dapat dicapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan sehingga mampu menghasilkan output yang yang dapat mengikuti perkembangan zaman. Melalui hal tersebut, secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap kualitas pendidikan yang ada di Indonesia.

Terkait dampak revolusi indutri 4.0 yakni dengan adanya 'digitalisasi sistem' menuntut pendidik dan peserta didik untuk mampu beradaptasi dengan perubahan yang ada. Sistem pembelajaran yang semula berbasis tatap muka di kelas, bukan tidak mungkin akan dapat diganti dengan sistem pembelajaran berbasis teknologi yang terintegrasi melalui jaringan internet (Zainal Abidin et al., 2020:65). Hal tersebut sangat mungkin dilakukan saat ini di tengah wabah Covid-19. Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh corona virus, dan virus ini menyerang siapa saja, mulai dari bayi, anak-anak, hingga orang biasa. Virus tersebut bisa menyebabkan gangguan sistem pernafasan, infeksi paru-paru hingga kematian (Ali Sadikin, 2020:220). Untuk mengurangi

penyebaran virus dan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 maka diberlakukan penerapkan *psysical distancing*. Kebijakan *psysical distancing* mendorong agar semua elemen pendidikan untuk mengaktifkan kelas meskipun sekolah secara tatap muka tutup.

Hampir seluruh sektor terdampak akibat pandemi Covid-19. Salah satu dampak nyata dari pandemi Covid-19 pada bidang pendidikan adalah menurunnya motivasi belajar siswa (Suryaningsih, 2020:10). Keadaan tersebut akan mempengaruhi kualitas belajar siswa, mengingat bahwa proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi belajar. Motivasi belajar, mengandung arti dorongan dari dalam individu maupun luar untuk melakukan sesuatu. Motivasi tidak hanya diwujudkan melalui kata-kata yang berasal dari guru atau orangtua (Nur Amalia dan Setyani, 2014). Oleh karena itu penting bagi guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa meskipun pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Menurut Permendikbud No 119 tahun 2014 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh (PJJ) jenjang pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa Pendidikan Jarak Jauh adalah pendidikan yang peseta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui penerapan prinsip-prinsip teknologi pendidikan/ pembelajaran.

Solusi agar tetap berjalannya kegiatan pembelajaran, pendidik dituntut untuk mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media *online*. Sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia terkait surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Hal tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alternatif untuk mendesain pembelajaran dalam menerapkan pendidikan jarak jauh. Selain itu, guru dituntut memberikan pengajaran yang baik, menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar dengan tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Menurut Ibrahim & Suardiman (2014:78) media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan rendahnya motivasi belajar siswa adalah pembelajaran *online* atau *e-learning*. Pembelajaran online memberikan kemudahan dalam mentransfer informasi pada berbagai kondisi dan situasi. *E-learning* adalah inovasi bidang pendidikan yang memiliki kontribusi besar terhadap perubahan proses pembelajaran dimana proses pembelajaran tidak hanya pada aktivitas ceramah untuk menyampaikan materi melainkan penyampaian materi dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga siswa akan lebih termotivasi (Husaefah, 2017:524).

Problematika yang dihadapi saat ini, banyak guru yang kurang menguasai teknologi khususnya untuk mendesain pembelajaran dalam sebuaah web khusus *e-learning* seperti *edmodo, schoology, moodle, google classroom,* dan lain-lain. Selain itu, kendala umum yang dihadapi yakni kondisi wilayah di Indonesia yang beragam menyebabkan tidak semua wilayah terjangkau layanan internet dan koneksi yang sewaktu-waktu lamban (Ali Sadikin, 2020:221). Karena mayoritas siswa tinggal di pedesaan maka dikhawatirkan para orang tua siswa tidak bisa mengakses aplikasi tersebut baik dari segi ketersediaan jaringan maupun pengetahuan akan teknologi.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media yang dapat membantu siswa agar tetap memiliki motivasi belajar yang tinggi dan mampu memonitor siswa meskipun tidak melakukan pembelajaran di sekolah. Selain itu guru harus dapat memberikan pembelajaran yang mudah, menyenangkan, dan sederhana sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh anak. Serta guru harus melihat kesanggupan para orang tua siswa dalam membantu pembelajaran sistem online (*e-learning*). Agar semua pihak baik guru, orang tua siswa dan siswa dapat mengaksesnya, maka sistem pembelajaran yang tepat untuk tetap melakukan pembelajaran ditengah wabah Covid-19 ini di kawasan pedesaan adalah sistem

pembelajaran *e-learning* melalui media WhatsApp. Menurut Tatang Herman (2018:3) pembelajaran berbasis web atau *e-learning* merupakan media pembelajaran dengan menfaatkan teknologi internet yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja dengan karakteristik interaktif, mandiri, mudah diakses, dan memungkinkan adanya pengayaan penggunaan teknologi. Sedangkan whatsApp adalah aplikasi untuk smartphone yang memungkinkan pengguna untuk bertukar gambar, video, audio atau pesan tertulis dengan menggunakan koneksi internet (Barhoumi, 2015:222). Menurut Kaid & Rashad (2019:295) pembelajaran menggunakan media WhatsApp dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian dari masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Kontribusi Pembelajaran *E-learning* Melalui Media *WhatsApp* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Badrissalam tahun 2020".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yaitu:

1. Tidak berjalannya kegiatan pembelajaran di sekolah di tengah wabah Covid'19.
2. Motivasi belajar siswa rendah.
3. Kurangnya pengetahuan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis web.
4. Sulitnya akses jaringan di pedesaan.
5. Kurangnya pengetahuan guru dan orang tua siswa terhadap teknologi pembelajaran (gagap teknologi).

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih terfokus dan terarah maka perlu diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penerapan sistem pembelajaran hanya sistem pembelajaran *e-learning* melalui media WhatsApp.
2. Penelitian dilakukan terhadap siswa di MI Badrissalam tahun 2020.
3. Parameter yang digunakan adalah hasil pengisian angket oleh siswa di MI Badrissalam.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran *e-learning* melalui media WhatsApp berkontibusi terhadap motivasi belajar siswa di MI Badrissalam tahun 2020?
2. Seberapa besar tingkat kontribusi pembelajaran *e-learning* melalui media WhatsApp terhadap motivasi belajar siswa di MI Badrissalam tahun 2020?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mengetahui kontribusi pembelajaran *e-learning* melalui media WhatsApp terhadap motivasi belajar siswa di MI Badrissalam tahun 2020.
2. Mengetahui tingkat kontribusi pembelajaran *e-learning* melalui media WhatsApp terhadap motivasi belajar siswa di MI Badrissalam tahun 2020.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksankan ini diharapkan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Adapun manfaat tersebut dipaparkan menjadi manfaat praktis dan manfaat teoritis dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran *e-learning* media WhatsApp dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi guru

      Memberikan informasi kepada guru mengenai pembiasaan pembelajaran *e-learning* melalui media WhatsApp untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

      1) Sebagai bahan masukan dan informasi atau alternatif kepada para guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa SD.
      2) Memberikan gambaran kepada guru pentingnya pengenalan pembelajaran online di era revolusi industri 4.0.

   b. Bagi sekolah

      1) Penelitian ini dapat memberikan masukan yang baik bagi sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemic Covid-19.
      2) Memberikan masukan bagi sekolah untuk selalu mengadakan pembaharuan atau memberikan masukan dalam mementukan kebijakan dalam rangka perbaikan pelaksanaan pembelajaran di SD pada era revolusi industri 4.0.