

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *E-learning*

a. Pengertian *E-learning*

E-learning, singkatan dari electronic learning, adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik seperti komputer dan internet untuk menyampaikan materi pelajaran, berinteraksi, dan memberikan bimbingan kepada peserta didik. *E-learning* juga menjadi salah satu media dalam proses pembelajaran yang menggabungkan teknologi elektronik dengan metode pengajaran konvensional. Dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer dan jaringan internet, *e-learning* memungkinkan penyampaian materi pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Peserta didik dapat belajar secara mandiri, berinteraksi dengan pengajar dan sesama peserta didik, serta mengakses berbagai sumber belajar kapan saja dan di mana saja. *E-learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk memberikan fleksibilitas, interaktivitas, dan aksesibilitas yang tak terbatas. Dengan *e-learning*, siapa pun dapat belajar kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan gaya belajar masing-masing, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. (Chusna, 2019)

E-learning mencakup berbagai metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Mulai dari pembelajaran terstruktur dengan kurikulum yang jelas, hingga pembelajaran mandiri yang lebih fleksibel. *E-learning* memberikan kemudahan akses terhadap materi pembelajaran, memungkinkan peserta didik belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, *e-learning* juga memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan pengajar. *E-learning* tidak hanya terbatas pada pembelajaran formal. Banyak individu, organisasi, atau perusahaan yang memanfaatkan teknologi digital untuk berbagi pengetahuan secara gratis. Misalnya,

melalui mailing list atau newsletter, mereka dapat mengirimkan informasi terkini atau tips-tips bermanfaat. Selain internet, media lain seperti CD, DVD, atau bahkan perangkat mobile juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. (Abadi, 2019)

Konsep *e-learning* sangat beragam dalam praktiknya, sehingga definisinya pun menjadi luas. Secara garis besar, *e-learning* terbagi menjadi dua jenis utama: sinkron dan asinkron. Pembelajaran sinkron menuntut peserta dan pengajar untuk terhubung secara bersamaan melalui internet, layaknya kelas tatap muka namun dalam format virtual. Oleh karena itu, pembelajaran sinkron sering disebut kelas virtual. Sebaliknya, pembelajaran asinkron memberikan fleksibilitas waktu kepada peserta. Mereka dapat mengakses materi kapan pun dan di mana pun sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Metode asinkron ini sangat populer dalam *e-learning* karena memberikan kemudahan bagi peserta untuk mengatur waktu pembelajaran. (Rika Widianita, 2023)

Menurut (Rohmah, 2016) Pembelajaran *e-learning* disampaikan dengan menggunakan media elektronik yang terhubung dengan internet (world wide web yang menghubungkan semua unit komputer di seluruh dunia yang terkoneksi dengan internet) dan intranet (jaringan yang bisa menghubungkan semua unit komputer dalam sebuah perusahaan). Jika anda memiliki komputer yang terkoneksi dengan internet, anda sudah bisa berpartisipasi dalam *e-learning*. Dengan cara ini, jumlah pembelajar yang bisa ikut berpartisipasi bisa jauh lebih besar dari pada cara belajar secara konvensional di ruang kelas.

Hal ini diperjelas oleh penelitian sebelumnya yaitu *E-learning* atau electronic learning merupakan sebuah pembelajaran yang memanfaatkan bantuan elektronik yang berupa televisi, CD-ROM, radio, kaset dan lainnya. Konsep *e-learning* sangatlah luas dan beragam interpretasinya. Secara *e-learning* sangatlah luas dan beragam interpretasinya. Secara umum, *e-learning* merujuk pada proses belajar mengajar yang

memanfaatkan teknologi elektronik seperti internet untuk menyampaikan materi, berinteraksi, dan memberikan bimbingan. E- learning juga sering diartikan sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang sepenuhnya bergantung pada internet. Intinya, *e-learning* adalah integrasi antara metode pembelajaran konvensional dengan teknologi modern, yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran aktif dan fleksibel. (Chusna, 2019)

b. Karakteristik *E-learning*

E-learning merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif. Melalui *e-learning*, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, serta berinteraksi dengan pengajar dan sesama siswa secara virtual. Dengan adanya fitur-fitur interaktif seperti kuis dan forum diskusi, siswa dapat belajar secara aktif dan mendapatkan umpan balik langsung. Fleksibilitas waktu dan tempat membuat *e-learning* menjadi pilihan yang menarik bagi berbagai kalangan. Elearning memiliki empat karakteristik yaitu:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik;
2. Memanfaatkan keunggulan komputer;
3. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri.
4. Keempat memanfaatkan komputer untuk menyimpan jadwal pembelajaran, hasil belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pembelajaran.

