

**HUBUNGAN KOMUNIKASI PEMBELAJARAN SISTEM *E-LEARNING* DENGAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA  
(KASUS PADA SMK WIKRAMA KOTA BOGOR)**

**RELATIONSHIP OF LEARNING COMMUNICATION *E-LEARNING* SYSTEM WITH STUDENT  
MOTIVATION OF LEARN  
(CASE AT SMK WIKRAMA KOTA BOGOR)**

**R Prayogi<sup>1</sup>, U Suryatna<sup>2</sup>, AA Kusumadinata<sup>3a</sup>**

<sup>1</sup>Alumni Ps. Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Djuanda Bogor, <sup>2</sup>Dosen Pembimbing I Program Studi Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, <sup>3</sup>Dosen Pembimbing II Program Studi Komunikasi Universitas Djuanda Bogor, Jl. Tol Ciawi No.1 Kotak Pos 35 Bogor 16720

<sup>a</sup> Korespondensi: AA Kusumadinata, Email: [alialamsyahkusumadinata@gmail.com](mailto:alialamsyahkusumadinata@gmail.com)

(Diterima: 07-07-2015; Ditelaah: 10-08-2015; Disetujui: 24-08-2015)

**ABSTRACT**

The utilization of information and communication technology in education have been gradually changing the conventional learning communication system to learning with *e-learning* that utilizes the internet network. Implementation of *e-learning* system in learning communication could be expected to affect the students' motivation. This study aimed to: (1) to investigate the implementation of learning communication using elearning system, (2) to determine students' motivation, (3) to determine whether there is a relationship between learning communication using *e-learning* system with student motivation. This study was designed using associative method. The study population is Wikrama vocational students of Bogor, a sample set of 83 students with simple random sampling techniques and data analysis performed using the Spearman Rank correlation test. The result showed that (1) the communication of learning using *e-learning* system is implemented with a variety of learning methods of communication, efficient, easy to understand and interesting, (2) students' motivation to learning communication using *e-learning* system is high, and (3) there is a relationship real learning communication system between *e-learning* with student motivation.

Keyword: Learning Communication, *E-learning*, Motivation to Learn.

**ABSTRAK**

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan secara bertahap telah mengubah komunikasi pembelajaran konvensional ke sistem pembelajaran dengan *e-learning* yang memanfaatkan jaringan internet. Penerapan sistem *e-learning* dalam komunikasi pembelajaran diduga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan: (1) untuk mengetahui pelaksanaan komunikasi pembelajaran menggunakan sistem *e-learning*, (2) untuk mengetahui motivasi belajar siswa, (3) untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara komunikasi pembelajaran menggunakan sistem *e-learning* dengan motivasi belajar siswa. Penelitian ini didesain menggunakan metode asosiatif. Populasi penelitian adalah siswa SMK Wikrama Kota Bogor, sampel ditetapkan sebanyak 83 siswa dengan teknik sampling acak sederhana dan analisis data dilakukan dengan menggunakan uji korelasi *Rank Spearman*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) komunikasi pembelajaran menggunakan sistem *e-learning* dilaksanakan dengan metode komunikasi pembelajaran yang bervariasi, efisien, mudah dipahami dan menarik, (2) motivasi belajar siswa dengan komunikasi pembelajaran menggunakan sistem *e-learning* adalah tinggi, serta (3) terdapat hubungan yang nyata antara komunikasi pembelajaran sistem *e-learning* dengan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Komunikasi Pembelajaran, *E-learning*, Motivasi Belajar.

---

R Prayogi, U Suryatna, AA Kusumadinata. 2015. Hubungan Komunikasi Pembelajaran Sistem *E-learning* Dengan Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada SMK Wikrama Kota Bogor). *Jurnal Komunikatio* 1(2): 99 - 113.

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu cepat, merambah ke semua sektor kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Teknologi informasi dan komunikasi secara cepat dan revolusioner telah merubah pola pikir dan peradaban manusia. Perubahan terbesar dalam kurun waktu 20 tahun terakhir dalam pola-pola interaksi komunikasi terjadi sebagai akibat penemuan dan pertumbuhan internet. Penemuan internet dan pengembangannya yang begitu pesat telah mampu mengubah tatanan komunikasi antar manusia, yang tadinya lebih mengandalkan interaksi tatap muka, kini bergeser kearah penggunaan media, khususnya internet. Penggunaan telepon, faksimile, *e-mail*, radio, *chatting*, dan internet dalam teori komunikasi disebut dengan komunikasi medio (Morissan,2013).

Transformasi teknologi komunikasi dan informasi memicu hadirnya metode belajar melalui *website* (*e-learning*), dimana belajar melalui sebuah media *website* yang dirancang oleh sekolah untuk membuat siswa mandiri dan memudahkan siswa dalam belajar, karena berkat *e-learning* siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Jika semula *e-learning* terkesan sebagai pembelajaran yang pasih, setahap demi tahap hal ini mulai bergeser. Adanya fasilitas forum dan *chatting* didalam media *e-learning* mulai mengubah pandangan banyak orang akan pembelajaran melalui *website* yang aktif. Dukungan multimedia dan perkembangan baru di dunia web semakin membantu mewujudkan pembelajaran interaktif, meskipun tidak bertemu secara fisik. (Prawirilaga, 2013).

