

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan gabungan dari kata media dan belajar. Menurut bahasa media berarti pengantar atau perantara, sedangkan belajar berarti perbaikan tingkah laku melalui berbagai hubungan aktivitas. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu guru dalam memperkuat proses interaksi dengan siswa di lingkungan pembelajaran dan penunjang metode pengajaran. Proses pembelajaran merupakan komunikasi pendidik dengan peserta didik, sehingga memerlukan media pembelajaran.<sup>1</sup> Kesimpulan pengertian media pembelajaran adalah alat bantu bagi pendidik untuk meningkatkan efektifitas dalam menyalurkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

###### **b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemakaian media pembelajaran dapat membangun minat dan keinginan, sehingga meningkatkan motivasi pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan pengaruh

---

<sup>1</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), hal. 26

psikologis siswa untuk belajar. Pemakaian media pembelajaran akan membantu guru meningkatkan keefektifan dan penyampaian pesan serta isi materi pada saat pembelajaran. Menurut Wilkinson kutipan dari Robertus Angkowo dan A. Kosasih disebutkan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yakni:<sup>2</sup>

- 1) Tujuan
- 2) Ketepatangunaan
- 3) Keadaan Siswa
- 4) Ketersediaan
- 5) Biaya

Dasar pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yaitu media pembelajaran harus memenuhi kebutuhan dan dapat mencapai keinginan yang dituju. Beberapa faktor penting yang perlu diperhatikan dalam menentukan media pembelajaran adalah karakteristik peserta didik, tujuan interaksional pembelajaran, jenis rangsangan pembelajaran (seperti audio, visual atau audio visual), lingkungan pembelajaran dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.<sup>3</sup>

## 2. *E-Learning*

### a. Pengertian *E-Learning*

*E-Learning (electronic learning)* adalah rangkaian penerapan aktivitas pembelajaran berdasarkan pada web (*web-based learning*),

---

<sup>2</sup> Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran Memengaruhi Motivasi, Hasil Belajar, dan Kepribadian*. (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), hal. 14-15

<sup>3</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), hal.

berdasarkan pada komputer (*computer-based learning*), kelas virtual (*virtual classroom*) dan kelas digital (*digital classroom*) yang memiliki sistem atau tujuan tertentu.<sup>4</sup> Secara umum, cakupan pembelajaran dalam *E-learning* dilaksanakan dengan menggunakan media elektronik baik pembelajaran formal ataupun informal dengan fitur yang dapat memudahkan pengajaran.<sup>5</sup>

Pada pembelajaran formal, *E-learning* dapat dipadukan atau disesuaikan dengan mata pelajaran, kurikulum, silabus dan tes yang disusun berdasarkan jadwal yang telah disetujui beberapa pihak, baik pengajar atau pelajar itu sendiri. *E-learning* biasanya dilakukan oleh satuan pendidikan atau perusahaan pada karyawannya.<sup>6</sup> *E-Learning* pada pembelajaran formal merupakan produk teknologi baru yang dapat memodifikasi proses pembelajaran jarak jauh. Penyajiannya sendiri biasanya lebih menarik, interaktif dan diberikan pada satuan pendidikan yang informasinya bisa didapatkan dengan cepat dan komunikasi yang terjalin bisa dilakukan secara *online*. *E-learning* memiliki sistem yang tidak ada batasan waktu, terdapat penyampaian materi dalam bentuk teks, memiliki forum diskusi *online*, serta dosen bisa memberikan pengumuman, tugas maupun nilai kepada mahasiswanya.<sup>7</sup> Selain itu,

---

<sup>4</sup> Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hal.

<sup>5</sup> Bambang Sarwiji, *Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Indeks, 2013), hal. 101

<sup>6</sup> *Ibid.*, hal. 102

<sup>7</sup> Aviva Aurora dan Hansi Effendi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang”, dalam *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, (Padang: Universitas Negeri Padang, 2019), Vol. 5 No. 2, hal. 12

melalui *E-learning* kegiatan dalam mengakses bahan pembelajaran dapat dideteksi oleh guru terkait apa saja yang dipelajari siswa, tingkat kemajuan belajarnya, bagaimana progresnya, serta hasil skor belajar yang diperoleh dan lain-lain.<sup>8</sup>

*E-learning* yang dilaksanakan secara informal memiliki sistem hubungan yang lebih sederhana. Contohnya melalui website pribadi, *E-newsletter*, *mailing list* dan perusahaan atau organisasi yang menginginkan sosialisasi terkait bidang ilmu, keterampilan, jasa dan program tertentu pada masyarakat luas.<sup>9</sup>