Dengan demikian merupakan proses pembelajaran secara elektronik. Artinya, elektronik bukan semata-mata peralatannya, melainkan metode dan medianya, bagaimana kita berbagi ilmu pengetahuan, men-download materi pembelajaran, meng-upload tugas, melakukan diskusi dengan dosen maupun kegiatan pembelajaran yang lain dilakukan secara elektronik. Sejalan dengan pendapat (Agustina, 2017) *e-learning* mempunyai

beberapa karakteristik diantaranya

1. Bebas dan Fleksibel: Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan minat mereka, tanpa harus mengikuti urutan materi yang baku. Sistem juga dapat menyesuaikan materi berdasarkan pemahaman peserta didik.
2. Mandiri: Guru dapat mengatur proses pembelajaran secara mandiri, namun tetap mengikuti struktur yang telah ditentukan.
3. Interaktif dan Mendapat Umpan Balik: Pembelajaran menjadi lebih menarik karena peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi dan mendapatkan umpan balik yang cepat.
4. Multimedia Menarik: Penggunaan berbagai media seperti gambar, video, dan animasi membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing peserta didik.
5. Belajar Kapan Saja dan di Mana Saja: Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun mereka butuhkan, baik untuk menyelesaikan tugas atau sekadar menambah pengetahuan.
6. Materi Selalu Terbaru: Materi pembelajaran selalu diperbarui sesuai dengan perkembangan terbaru, sehingga informasi yang disampaikan selalu relevan.
7. Akses Mudah: Peserta didik hanya perlu menggunakan peramban internet dan perangkat yang mereka miliki untuk mengakses materi pembelajaran.
8. Belajar Bersama: Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru, sesama peserta didik, atau pembuat materi baik secara langsung (*synchronous*) maupun tidak langsung (*asynchronous*).

c. Manfaat *E-learning*

E-learning telah merevolusi dunia pendidikan dengan menawarkan efisiensi yang signifikan. Proses pembelajaran menjadi lebih singkat dan terjangkau, memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Selain itu, interaksi antara peserta didik, dosen, dan sesama teman belajar pun menjadi lebih mudah dan fleksibel. *E-learning* menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri dan berkolaborasi dengan teman sejawat. Dengan akses yang tidak terbatas terhadap materi pembelajaran, peserta didik dapat mengulang materi sebanyak yang mereka butuhkan. *E-learning* memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas. Dengan bantuan teknologi, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar. (Rohmah, 2016)

Menurut (Fadrianto, 2019) *e-learning* adalah metode pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan interaktif. Dengan *e-learning*, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, serta berinteraksi dengan pengajar dan sesama peserta didik secara online. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan ritme mereka sendiri dan meningkatkan motivasi belajar siswa

Sejalan dengan pendapat bahwa *e-learning* Jika dilihat dari perspektif siswa, *e-learning* memberikan fleksibilitas belajar yang tinggi. Siswa bebas mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun mereka mau, memungkinkan mereka untuk mengulang materi yang sulit atau mempelajari topik baru sesuai minat. Selain itu, interaksi langsung dengan guru melalui platform digital memudahkan siswa untuk mendapatkan penjelasan yang lebih mendalam dan mengatasi kesulitan belajar.

Beberapa manfaat dari *e-learning* diantaranya menurut (Mulyati et al., 2020) *e-learning* menawarkan sejumlah keuntungan signifikan bagi dunia pendidikan, antara lain:

1. Belajar kapan saja, di mana saja: Tidak terikat oleh ruang kelas dan jadwal yang kaku, *e-learning* memberikan kebebasan bagi siswa untuk belajar sesuai ritme mereka sendiri
2. Pembelajaran Mandiri: Siswa menjadi pengendali proses belajarnya sendiri, dapat mengulang materi yang sulit atau mendalami topik yang menarik.
3. Efisiensi Biaya: Dengan *e-learning*, banyak pengeluaran dapat dihemat, seperti biaya transportasi, akomodasi, dan biaya operasional sekolah.
4. Pengembangan yang Personal: Setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing.
5. Standarisasi Kualitas: Materi pembelajaran yang berkualitas tinggi dapat diakses oleh semua siswa secara merata.
6. Pembelajaran yang Menarik: Penggunaan berbagai media seperti video, simulasi, dan game membuat proses belajar lebih menyenangkan dan efektif.
7. Distribusi materi yang cepat: Materi pembelajaran terbaru dapat segera diakses oleh seluruh siswa.
8. Akses 24/7: Siswa dapat belajar kapan pun mereka ingin, tanpa terbatas oleh waktu.
9. Otomatisasi Tugas Administrasi: Sistem manajemen pembelajaran (LMS) mengelola berbagai tugas administratif secara otomatis, sehingga lebih efisien.