Komunikasi pembelajaran sistem *e-learning* bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. *e-learning* secara formal contohnya pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola *e-learning* dan pembelajar sendiri). Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh pembelajaran jarak jauh yang dikelola oleh instansi pendidikan. Karakteristik *e-learning* sebagai media pembelajaran diantaranya: (Prawirilaga, 2013). (1)Memberikan

pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar. (2)Meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. (3) Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan tidak mudah dilupakan siswa. (4) Menjadikan belajar lebih efisien dan bermakna. (5)Komunikasi pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja. Komunikasi pembelajaran sistem *e-learning* dapat dikaitkan dengan teori komunikasi massa *uses and gratification*. Menurut Katz, Blumler, dan Gurevitz dalam (Morissan, 2013) orang secara aktif mencari media tertentu dan muatan (isi) tertentu untuk mencapai kepuasan (hasil) tertentu. Orang dikatakan aktif karena mereka mampu untuk mempelajari dan mengevaluasi berbagai jenis media untuk mencapai tujuan komunikasi.

Menurut Katz ada lima asumsi dasar teori penggunaan dan kepuasan yaitu: (1) Audiensi aktif dan berorientasi pada tujuan ketika menggunakan media, (2) inisiatif untuk mendapatkan kepuasan media ditentukan audiensi, (3) media bersaing dengan sumber kepuasan lain, (4) audiensi sadar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif dan penggunaan media, (5) penilaian isi media ditentukan oleh audiensi. Manfaat komunikasi pembelajaran sistem *e-learning* itu sendiri menurut Naidu dalam (Prawirilaga, 2013) adalah : Belajar mandiri online, Belajar mandiri offline, Belajar kelompok secara sinkronus, dan Belajar kelompok asinkronus. Berdasar pada manfaat sebagaimana dikemukakan sebelumnya penggunaan *e-learning* itu sendiri diduga memiliki hubungan dengan motivasi belajar siswa dalam belajar.

Menurut Katz, Gurevitch dan Haas (dalam Rakhmat, 2007) motivasi timbul akibat adanya dorongan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam diri seseorang. Kebutuhan manusia ditentukan oleh lingkungan sosial (*social environment*) yang dikategorikan sebagai berikut: (1)Kebutuhan kognitif, yakni kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan, dan pemahaman melalui lingkungan belajar. Kebutuhan ini berdasar pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan belajar, juga memuaskan rasa penasaran kita dan dorongan untuk penyelidikan kita, (2) kebutuhan afektif, yakni kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan pengalaman-pengalaman yang

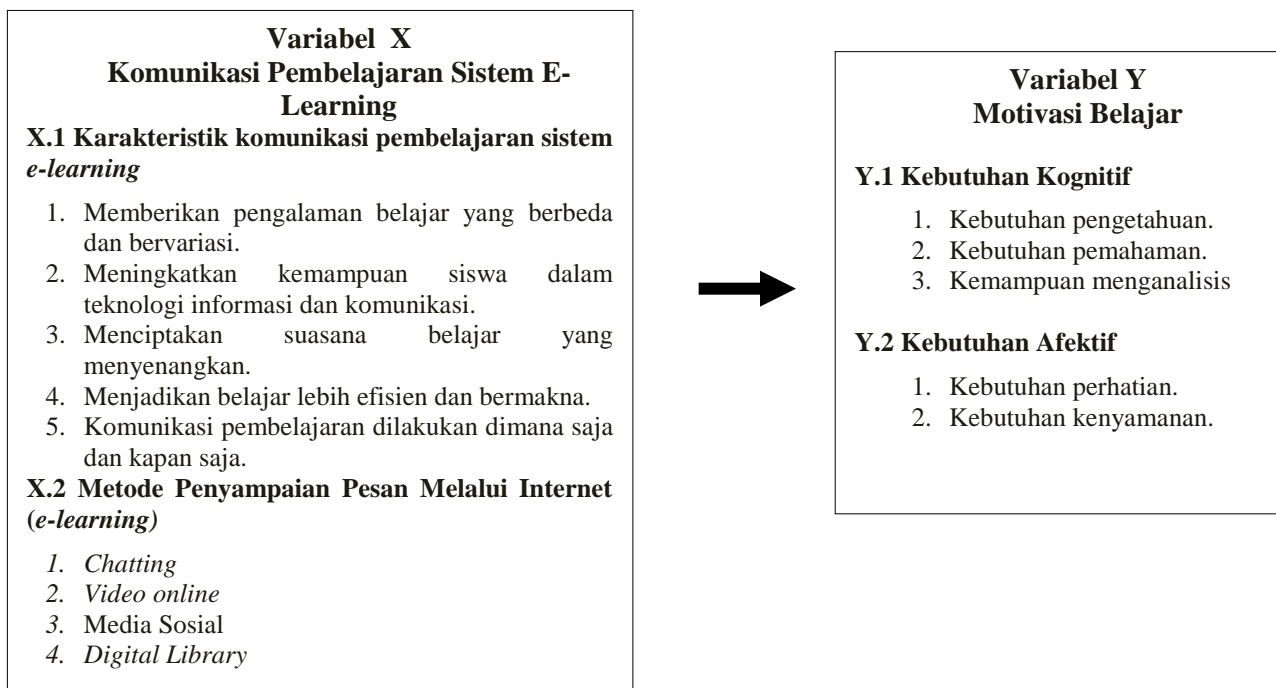
estetis, menyenangkan, dan emosional, (3) kebutuhan pribadi secara integratif, yakni kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individual. Hal-hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri, (4) kebutuhan sosial secara integratif, yakni kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman, dan dunia. Hal-hal tersebut berdasarkan hasrat untuk berafiliasi, (5) kebutuhan pelepasan, yakni kebutuhan yang berkaitan dengan menghindari tekanan, ketegangan, dan hasrat keanekaragaman.