#### b. Aplikasi *E-Learning*

Beberapa aplikasi *E-learning* untuk pembelajaran sebagai berikut.<sup>10</sup>

##### 1) Ruangguru

Ruangguru merupakan aplikasi bimbingan *online* untuk memudahkan memahami materi pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan materi dengan konten video sesuai jenjang pendidikan dan kurikulum yang digunakan. Menurut Nindi dan Nia, aplikasi belajar yang dapat membantu kesulitan belajar, salah satunya adalah Ruangguru. Aplikasi tersebut dapat digunakan melalui media *smarthphone* dan laptop. Aplikasi ini memiliki sistem pengelolaan

---

<sup>8</sup> Indah Wiharti, *Penerapan Pembelajaran E-Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar tentang Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia bagi Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Temanggung pada Semester 1 Tahun 2016/2017*, (Yogyakarta: Tesis Tidak Diterbitkan, 2016), hal. 15

<sup>9</sup> Sarwiji, *Teknologi Pendidikan*, hal. 101-102

<sup>10</sup> Jaka, "10 Aplikasi Belajar Online (E-Learning) Gratis dan Terbaik 2020, Makin Pintar di Rumah", dalam <https://jalantikus.com/>, diakses pada 23 Juni 2020

pembelajaran yang dapat memberikan ilmu pengetahuan melalui audio, visual maupun audio visual.<sup>11</sup>

## 2) Rumah Belajar

Rumah Belajar adalah aplikasi pembelajaran *online* yang menyediakan materi pembelajaran menggunakan konten audio visual yang lebih interaktif.

## 3) *Google Classroom*

*Google Classroom* merupakan aplikasi pembelajaran yang memiliki tampilan forum, sehingga pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi di dalamnya. Menurut Swita dan Heri, *Google Classroom* dapat menunjang guru dan murid dalam literasi bermedia. Beberapa fitur di dalamnya dapat digunakan pengajar untuk memberi tugas kepada mahasiswa dan mengirimkan *file* materi perkuliahan dalam berbagai format, memiliki fitur yang dapat digunakan untuk membuat topik perkuliahan dan didiskusikan pada kelas virtual. Praktik penggunaannya *google classroom* sangat mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Nindi Silvia Rahmadani dan Mia Setiawati, “Aplikasi Pendidikan Online Ruang Guru sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0”, dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Padang: Universitas Bung Hatta, 2019), Vol. 3 No. 2, hal. 242

<sup>12</sup> Swita Amallia Hapsari dan Heri Pamungkas, “Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro”, dalam *Wacana*, (Semarang: Universitas Dian Nuswantoro, 2019), Vol 18 No. 2, hal. 228-229

#### 4) Edmodo

Edmodo merupakan aplikasi belajar sehingga guru dapat memberikan materi atau tugas dan memberikan survei dari metode pembelajaran yang telah dilakukan kepada siswa. Menurut Nurita, Edmodo merupakan *social network* yang ditujukan untuk lingkungan sekolah (*school based environment*). Edmodo merupakan aplikasi yang dapat memudahkan pendidik, peserta didik dan sekolah dalam kaitannya proses pembelajaran. Pada aplikasi ini, tersedia cara yang mudah dan aman bagi kelas virtual untuk selalu terhubung dan dapat berkerja sama antara pendidik dan peserta didik dalam membagi isi pembelajaran, mengelola proyek dan tugas, serta dapat menyampaikan setiap aktivitas yang dilakukan.<sup>13</sup>

#### 5) Quipper

Quipper merupakan aplikasi pembelajaran *online* yang menyediakan materi sesuai kurikulum yang berlaku.

#### 6) Zenius

Zenius merupakan aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran mulai dari jenjang SD, SMP, SMA, SMK, hingga kuliah yang dilengkapi bermacam-macam konten di dalamnya.

#### 7) KelasKita

---

<sup>13</sup> Nurita Putranti, "Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo", dalam *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, (Pontianak: IKIP PGRI Pontianak, 2013), Vol. 2 No. 2, hal. 141

KelasKita merupakan aplikasi belajar *online* yang memungkinkan untuk berinteraksi dengan pengguna lain, meningkatkan *skill* dan keahlian dari berbagai materi.

c. Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning*

1) Kelebihan *E-Learning*

*E-Learning* memiliki kelebihan dalam meningkatkan interaktivitas virtual, fleksibilitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari berbagai bentuk media. Selain itu, *E-learning* juga memiliki beberapa kelebihan lain, yaitu :<sup>14</sup>

- a) Pembelajaran yang mudah untuk dipahami.
- b) Biaya yang lebih efektif.
- c) Ringkas.
- d) Tersedia dalam 24 jam per hari.