d. Kelebihan *E-learning*

Penggunaan *e-learning* dapat secara signifikan berkontribusi pada pencapaian motivasi belajar yang optimal. Adapun kelebihan *e-learning* menurut (Sari, 2015) yaitu:

1. Mengatasi persoalan jarak dan waktu
Dengan *e-learning*, peserta didik memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam mengatur waktu dan tempat belajar. Mereka bisa menjelajahi

materi pembelajaran secara mandiri, sesuai dengan ritme belajar masing-masing.

2. Mendorong sikap belajar aktif

Melalui *e-learning*, peserta didik dapat berkolaborasi dengan teman sekelasnya untuk menyelesaikan tugas dan proyek bersama. Hal ini memungkinkan mereka untuk saling belajar dan mengembangkan kemampuan bekerja sama.

3. Meningkatkan kesempatan belajar lebih

E-learning memungkinkan siswa untuk mengatur waktu belajar mereka sendiri, sehingga mereka bisa belajar lebih banyak sesuai dengan ritme masing-masing.

4. Mengontrol proses belajar

E-learning menyediakan platform yang memungkinkan guru untuk mengunggah materi pembelajaran, memberikan tugas, dan memantau progres belajar siswa. Sementara itu, siswa dapat mengakses materi, mengerjakan tugas, dan berinteraksi dengan guru maupun teman sekelasnya melalui berbagai fitur yang tersedia.

5. Mengakomodasi berbagai gaya belajar

Dengan *e-learning*, siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda dapat menemukan cara belajar yang paling sesuai dengan mereka, baik itu melalui visual, audio, atau aktivitas yang melibatkan gerakan.

e. Kekurangan *E-learning*

Menurut (Sari, 2015) ia mengemukakan bahwa *e-learning*, memiliki beberapa kekurangan yaitu :

1. Teknologi dalam pendidikan itu penting, tapi kalau terlalu fokus pada teknologi, kita bisa lupa tujuan utama pendidikan, yaitu meningkatkan kemampuan siswa. Jika teknologi dalam pendidikan

hanya berfokus pada aspek komersial, maka kita akan kehilangan kesempatan untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan kemampuan akademik dan sosial siswa.

2. Proses pembelajaran saat ini cenderung lebih menekankan pada aspek kognitif dan psikomotor, sehingga mengabaikan pengembangan aspek afektif siswa.
3. Kemampuan guru dalam menguasai teknologi akan sangat berpengaruh pada proses belajar siswa. Jika guru tidak mampu memanfaatkan teknologi, maka siswa akan kesulitan dalam memahami dan menyerap materi pelajaran.
4. *E-learning* memberikan fleksibilitas dalam mengatur waktu dan tempat belajar, namun juga menuntut siswa untuk memiliki inisiatif dan motivasi yang tinggi. Jika siswa tidak mampu mengatur waktu belajarnya dan tidak memiliki tujuan belajar yang jelas, maka mereka akan kesulitan untuk menyelesaikan program pembelajaran secara efektif.
5. Kurangnya infrastruktur teknologi, seperti akses internet yang stabil dan perangkat komputer yang memadai, menjadi tantangan utama dalam implementasi pembelajaran.

2. Platform Moodle

Moodle adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk web. Dengan menggunakan *Moodle*, siswa dapat mengakses berbagai fitur pembelajaran, seperti materi digital, kuis interaktif, dan jurnal elektronik. Hal ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri

Selanjutnya (Muin & Mauliya Ulfah, 2015) menyatakan bahwa *Moodle* singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*. *Moodle* adalah platform pembelajaran daring yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan. Dibangun dengan menggunakan

teknologi web seperti Apache, PHP, dan MySQL, *Moodle* memungkinkan pengguna untuk membuat kursus online yang interaktif dan personal.