Menurut Sudjana (dalam Uno, 2011) terdapat enam karakteristik siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, yaitu: (1) Kesenangan atau kenikmatan untuk belajar, berarti menaruh perhatian dan minat terhadap kegiatan-kegiatan belajar dan merasa senang mengerjakan tugas-tugas sekolah dan rumah, (2) orientasi terhadap penguasaan materi, suatu kemampuan yang dimiliki siswa dalam menguasai materi-materi yang didapat di kelas, (3) hasrat ingin tahu, keinginan siswa dalam mencari hal-hal baru, (4) keuletan dalam mengerjakan tugas, siswa memusatkan

sepenuhnya untuk menyelesaikan tugas dan tidak mudah menyerah atau putus asa, (5) keterlibatan pada tugas, siswa tekun dalam mengerjakan tugas, berkonsentrasi pada tugas dan meluangkan waktu untuk belajar, (6) orientasi terhadap tugas-tugas yang menantang, sulit dan baru. Motivasi belajar berkaitan dengan ketertarikan siswa terhadap belajar secara mandiri dengan menggunakan sistem *E-learning*. Berdasarkan kebutuhan siswa dalam menerima ilmu, maka komunikasi pembelajaran sistem *E-learning* merupakan sebuah dorongan untuk siswa agar semakin termotivasi dalam belajar.

Oleh karena itu untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara komunikasi pembelajaran menggunakan sistem *e-learning* dengan motivasi belajar siswa, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) untuk mengetahui pelaksanaan komunikasi pembelajaran menggunakan sistem *e-learning*, (2) untuk mengetahui motivasi belajar siswa, (3) untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara komunikasi pembelajaran menggunakan sistem *e-learning* dengan motivasi belajar siswa.

Gambar 1. Hubungan Komunikasi Pembelajaran Sistem *E-learning* Dengan Motivasi Belajar Siswa



## MATERI DAN METODE

Penelitian ini menggunakan metode asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilakukan di SMK Wikrama Kota Bogor dengan populasi penelitian adalah siswa SMK Wikrama Kota Bogor kelas X. Penarikan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Penentuan sampel menggunakan rumus Taro Yamane dengan tingkat kepercayaan (*sampling error*) 10%, jumlah sampel penelitian sebanyak 83 siswa. Data penelitian dikumpulkan berdasarkan data primer dan data sekunder. Pengumpulan data primer dilakukan melalui penyebaran kuesioner, wawancara dan observasi. Sedangkan data sekunder dikumpulkan dari artikel, *website*, dan dokumen yang relevan. Data penelitian dianalisis dengan prosedur statistik menggunakan Skala Likert untuk melakukan pengukuran terhadap data ordinal. Skala pengukuran ini bertujuan untuk mengkualifikasi data dari reliabilitasnya suatu variabel. Data ordinal tersebut kemudian akan dianalisis menggunakan rumus statistik koefisien korelasi tata jenjang *Rank Spearman*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, usia, program keahlian, perangkat teknologi yang dimiliki, aplikasi media yang digunakan, sumber keterampilan, intensitas penggunaan komputer dalam kegiatan belajar dan tempat melaksanakan kegiatan belajar dengan sistem *e-learning* Sebagaimana Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Jumlah dan Presentase Siswa SMK Wikrama Kota Bogor Berdasarkan Karakteristik Responden**