2) Kekurangan *E-Learning*

*E-learning* memiliki kekurangan, diantaranya pembelajaran membutuhkan alat pelengkap, seperti komputer, monitor, *keyboard* dan lain sebagainya. Selain itu, *E-Learning* memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut.<sup>15</sup>

- a) Interaksi antar pelajar serta pelajar dengan pengajar menjadi berkurang.

---

<sup>14</sup> Adul Haris Indrakusuma, *E-Learning, Teori dan Desain*. (Tulungagung: STKIP PGRI Tulungagung, 2016), hal. 7

<sup>15</sup> *Ibid.*, hal. 7

- b) Proses pembelajaran dapat mengabaikan aspek akademis dan sosial.
- c) Proses pembelajaran condong kepada arah pelatihan dari pada hakikat pendidikan.
- d) Terdapat perubahan peran subjek pendidikan yang awalnya menguasai pembelajaran konvensional/tatap muka, setelah menggunakan *E-learning* dituntut agar bisa mengetahui dan menguasai pembelajaran yang berbasis ICT (*information, communication and technology*).
- e) Fasilitas internet yang tidak semua tempat ada.
- f) Lemahnya sumber daya manusia yang memahami dan menguasai internet.
- g) Penguasaan penggunaan komputer untuk *E-learning* masih kurang.
- h) Akses yang kurang memadai pada komputer dapat menjadi masalah tersendiri bagi pembelajar.
- i) Pembelajar bisa frustrasi jika tidak dapat membuka akses gambar, video atau grafik dikarenakan *software* atau *hardware* yang kurang memadai.
- j) Infrastruktur yang tidak bisa dipenuhi.
- k) Kualitas dan akurasi informasi bervariasi.
- l) Pembelajar dapat merasa terisolasi.

d. Indikator *E-Learning* sebagai Media Pembelajaran

Menurut Kumar yang dikutip Euis, beberapa indikator *E-learning* adalah sebagai berikut.<sup>16</sup>

1) Materi dan Evaluasi Belajar

Materi tersedia dalam berbagai bentuk. Salah satunya dengan bentuk modul atau *file* yang dapat dilengkapi dengan soal evaluasi yang hasilnya dapat diketahui oleh dosen dan mahasiswa. Hasil evaluasi dapat dijadikan pedoman sejauh apa pemahaman yang diserap peserta didik.

2) Komunitas

Mahasiswa dapat meningkatkan komunitas *online* dalam menambah dukungan terkait pembelajaran dan berbagai informasi yang dibutuhkan.

3) Dosen *Online*

Dosen dapat memberikan arahan, membantu saat diskusi dan menjawab pertanyaan mahasiswa dengan selalu *online*.

4) Kesempatan Bekerja Sama

Terdapat fitur yang dapat meningkatkan interaksi virtual melalui diskusi *online*, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara bersamaan tanpa terkendala jarak.

5) Multimedia

---

<sup>16</sup> Euis Karwati, "Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) terhadap Mutu Belajar Mahasiswa", dalam *Jurnal Penelitian Komunikasi*, (Bandung: UNINUS, 2014), Vol. 17 No. 1, hal. 46

Multimedia dapat digunakan saat menyampaikan materi dengan teknologi audio dan video, sehingga menarik minat dalam belajar.

Menurut sumber lain, terdapat beberapa indikator yang ada dalam *E-learning* sebagai media pembelajaran yaitu:<sup>17</sup>

1) Relevansi (*Relevance*)

Mengukur sejauh apa pembelajaran *online* dapat sesuai bidang keilmuan mahasiswa.

2) Refleksi (*Reflection*)

Mengukur sejauh apa pembelajaran *online* dapat mendorong mahasiswa untuk berfikir kritis saat diskusi berlangsung.

3) Interktifitas (*Interactivity*)

Mengukur sejauh apa mahasiswa memanfaatkan komunikasi *online* yang dapat meningkatkan interaktifitas antar mahasiswa atau antara mahasiswa dengan dosen.

4) Dukungan Pengajar (*Tutor Support*)

Mengukur sejauh apa dosen aktif dalam mendukung aktivitas belajar mahasiswa selama berlangsungnya pembelajaran *online*.