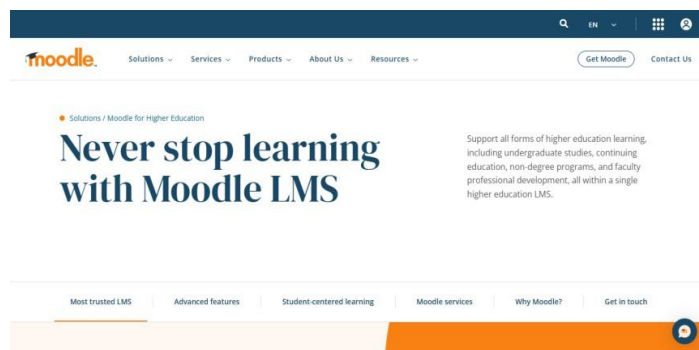
Moodle adalah platform pembelajaran yang sangat fleksibel. Platform ini memungkinkan kita untuk membuat lingkungan belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan kita. *Moodle* juga bisa diakses dari mana saja dan kapan saja, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar. *Moodle* merupakan sistem manajemen pembelajaran terbuka (open source) yang populer. Platform ini memungkinkan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar online yang dinamis dan interaktif. Dengan *Moodle*, proses pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri, kolaboratif, dan fleksibel. (Copriady et al., 2020)

Sejalan dengan pendapat (Widya et al., 2021) *Moodle* adalah platform pembelajaran daring yang fleksibel dan mudah digunakan. guru dapat memanfaatkan *Moodle* untuk mengelola seluruh aspek pembelajaran, mulai dari penyampaian materi hingga penilaian. Sementara itu, siswa dapat belajar secara mandiri, berinteraksi dengan teman sekelas, dan mendapatkan umpan balik dari dosen. *Moodle* mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Adapun kelebihan *Moodle* yang dikemukakan oleh (Sulistyorini & Anistiyasari, 2020) yaitu: *Moodle* merupakan pilihan yang sangat menarik bagi lembaga pendidikan karena sifatnya yang fleksibel dan mudah digunakan. Platform ini tidak hanya ringan dan kompatibel dengan berbagai browser, tetapi juga menyediakan antarmuka yang intuitif dalam Bahasa Indonesia, sehingga memudahkan pengguna, terutama bagi mereka yang baru mengenal teknologi pembelajaran daring. *Moodle* juga menawarkan fitur manajemen yang komprehensif, memungkinkan administrator untuk mengatur pengguna, kelas, dan konten pembelajaran dengan mudah. Fleksibilitas *Moodle* sebagai perangkat lunak open source memungkinkan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan spesifik setiap lembaga. Selain itu, *Moodle* dilengkapi dengan fitur keamanan yang kuat, memungkinkan administrator untuk membatasi akses

dan melindungi data pengguna. Dengan berbagai keunggulan ini, *Moodle* telah menjadi salah satu platform pembelajaran daring yang paling populer di dunia.

Sedangkan kekurangan yang dikemukakan oleh (Copriady et al., 2020) yaitu: Pertama, *Moodle* memerlukan pemahaman yang cukup mendalam mengenai sistem operasinya, sehingga membutuhkan tenaga ahli untuk konfigurasi dan pengembangan. Kedua, biaya operasional dapat meningkat karena kebutuhan akan perangkat keras yang memadai dan mungkin memerlukan biaya tambahan untuk pengembangan fitur-fitur khusus. Ketiga, *Moodle* juga membutuhkan jaringan internet yang stabil dan berkecepatan tinggi untuk memastikan kinerja yang optimal. Selain itu, instalasi dan konfigurasi awal *Moodle* dapat memakan waktu dan memerlukan pengetahuan teknis tertentu. Terakhir, untuk mendapatkan fitur-fitur tambahan, seringkali diperlukan pemasangan aplikasi atau plugin tambahan yang mungkin memerlukan biaya atau keahlian khusus.



Gambar 2. 1 Tampilan Awal *Moodle*

3. Efektivitas Penggunaan *Moodle*

Indonesia merupakan Negara dengan tingkat pendidikan yang masih cenderung rendah. Salah satu permasalahannya adalah sebagian besar guru di Indonesia masih menggunakan media yang belum efisien. Media yang efektif dalam penggunaannya diindikasikan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang dapat diketahui dari penelitian yang dibuktikan melalui jurnal-jurnal penelitian di seluruh dunia. Salah satu media yang dapat meningkatkan

efektivitas pendidikan adalah *Moodle*. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Cahaya Abadi & Chendra Wibawa, 2017) bahwa *Moodle* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Maka dari itu, sekolah-sekolah di Indonesia perlu memanfaatkan platform online seperti *Moodle* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru dan siswa harus melek teknologi agar bisa menggunakannya secara efektif. Efektivitas penggunaan *Moodle* dapat diartikan sebagai sejauh mana platform ini berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, seberapa baik *Moodle* mampu membantu peserta didik mencapai motivasi belajar yang diharapkan.