Karakteristik Responden		Jumlah	Presentase
Jenis Kelamin	Pria	40	48%
	Wanita	43	52%
	<b>Total</b>	<b>83</b>	<b>100%</b>
Usia	14 Tahun	9	11%
	15 Tahun	67	81%
	16 Tahun	7	8%
	<b>Total</b>	<b>83</b>	<b>100%</b>
Program Keahlian	Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)	21	25%
	Multimedia (MM)	17	21%
	Teknologi Komputer Jaringan (TKJ)	22	26%
	Administrasi Perkantoran (APK)	23	28%
	<b>Total</b>	<b>83</b>	<b>100%</b>
Perangkat Teknologi Media Komunikasi yang Dimiliki (Lebih Dari Satu)	Laptop	47	33%
	PC (Personal Computer)	23	16%
	Tablet/iPad	21	15%
	Smartphone	50	36%
	<b>Total</b>	<b>141</b>	<b>100%</b>
Aplikasi Teknologi Media Komunikasi yang Digunakan	Media Sosial (edmodo) Chatting & Edmodo	5	6%
	Digital Library & Edmodo	9	11%
	Digital Library & Edmodo	25	30%
	Digital Library, Chatting dan Edmodo	41	49%
	Media Flash & Edmodo	3	4%
<b>Total</b>	<b>83</b>	<b>100%</b>	
Sumber Keterampilan	Belajar Sendiri	58	70%
	Mengikuti Kursus Di Sekolah	10	12%
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>18%</b>
Intensitas Penggunaan Komputer dalam Kegiatan Belajar	1-2 kali per minggu	0	0%
	3-4 kali per minggu	45	54%
	>4 kali perminggu	38	46%
	<b>Total</b>	<b>83</b>	<b>100%</b>
Tempat Melaksanakan Kegiatan Belajar dengan Sistem <i>E-learning</i> (Lebih Dari Satu)	Di Kelas	44	37%
	Di Laboratorium Komputer	45	38%
	Di Luar Kelas/Rumah/Warnet	31	25%
	<b>Total</b>	<b>120</b>	<b>100%</b>
Akses Internet Untuk Kegiatan Belajar	Di Sekolah	65	78%
	Di Rumah	18	22%
	Di Warnet	0	0%
	<b>Total</b>	<b>83</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 1 jenis kelamin responden sebagian besar wanita, dengan rentang usia sebagian besar berusia 15 tahun. Sedangkan program keahlian sebagian besar jurusan Administrasi Perkantoran (APK) yang merupakan jurusan andalan dari SMK Wikrama. Perangkat teknologi media komunikasi yang dimiliki siswa, mayoritas memiliki perangkat teknologi sendiri yaitu *smartphone*, laptop, pc, dan tablet/ipad. Perangkat teknologi yang dimiliki siswa tersebut digunakan untuk menunjang kegiatan belajar siswa di sekolah. Perangkat media tersebut digunakan untuk mengakses aplikasi media komunikasi dalam *e-learning* yaitu *digital library*, *chatting & edmodo*. *Digital Library* merupakan perpustakaan berbasis *digital* yang disediakan oleh SMK Wikrama sehingga siswa dapat mengakses bahan ajar melalui *digital library*. *Chatting* merupakan fasilitas komunikasi melalui media aplikasi kepada sesama siswa dan guru yang bisa dimanfaatkan untuk berdiskusi dalam forum *e-learning*. Sedangkan *edmodo* merupakan fasilitas media sosial yang berbasis edukasi yang berfungsi untuk bertukar informasi mengenai materi belajar dan berdiskusi. Keahlian yang dimiliki siswa sebagian besar berasal dari belajar sendiri, perangkat media komunikasi berbasis internet sudah dikuasai siswa sejak SMP Hal ini membuat keahlian siswa menguasai *e-learning* dengan cepat, ditambah intensitas siswa dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran sebagian besar 3-4 kali dalam seminggu mempengaruhi keahlian siswa dalam menguasai *e-learning*, serta tempat melaksanakan sistem *e-learning* yang dilakukan siswa sebagian besar dilakukan di laboratorium komputer dan di kelas. Akses internet yang digunakan untuk kegiatan belajar sebagian besar dilakukan dengan *wi-fi* sekolah dengan kapasitas kecepatan hingga 20mbps, akses internet dengan kecepatan seperti itu membuat siswa menjadi lebih nyaman disekolah dan membuat siswa lebih suka menghabiskan waktu disekolah.

### **Komunikasi Pembelajaran Sistem *E-learning***

Berikut data primer yang terkumpul dari responden terhadap komunikasi pembelajaran sistem *e-learning* dapat dilihat pada tabel 2.

Deskripsi data menggunakan metode distribusi frekuensi terhadap semua peubah penelitian (variebel penelitian). Dimensi pertama yaitu karakteristik media pembelajaran sistem *e-learning*. Dalam karakteristik tersebut terbagi 5 indikator yang terdiri dari: (1) Pengalaman Belajar yang Berbeda dan Bervariasi, indikator ini diukur dari sistem *e-learning* memberikan pengalaman belajar yang sangat berbeda dengan sistem konvensional dan kegiatan pembelajaran dengan sistem *e-learning* sangat bervariasi. (2) Kemampuan Siswa Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi, indikator ini diukur dari pembelajaran dengan sistem *e-learning* meningkatkan kemampuan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran dengan sistem *e-learning* menjadikan terbiasa dalam memanfaatkan jaringan internet untuk mencari informasi, dan pembelajaran dengan sistem *e-learning* merangsang kreativitas dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (3) Suasana Belajar, indikator ini diukur dari Pembelajaran dengan sistem *e-learning* dapat membuat suasana lebih menyenangkan, sistem *e-learning* meningkatkan semangat belajar, sistem *e-learning* tidak membosankan. (4) Efisiensi dan Makna Pembelajaran, indikator ini diukur dari sistem *e-learning* mengurangi penggunaan buku pelajaran, mengurangi penggunaan buku catatan, belajar menjadi lebih mudah, meningkatkan kemampuan mengatasi masalah dan menumbuhkan kemandirian. (5) Waktu dan Tempat Belajar, indikator ini diukur dari sistem *e-learning* dilaksanakan tidak harus pada jam sekolah dan di dalam atau di luar sekolah. Dimensi kedua yaitu Metode Penyampaian Pesan Melalui Internet (*E-learning*). Dimensi ini diukur dari penyampaian pesan berupa bahan ajar berbasis *e-learning* sangat bervariasi, penyajian sangat menarik dan tidak membosankan, bahan ajar sangat jelas dan mudah dimengerti, membantu siswa untuk mendalami materi, meningkatkan pemahaman siswa.