Menurut (Mulyati et al., 2020) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas *Moodle*, Efektivitas penggunaan *Moodle* dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Desain pembelajaran: Kualitas desain pembelajaran yang diterapkan dalam *Moodle* sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.
2. Keterampilan pendidik: Kemampuan pendidik dalam memanfaatkan fitur-fitur *Moodle* secara efektif sangat penting.
3. Dukungan teknis: Ketersediaan dukungan teknis yang memadai akan membantu mengatasi masalah teknis yang mungkin timbul.
4. Motivasi peserta didik: Motivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri sangat penting dalam memanfaatkan potensi *Moodle*

Menurut (Mulyati et al., 2020) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas *Moodle*, Efektivitas penggunaan *Moodle* dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Desain pembelajaran: Kualitas desain pembelajaran yang diterapkan dalam *Moodle* sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.
2. Keterampilan pendidik: Kemampuan pendidik dalam memanfaatkan fitur-fitur *Moodle* secara efektif sangat penting.

3. Dukungan teknis: Ketersediaan dukungan teknis yang memadai akan membantu mengatasi masalah teknis yang mungkin timbul.
4. Motivasi peserta didik: Motivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri sangat penting dalam memanfaatkan potensi *Moodle*.

Dengan begitu *Moodle* dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung pembelajaran daring jika digunakan dengan tepat. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada berbagai faktor, mulai dari desain pembelajaran hingga dukungan teknis. Dengan perencanaan yang matang dan evaluasi yang berkelanjutan, *Moodle* dapat menjadi solusi yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong individu untuk bertindak, terdiri dari tiga komponen utama: kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Kebutuhan muncul ketika individu merasakan ketidakseimbangan antara kondisi aktual dan yang diharapkan, memicu keinginan untuk memenuhi kekurangan tersebut. Dorongan, sebagai kekuatan mental, mendorong individu untuk beraktivitas dalam mencapai harapan atau tujuan mereka. Dorongan ini berorientasi pada pemenuhan kebutuhan atau pencapaian tujuan. Tujuan adalah hasil akhir yang ingin dicapai individu, yang akan mengarahkan perilaku mereka, termasuk dalam konteks pembelajaran. Dalam belajar, motivasi mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diinginkan, seperti pemahaman materi, peningkatan keterampilan, atau pencapaian prestasi tertentu. Dengan demikian, motivasi adalah proses psikologis yang kompleks, dimulai dari adanya kebutuhan yang belum terpenuhi, memunculkan dorongan untuk bertindak, dan mengarah pada pencapaian tujuan yang diinginkan. (Emda, 2018)

Sedangkan belajar adalah upaya untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang bersifat permanen melalui pengalaman atau

pembelajaran yang terarah. Belajar adalah upaya untuk mengubah diri kita menjadi lebih baik dengan memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Belajar merupakan proses yang fundamental dalam pengembangan individu dan merupakan inti dari semua kegiatan pendidikan. Menurut (Ayu Nurmala et al., 2014) belajar merupakan proses aktif yang dilakukan individu untuk mencari, memperoleh, dan mengolah informasi baru, proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dimulai dari adanya kebutuhan akan pengetahuan atau keterampilan yang belum terpenuhi, yang memicu dorongan internal untuk bertindak, dan mengarah pada pencapaian tujuan belajar yang diinginkan, seperti pemahaman materi atau peningkatan prestasi, melalui upaya memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang bersifat permanen melalui pengalaman atau pembelajaran yang terarah.

b. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut (Anggraini, 2020) dalam konteks pendidikan, motivasi belajar memegang peranan krusial, karena tanpa dorongan internal, proses pembelajaran yang efektif sulit terwujud. Motivasi menjadi fondasi awal bagi terciptanya pembelajaran yang berkualitas, yang ditandai dengan tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran, baik umum maupun khusus. Individu dewasa dengan rasa ingin tahu yang tinggi memiliki karakteristik psikologis yang unik, di mana motivasi belajar mereka sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor psikologis tersebut. Namun, motivasi belajar pada peserta didik dewasa juga dapat mengalami penurunan akibat berbagai faktor, yang perlu diidentifikasi dan diatasi beberapa faktor tersebut adalah:

1. Kehilangan Harga Diri:

Rasa harga diri yang rendah memiliki dampak signifikan pada

peserta didik dewasa, mengakibatkan penurunan motivasi belajar dan respons emosional. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami latar belakang peserta didik dan menghindari tindakan yang merendahkan. Misalnya, hukuman yang memalukan di depan umum dapat merusak rasa hormat peserta didik dan menghentikan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

2. Ketidaknyamanan Fisik:

Kondisi fisik juga memainkan peran penting dalam motivasi belajar peserta didik dewasa. Ketidaknyamanan fisik dapat mengurangi motivasi. Misalnya, peserta didik dengan kondisi fisik tertentu mungkin merasa tidak termotivasi jika diminta melakukan aktivitas fisik yang berat.

3. Frustrasi:

Tekanan hidup yang dialami orang dewasa sering kali menimbulkan frustrasi, yang dapat mengalihkan fokus mereka dari pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami tantangan yang dihadapi peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menyegarkan untuk mengurangi dampak frustrasi.

4. Teguran yang Tidak Dimengerti:

Orang dewasa memiliki pengalaman dan prasangka yang kuat, sehingga teguran yang tidak jelas dapat menyebabkan kebingungan dan menurunkan motivasi belajar mereka. Pendidik perlu memberikan teguran dengan jelas dan bijaksana untuk menghindari kesalahpahaman.

5. Menugasi yang Belum Dibicarakan/Diajarkan:

Pendidik yang kurang berpengalaman mungkin secara tidak sengaja memberikan ujian yang mencakup materi yang belum diajarkan, yang dapat membuat peserta didik dewasa merasa frustrasi dan tidak

dihargai. Hal ini dapat merusak proses pembelajaran dan mengurangi motivasi mereka.

Beberapa faktor di atas secara spesifik menurunkan motivasi belajar peserta didik dewasa meliputi hilangnya harga diri akibat tindakan merendahkan yang merusak kepercayaan diri, ketidaknyamanan fisik yang mengganggu fokus dan partisipasi, frustrasi akibat tekanan hidup yang mengalihkan perhatian, teguran yang tidak dimengerti yang menimbulkan kebingungan dan kekesalan, serta pengujian yang tidak relevan yang membuat peserta didik merasa tidak dihargai, sehingga menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan mempertimbangkan aspek psikologis, fisik, dan emosional mereka secara holistik.

c. Pengukuran Motivasi Belajar

Pada fase perkembangan perubahan tingkah laku, motivasi berperan penting dalam keberhasilan siswa. (Sufa, 2023) menyebutkan empat indikator yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat, yaitu:

1. Kekuatan tekad untuk melakukan sesuatu.
2. Mencurahkan waktu sepenuhnya untuk belajar.
3. Mengutamakan belajar daripada kegiatan lain.
4. Konsisten dalam mengerjakan tugas

B. Penelitian Relevan

Berikut beberapa penelitian terdahulu dengan judul diantaranya sebagai berikut:

1. Jurnal (Fatmawati, 2019) dengan judul “Efektivitas Forum Diskusi Pada *E-learning* Berbasis *Moodle* Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar” Tahun 2019, Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas forum diskusi online berbasis *Moodle* dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Menggunakan desain penelitian pre- eksperimen dengan satu kelompok dan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, serta

analisis data non-parametrik, penelitian ini menemukan bahwa partisipasi mahasiswa dalam diskusi online secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan diskusi tatap muka di kelas, dengan peningkatan sebesar 37%. Hasil ini menunjukkan bahwa forum diskusi online dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan interaksi dan engagement mahasiswa dalam pembelajaran.

2. Jurnal (Dhika et al., 2020) yang berjudul “Implementasi Learning Management Sistem Dalam Media Pembelajaran Menggunakan *Moodle*” tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan mengenai sejauh mana *Moodle* dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara khusus, penelitian ini akan mengkaji implementasi *Moodle* dalam berbagai aspek pembelajaran, seperti penyampaian materi, interaksi antara siswa dan pengajar, serta penilaian Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan panduan bagi sekolah-sekolah di Indonesia dalam mengimplementasikan *Moodle* sebagai alternatif metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dengan memahami cara kerja dan manfaat *Moodle*, diharapkan dapat mempermudah proses adaptasi terhadap pembelajaran berbasis teknologi.
3. Jurnal (Apriliyani & Purwanti, 2022) yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Moodle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 1 Ampelgading” Tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran *e-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika. Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Moodle* yang layak dan efektif untuk mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika. Melalui proses pengembangan yang sistematis dan uji coba yang cermat, melalui tahap pengembangan yang melibatkan validasi ahli media dan materi, media pembelajaran berhasil dibuat. Selanjutnya, melalui uji coba pada siswa kelas X Teknik Elektronika dan analisis data

menggunakan uji-t, ditemukan bahwa media *e-learning* yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, khususnya pada aspek kognitif