**Tabel 2 Komunikasi Pembelajaran Sistem *E-learning* Di SMK Wikrama Kota Bogor**

NO	Indikator	Frekuensi					F(x)	$\Sigma f(x)/N$	Kriteria
		SS	S	R	TS	STS			
<b>Pengalaman Belajar yang Berbeda Dan Bervariasi</b>									
1	Pembelajaran dengan sistem <i>e-learning</i> sangat berbeda dengan sistem pembelajaran komunikasi tatap muka.	27	38	16	2	0	339	4,08	Baik
2	Kegiatan pembelajaran dengan sistem <i>e-learning</i> sangat bervariasi.	23	35	23	2	0	328	3,95	Baik
<b>Kemampuan Siswa Dalam Pemanfaatan TIK</b>									
3	Kemampuan dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi	25	39	19	0	0	338	4,07	Baik
4	Menjadikan terbiasa dalam memanfaatkan jaringan internet untuk mencari informasi	20	40	20	3	0	326	3,93	Baik
5	Merangsang kreativitas dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi	18	38	22	5	0	318	3,83	Baik
<b>Suasana Belajar</b>									
6	Membuat suasana belajar lebih menyenangkan	15	45	22	1	0	323	3,89	Baik
7	Meningkatkan semangat belajar	27	23	25	8	0	318	3,83	Baik
8	Pembelajaran dengan sistem <i>e-learning</i> tidak membosankan	4	15	29	35	0	237	4,14	Baik
<b>Efisiensi dan Makna Pembelajaran</b>									
9	Mengurangi penggunaan buku pelajaran	39	25	16	3	0	349	4,2	Baik
10	Mengurangi penggunaan buku catatan	36	32	15	0	0	353	4,25	Sangat Baik
11	Sistem <i>e-learning</i> membuat belajar menjadi semakin mudah	26	28	20	0	0	302	3,85	Baik
12	Meningkatkan kemampuan mengatasi masalah	15	33	16	19	0	293	3,53	Baik
13	Menumbuhkan kemandirian dalam belajar	37	20	20	6	0	337	4,06	Baik
<b>Waktu dan Tempat belajar</b>									
14	Sistem <i>e-learning</i> tidak harus dilaksanakan pada jam pelajaran di sekolah	30	25	28	0	0	334	4,02	Baik
15	Sistem <i>e-learning</i> dilaksanakan di dalam dan di luar sekolah	20	32	24	6	0	312	3,78	Baik
<b>Metode Penyampaian Pesan Melalui Internet (<i>E-learning</i>)</b>									
16	Bahan ajar berbasis sistem <i>e-learning</i> sangat bervariasi	26	38	19	0	0	339	4,08	Baik
17	Penyajian bahan ajar berbasis sistem <i>e-learning</i> sangat menarik dan tidak membosankan	31	37	15	0	0	348	4,19	Baik
18	Bahan ajar berbasis sistem <i>e-learning</i> sangat jelas dan mudah dimengerti	18	25	30	10	0	300	3,61	Baik
19	Variasi penyajian bahan ajar berbasis sistem <i>e-learning</i> membantu untuk lebih mendalami materi pelajaran	26	33	17	7	0	327	3,94	Baik
20	Variasi penyajian bahan ajar berbasis sistem <i>e-learning</i> meningkatkan pemahaman setiap materi pelajaran	22	39	20	2	0	330	3,97	Baik
<b>Jumlah Angka Penafsiran</b>							79,2		Baik
<b>Rata-rata Angka Penafsiran</b>							3,96		

Sumber: Hasil Penelitian 2015



Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar responden setuju komunikasi pembelajaran dengan sistem *e-learning* memberikan pengalaman belajar yang berbeda yang merupakan sistem baru yang sejak SD-SMP siswa tidak pernah menggunakan belajar dengan sistem *e-learning*, dengan kehadiran *e-learning* membuat belajar menjadi semakin bervariasi karena perpaduan belajar sistem *e-learning* yang mengutamakan perangkat teknologi dalam belajar digabungkan dengan masih adanya sistem konvensional maka *e-learning* memberikan variasi yang baru. Meningkatkan kemampuan siswa dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagian besar siswa setuju sistem *e-learning* dapat meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi komputer dan internet sehingga meningkatkan pula kreativitas dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sebagian besar siswa setuju jika sistem *e-learning* membuat suasana belajar lebih menyenangkan, meningkatkan semangat belajar dan tidak membosankan, namun dengan sistem *e-learning* siswa cenderung lebih fokus dengan perangkat teknologi masing-masing sehingga siswa lebih mandiri. Efisiensi dan Makna Pembelajaran, sebagian besar siswa setuju jika dengan sistem *e-learning* mengurangi penggunaan buku catatan dan buku pelajaran namun tidak menghilangkan sepenuhnya siswa tetap menggunakan buku catatan hanya tidak sebanyak saat belajar dengan sistem konvensional, oleh karena itu sistem *e-learning* membuat belajar menjadi semakin mudah dan menumbuhkan kemandirian dalam belajar. Waktu dan Tempat Belajar, sebagian besar siswa tidak tergantung pada jam pelajaran disekolah karena mereka bisa belajar dengan *e-learning* kapan saja selama masih terhubung dengan jaringan internet, serta dapat dilaksanakan di dalam ataupun luar sekolah. Secara metode penyampaian pesanpun sebagian besar siswa SMK Wikrama setuju sistem *e-learning* memberikan bahan ajar yang

bervariasi, penyajian bahan ajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman setiap materi pelajaran, meskipun melalui media internet tapi penyajian bahan ajar yang menarik membuat siswa terangsang ingin mendalami materi pelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa.