4. Skripsi (Khoiriyyah, 2019) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *E-learning* Berbasis *Moodle* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Pada Materi Hidrokarbon Ma Sunniyyah Grobogan “Tahun 2019. Penelitian ini secara empiris membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Moodle* dapat secara signifikan meningkatkan baik motivasi belajar maupun hasil belajar siswa. Melalui perbandingan antara kelompok eksperimen yang menggunakan *Moodle* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, ditemukan peningkatan yang signifikan pada kedua variabel tersebut. Dengan desain penelitian yang kuat dan analisis data yang cermat, penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga bagi bidang pendidikan. Hasil penelitian ini merekomendasikan penggunaan *Moodle* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa *Moodle* memiliki potensi yang besar untuk menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
5. Jurnal (Suherma et al., 2020) yang berjudul “Pemanfaatan *E-learning* Berbasis *Moodle* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pengantar Akuntansi I” Tahun 2020. Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa *Moodle* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi. Dengan desain penelitian yang kuat dan analisis data yang cermat, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai manfaat penggunaan *Moodle* dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterlibatan mahasiswa. Hasil penelitian ini merekomendasikan penggunaan *Moodle* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun,

perlu diingat bahwa keberhasilan implementasi *Moodle* juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti kualitas materi pembelajaran, dukungan dari dosen, dan kesiapan infrastruktur teknologi.

Penelitian-penelitian terdahulu, telah menunjukkan efektivitas platform *e-learning* berbasis *Moodle* dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran, seperti partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa. Penelitian- penelitian ini menggunakan berbagai metodologi, termasuk desain eksperimen dan studi kasus, dengan fokus pada subjek dan konteks pembelajaran yang berbeda-beda. Meskipun demikian, penelitian-penelitian ini memiliki fokus dan metodologi yang beragam, dengan beberapa di antaranya lebih menekankan pada hasil belajar, sementara yang lain pada aspek-aspek lain seperti interaksi dan motivasi. Akan tetapi penelitian-penelitian ini memiliki kesamaan dalam tujuan untuk mengeksplorasi potensi *Moodle* sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