### **Motivasi Belajar**

Berikut data primer yang terkumpul dari responden terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3. Deskripsi data menggunakan metode distribusi frekuensi terhadap semua peubah penelitian (variebel penelitian). Dimensi pertama yaitu Kebutuhan Kognitif yang memiliki tiga indikator yaitu (1) Kebutuhan Pengetahuan diukur dari pembelajaran dengan sistem *e-learning* meningkatkan minat belajar, mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan merangsang kemampuan untuk mengembangkan ide dan gagasan. (2) Kebutuhan Pemahaman diukur dari belajar dengan sistem *e-learning* meningkatkan kemampuan dalam memahami setiap persoalan dalam materi belajar. (3) Kebutuhan Analisis diukur dari belajar dengan sistem *e-learning* meningkatkan kemampuan dalam menganalisis masalah. Dimensi kedua yaitu Kebutuhan Afektif mengukur sikap siswa terhadap sistem *e-learning*, dan kebutuhan afektif memiliki dua indikator yaitu (1) Kebutuhan Perhatian diukur dari belajar dengan sistem *e-learning* membuat siswa menjadi lebih fokus dalam belajar, mengubah sikap menjadi tidak tergantung pada aktivitas belajar disekolah, serta membuat belajar tidak harus selalu tergantung pada kehadiran guru. (2) Kebutuhan Kenyamanan diukur dari belajar dengan sistem *e-learning* membuat belajar menjadi menyenangkan dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik.

**Tabel 3. Tanggapan Responden Tentang Motivasi Belajar Siswa Di SMK Wikrama Kota Bogor**

No	Indikator	Frekuensi (f)					F(x)	$\sum f(x)/N$	Kriteria
		SS	S	R	TS	STS			
	Kebutuhan Pengetahuan (Kognitif)								
21	Belajar dengan sistem <i>e-learning</i> menyenangkan dan meningkatkan minat belajar	27	42	12	2	0	343	4,13	Baik
22	Merangsang rasa ingin tahu siswa akan pengetahuan	38	35	10	0	0	360	4,34	Sangat Baik
23	Merangsang kemampuan untuk mengembangkan ide dan gagasan	32	39	12	0	0	352	4,24	Sangat Baik
	Kebutuhan Pemahaman (Kognitif)								
24	Meningkatkan kemampuan dan memahami setiap persoalan dalam pelajaran	27	35	20	1	0	337	4,06	Baik
	Kebutuhan Analisis (Kognitif)								
25	Meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis masalah	35	39	9	0	0	358	4,31	Sangat Baik
	Kebutuhan Perhatian (Afektif)								
26	Sistem <i>e-learning</i> membuat belajar menjadi lebih konsentrasi (fokus)	27	41	15	0	0	344	4,14	Baik
27	Belajar menjadi tidak harus selalu tergantung pada kehadiran guru	10	12	38	23	0	258	3,11	Cukup Baik
28	Belajar tidak harus selalu tergantung pada kehadiran guru	12	14	35	22	0	265	3,19	Cukup Baik
	Kebutuhan Kenyamanan (Afektif)								
29	Belajar menjadi lebih menyenangkan	31	38	14	0	0	349	4,2	Baik
30	Mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik	38	35	10	0	0	360	4,34	Sangat Baik
Jumlah Angka Penafsiran							40,06		
Rata-rata Angka Penafsiran							4,006		Baik

Sumber: Hasil Penelitian 2015

Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar menyatakan setuju komunikasi pembelajaran sistem *e-learning* mempengaruhi motivasi belajar. Kebutuhan kognitif yang terdiri dari kebutuhan pengetahuan siswa tentang materi belajar setelah menggunakan sistem *e-learning* sudah terpenuhi dengan baik, siswa merasa sistem *e-learning* menyenangkan dan meningkatkan minat belajar karena langsung terhubung dengan sistem internet merangsang minat untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan. Kebutuhan pemahaman akan materi belajar setelah menggunakan sistem *e-learning* sudah terpenuhi dengan baik, karena siswa merasa paham dengan semua materi belajar yang diajarkan melalui *e-learning* sehingga meningkatkan kemampuan siswa. serta kebutuhan analisis siswa dalam menganalisa materi belajar setelah menggunakan sistem *e-learning* sudah terpenuhi dengan baik, siswa merasa sistem *e-learning* efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis masalah. Kebutuhan afektif yang terdiri dari kebutuhan perhatian siswa tentang adanya perhatian dari sekolah kepada siswa selama menggunakan sistem *e-learning* cukup terpenuhi, siswa merasa sistem *e-learning* membuat siswa menjadi lebih fokus, pembelajaran yang tidak tergantung aktivitas belajar disekolah membuat siswa menjadi lebih mandiri dan itu merupakan bentuk dari kebutuhan perhatian. Kebutuhan kenyamanan siswa dalam menggunakan sistem *e-learning* sudah terpenuhi dengan baik, siswa merasa belajar dengan sistem *e-learning* menyenangkan dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa merasa lebih nyaman belajar dengan sistem *e-learning*.

### **Hubungan Antar Komunikasi Pembelajaran Sistem *E-learning* dengan Motivasi Belajar Siswa**

Analisis hubungan komunikasi pembelajaran dengan sistem *e-learning* dengan motivasi belajar siswa. Berdasarkan uji korelasi data ordinal *Rank Spearman*, diperoleh gambaran hubungan variabel komunikasi pembelajaran sistem *e-learning* dengan variabel motivasi belajar siswa yang diuraikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hubungan Komunikasi Pembelajaran Sistem *E-learning* Dengan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi Belajar Siswa			Kebutuhan Pengetahuan	Kebutuhan Pemahaman	Kebutuhan Analisis	Kebutuhan Perhatian	Kebutuhan Kenyamanan
<b>Komunikasi Pembelajaran Sistem E-learning</b>	Pengalaman dan Variasi Belajar	Koefisien korelasi	,139	,264*	,167	,300**	,142
	Kemampuan Siswa	Koefisien korelasi	,028	,244*	,091	,260**	,144
	Suasana Belajar	Koefisien korelasi	-,040	-,078	-,130	,045	,047
	Efisiensi dan Makna Pembelajaran	Koefisien korelasi	,024	,278*	,073	,065	,126
	Waktu dan Tempat Belajar	Koefisien korelasi	,050	,257*	-,080	-,085	,051
	Metode Penyampaian Pesan	Koefisien korelasi	,138	,055	,083	,234*	,092

\*.Hubungan nyata pada taraf 0.05 (2-arah). \*\*.Hubungan nyata pada taraf 0.01 (2-arah)

Sumber: Penelitian 2015

1. Indikator Pengalaman dan Variasi Belajar memiliki hubungan yang nyata dengan kebutuhan pemahaman, yang bermakna adanya hubungan positif di pengalaman siswa menggunakan sistem *e-learning* dan metode belajar menjadi semakin bervariasi sehingga meningkatkan siswa dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisa pelajaran. Hubungan yang sangat nyata dengan kebutuhan perhatian, yang bermakna berkat pengalaman yang berbeda dan bervariasi mendorong siswa lebih konsentrasi dalam belajar dan siswa diajarkan agar tidak tergantung dalam kegiatan belajar disekolah dan kehadiran guru. Sedangkan pengalaman dan variasi belajar memiliki hubungan yang sangat lemah dan tidak nyata dengan kebutuhan pengetahuan, kebutuhan analisis dan kebutuhan kenyamanan karena pengalaman berbeda dan bervariasi tidak mempengaruhi siswa dalam meningkatkan minat belajar, menganalisis dan kenyamanan.
2. Indikator Kemampuan Siswa memiliki hubungan yang nyata dengan kebutuhan pemahaman yang bermakna bahwa sistem *e-learning* meningkatkan kemampuan siswa

dalam pemanfaatan teknologi informasi sehingga meningkatkan juga kemampuan untuk memahami setiap persoalan dalam belajar. Hubungan yang sangat nyata dengan kebutuhan perhatian yang bermakna peningkatan kemampuan membuat siswa lebih fokus dalam belajar sehingga tidak tergantung dengan kehadiran guru dan aktivitas di sekolah. Sedangkan kemampuan siswa memiliki hubungan sangat lemah dan tidak nyata dengan kebutuhan pengetahuan, kebutuhan analisis dan kebutuhan kenyamanan karena kemampuan siswa tidak meningkatkan minat belajar, tidak meningkatkan kemampuan menganalisis dan tingkat kenyamanan.

3. Indikator Suasana Belajar memiliki hubungan yang sangat lemah bahkan negatif serta tidak nyata pada semua indikator motivasi belajar yaitu: kebutuhan pengetahuan, kebutuhan pemahaman, kebutuhan analisis, kebutuhan perhatian dan kebutuhan kenyamanan karena suasana belajar dalam *e-learning* membutuhkan kemandirian dan cenderung masing-masing sehingga tidak memiliki hubungan dengan peningkatan minat belajar.

4. Indikator Efisiensi dan Makna Pembelajaran memiliki hubungan nyata dengan indikator kebutuhan pemahaman, yang bermakna berkurangnya penggunaan buku catatan dan buku pelajaran membuat siswa lebih bisa mengeksplorasi materi melalui internet sehingga meningkatkan kemampuan dalam memahami dalam setiap persoalan dalam pelajaran. Sedangkan efisiensi dan makna pembelajaran memiliki hubungan yang sangat lemah dan tidak nyata dengan kebutuhan pengetahuan, kebutuhan analisis, kebutuhan perhatian dan kebutuhan kenyamanan karena berkurangnya penggunaan buku catatan tidak meningkatkan minat belajar, meningkatkan kemampuan analisis, tidak membuat siswa menjadi lebih fokus dan tidak memiliki kenyamanan.
5. Indikator Waktu dan Tempat Belajar memiliki hubungan nyata dengan indikator kebutuhan pemahaman, yang bermakna sistem *e-learning* yang tidak tergantung pada jam belajar dan tempat belajar membuat siswa lebih fleksibel dalam belajar sehingga meningkatkan tingkat pemahaman dalam setiap persoalan dalam belajar. Sedangkan waktu dan tempat belajar memiliki hubungan yang sangat lemah dan tidak nyata dengan kebutuhan pengetahuan, kebutuhan analisis, kebutuhan perhatian

dan kebutuhan kenyamanan karena kebebasan jam belajar dan tempat belajar tidak meningkatkan minat belajar, meningkatkan analisis, membuat siswa menjadi tidak fokus dan tidak merasa memiliki kenyamanan.