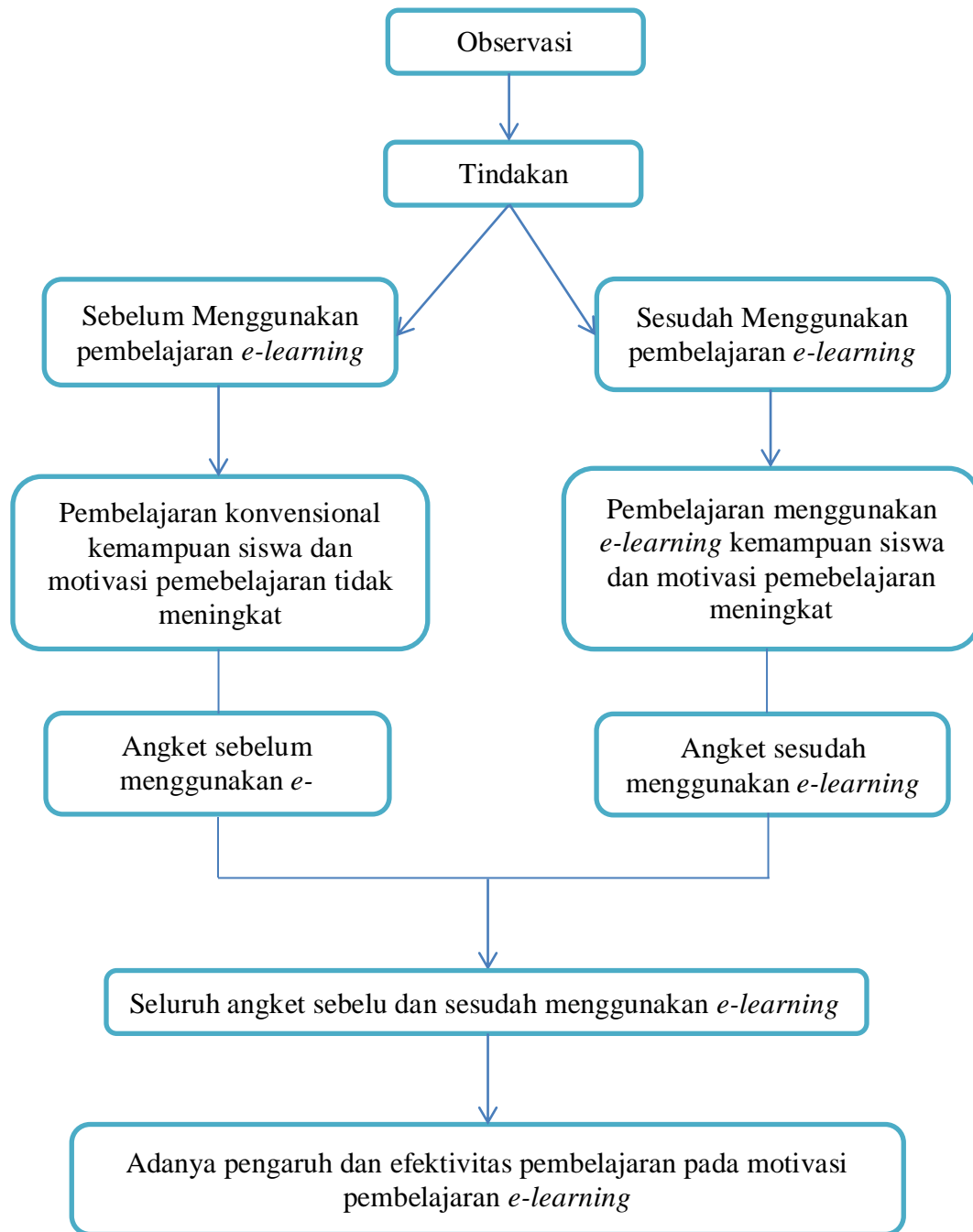
Penelitian ini menonjol karena fokusnya pada studi kasus di sebuah sekolah, di mana peneliti secara langsung mengamati dan mengukur pengaruh penggunaan *Moodle* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode kuantitatif, penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif mengenai potensi dan tantangan dalam penerapan *Moodle* dalam lingkungan pendidikan. Serta dapat melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya dengan fokus spesifik pada peningkatan motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Menurut (Zahra Syahputri et al., 2023) mengungkapkan ketika seseorang melakukan penelitian, mereka menggunakan kerangka berpikir, yang didasarkan pada fakta-fakta, observasi, dan penelitian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat ide-ide, teori, atau dalil yang akan menjadi dasar penelitian. Dalam kerangka pemikiran ini, variabel penelitian dijelaskan secara menyeluruh dan relevan dengan masalah yang diteliti. Ini memungkinkan untuk mendapatkan jawaban atas masalah penelitian. Peneliti menggunakan kerangka

berpikir untuk melihat perencanaan dan berargumentasi kecenderungan asumsi yang akan dibahas.

Pada penelitian ini, model pembelajaran berbasis *Moodle* ini sangat penting diterapkan. Karena dengan penggunaan model pembelajaran memengaruhi proses pembelajaran. Apabila guru menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran, diharapkan bahwa model tersebut akan berkontribusi pada peningkatan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik serta peningkatan motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran juga dapat dianggap sebagai alat bantu atau benda yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pembelajaran. Berikut Tabel kerangka berpikir dapat dilihat di bawah:



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Menurut (Febriyanti, 2021) mengemukakan bahwa hipotesis (*hypothesis*) berasal dari kata *hypo* yang artinya sementara dan *thesis* yang artinya kebenaran. Hipotesis adalah solusi temporer untuk masalah yang telah diajukan. Dengan kata lain, hipotesis adalah penjelasan atau solusi temporer untuk perilaku, fenomena, dan gejala masalah yang telah dan atau akan terjadi. Teori merupakan hasil dari rumusan kerangka pemikiran yang telah disusun dengan baik. Hipotesis adalah pernyataan peneliti tentang bagaimana variabel- variabel yang terkait dalam penelitian yang akan dilakukan akan berhubungan satu sama lain.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan, dirumuskan hipotesis tindakan yang dapat digunakan untuk menjawab atas rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya. Adapun hipotesis tindakan yang dimaksud yaitu Efektivitas Penggunaan *Platform E- Learning* Berbasis *Moodle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

H_a :Penggunaan platform *e-learning* berbasis *Moodle* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

H_o :Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan *Moodle* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.