6. Indikator Metode Penyampaian Pesan memiliki hubungan nyata dengan indikator kebutuhan perhatian, yang bermakna penyajian bahan *e-learning* yang bervariasi membuat siswa menjadi lebih fokus dan mandiri. Sedangkan metode penyampaian pesan memiliki hubungan sangat lemah dan tidak nyata dengan kebutuhan pengetahuan, kebutuhan pemahaman, kebutuhan analisis dan kebutuhan kenyamanan karena penyajian bahan melalui sistem *e-learning* tidak meningkatkan minat belajar, pemahaman, analisis serta kenyamanan bagi siswa.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini untuk mengetahui hubungan antara komunikasi pembelajaran sistem *e-learning* dengan motivasi belajar siswa secara menyeluruh berdasarkan uji korelasi *rank spearman*, yang dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Hubungan Komunikasi Pembelajaran Sistem *E-learning* Dengan Motivasi Belajar Siswa**

		X	Y	
Spearman's rho	X (Komunikasi pembelajaran sistem <i>E-learning</i> )	Koefisien Korelasi	1,000	
		Sig. (2-arah)	.	
		N	83	
	Y (Motivasi Belajar Siswa)	Koefisien Korelasi	,287**	1,000
		Sig. (2-arah)	,008	.
		N	83	83
** Hubungan nyata pada taraf 0.01 (2-arah)		Sumber: Penelitian 2015		

Berdasarkan tabel 5, analisis *rank spearman* hubungan komunikasi pembelajaran sistem *e-learning* dengan motivasi belajar didapat koefisien sebesar 0,287\*\*. Maka korelasi diantara kedua variabel X (komunikasi pembelajaran sistem *e-learning*) dan variabel Y (motivasi belajar) adalah rendah, namun memiliki hubungan yang sangat nyata pada taraf 0,01. Kesimpulannya hubungan komunikasi pembelajaran sistem *e-learning* dengan motivasi belajar siswa memiliki hubungan yang rendah dan sangat nyata, serta menunjukkan hubungan positif.

### Uji Signifikansi

Untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis maka dilakukan pengujian koefisien korelasi dengan uji t.

$$t = 0,287 \sqrt{\frac{81}{0,177}} \quad t = 6,139$$

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung}$  hasil penelitian sebesar 6,139 kemudian nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  distribusi t dengan taraf signifikan 10% (0,1) maka diperoleh nilai  $t_{tabel}$  adalah 1,663. Hal tersebut menunjukkan bahwa ternyata  $T_{hitung} > T_{tabel}$ . Dengan demikian maka koefisien korelasi *rank spearman* nyata (signifikan). Komunikasi pembelajaran dengan sistem *e-learning* memiliki hubungan dengan motivasi belajar, dan hasil ini adalah nyata.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Komunikasi pembelajaran dengan sistem *e-learning* memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi kepada siswa. Siswa dituntut untuk aktif berkomunikasi menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem *e-learning* membuat suasana belajar siswa lebih konsentrasi karena siswa fokus pada perangkat komputer masing-masing. Pembelajaran dengan sistem *e-learning* efisien karena materi sudah tersedia di aplikasi *e-learning* yang dapat diunduh dan dipelajari oleh siswa kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran dengan sistem *e-learning* meningkatkan kemampuan siswa dalam mengatasi masalah dan kemandirian dalam belajar.

Motivasi belajar siswa dengan sistem *e-learning* dalam hal kebutuhan kognitif dan

afektif dapat terpenuhi dengan baik. Kebutuhan kognitif meliputi kebutuhan pengetahuan, pemahaman dan analisis. Sistem *e-learning* merangsang rasa ingin tahu siswa dalam mendalami materi pembelajaran karena dapat diakses dari berbagai sumber melalui jaringan internet. Sistem *e-learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa walaupun beberapa mata pelajaran masih lebih efektif apabila dijelaskan melalui komunikasi tatap muka. Sistem *e-learning* juga meningkatkan kemampuan analisis karena siswa terbiasa menyelesaikan masalah sendiri.

Kebutuhan afektif meliputi kebutuhan perhatian dan kenyamanan. Sistem *e-learning* membuat siswa menjadi lebih fokus dalam belajar, namun siswa masih tergantung pada aktivitas belajar di sekolah, serta kehadiran guru masih dianggap penting. Sistem *e-learning* membuat suasana menjadi menyenangkan karena penambahan konten-konten permainan yang bersifat edukasi, menambah kenyamanan siswa dalam belajar.

Hubungan komunikasi pembelajaran sistem *e-learning* dengan motivasi belajar siswa adalah rendah. Hubungan yang rendah disebabkan pemanfaatan media komunikasi sebagai media pembelajaran bukan menjadi hal baru bagi siswa. Namun hubungan yang rendah itu nyata (signifikan). Sistem *e-learning* memiliki hubungan yang nyata dengan motivasi belajar siswa, khususnya pada kebutuhan pemahaman dan perhatian. Siswa merasa dengan adanya perubahan metode belajar dari konvensional kepada sistem *e-learning* membuat siswa menjadi lebih paham, serta siswa merasa lebih fokus dan konsentrasi dalam belajar.

### Saran

Pihak sekolah diharapkan mampu mengawasi siswa dalam mengakses jaringan internet yang tersedia di sekolah hanya sebatas untuk media pembelajaran dan membuka konten yang positif, bukan untuk membuka konten yang berbau negatif.

Kepada siswa diperlukan kontrol diri dalam penggunaan jaringan internet sehingga tidak berlebihan yang berdampak pada motivasi belajar yang semakin rendah dan kecanduan dengan internet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hanum, N. S. 2013. *Keefektifan E-learning Sebagai Media Pembelajaran (Study Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*. Jurnal Pendidikan Vokasi. Vol. 3. No. 1 : 92-95.
- Mulyana, Deddy. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Prawiradilaga, D. S, dkk. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*. Yogyakarta: Kencana.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Rohim, Syaiful. 2009. *Teori Komunikasi: Prespektif, Ragam dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bima Aksara.
- <http://www.smkwikrama.net> (23/03/2015 19:42).