5) Dukungan Antar Mahasiswa (*Peer Support*)

Mengukur sejauh apa mahasiswa aktif dalam mendukung mahasiswa lain selama proses pembelajaran *online*.

6) Interpretasi (*Interpretation*)

---

<sup>17</sup> Anita Ratnasari, "Studi Penerapan E-Learning terhadap Keaktifan Mahasiswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar Studi Kasus Universitas Mercu Buana Jakarta", dalam *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2012 (SNATI 2012)*, (Yogyakarta: Universitas Mercu Buana, 2012)

Mengukur sejauh apa pembelajaran *online* dapat meningkatkan komunikasi yang bermakna bagi mahasiswa selama pembelajaran berlangsung.

### 3. Media Sosial

#### a. Pengertian Media Sosial

Media sosial gabungan dari kata media dan sosial. Menurut Rohani yang dikutip Irfan, dkk, “Media merupakan segala sesuatu yang dapat diinderakan dan memiliki fungsi sebagai alat komunikasi antara komunikator dan komunikan”. Selain itu, Rahnamulyani dan Maksudi yang dikutip Irfan, dkk menjelaskan bahwa, “Sosial adalah tindakan dan interaksi antar orang yang melakukan kerja sama untuk memperoleh tujuan tertentu”.<sup>18</sup> Media sosial adalah alat/sarana internet yang penguannya dimungkinkan untuk bisa mewakili diri, berkomunikasi, berinteraksi dengan pengguna lain, sehingga dapat membuat ikatan sosial.<sup>19</sup> Media sosial merupakan alat atau perantara untuk melakukan interaksi dan komunikasi virtual antar pengguna yang dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Muhammad Irfan, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) secara Positif terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar”, dalam *Jurnal Publikasi Pendidikan*, (Makassar : Universitas Negeri Makassar, 2019), Vol. 9 No. 3, hal. 263

<sup>19</sup> R. Nasrullah, *Media Social: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sioteknologo*. (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015), hal. 11

<sup>20</sup> Irfan, dkk, “Pengaruh Penggunaan..., hal. 263

## b. Jenis-jenis Media Sosial

Menurut Rulli yang dikutip Lia Nur Pangestika, ada jenis-jenis pembagian media sosial, yaitu:<sup>21</sup>

### 1) Media Jejaring Sosial (*Social Network*)

Menurut Saxena yang dikutip Nasrullah menjelaskan bahwa, “Media sosial memungkinkan para pengguna untuk berinteraksi melalui saluran pesan, video dan foto”. Publikasi kabar melalui jejaring sosial memiliki sifat *realtime*. Jejaring sosial menyediakan berbagai konten agar memudahkan pengguna mempererat komunikasi dan interaksi dengan pengguna lain. Contoh jejaring sosial seperti *Instagram, Facebook, Twitter* dan *Path*.

### 2) Jurnal Online (*Blog*)

*Blog* merupakan jenis media sosial yang memudahkan pengguna dalam mengunggah kegiatan yang dilakukan, berdiskusi dan berbagi (seperti tautan, web, informasi) dengan pengguna lain. *Blog* juga memiliki karakter memudahkan pengguna dalam publikasi konten, baik masing-masing individu atau perusahaan dan institusi bisnis sesuai kebutuhan yang diinginkan. Contoh *Blog* seperti Blogger.com dan Nusantarahost.

### 3) Jurnal Online Sederhana (*Micro Blog*)

---

<sup>21</sup> Nur Lia Pangestika, *Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial WhatsApp Terhadap Penyebaran Informasi Pembelajaran di SMA Negeri 5 Depok*, (Jakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 9-14

*Micro Blog* merupakan salah satu jenis media sosial yang memiliki fasilitas untuk menulis dan berpendapat terkait aktivitas penggunanya, sehingga dapat dipublikasikan. Ruang yang tersedia dalam *Micro Blog* terbatas pada karakter tertentu.

#### 4) Media Berbagi (*Media Sharing*)

Salah satu jenis media sosial yang memberikan sarana bagi pengguna untuk berbagi melalui dokumen (*file*), gambar, audio dan video atau media lainnya disebut media *sharing*. Pengguna dapat mengunggah atau menyimpan berbagai gambar atau video secara *online*. Contoh media *sharing* seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Filckr* dan *Photo Bucket*. *YouTube* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengunggah dan menampilkan video yang dibagikan oleh pengguna lain. *WhatsApp* adalah media sosial untuk berbagi dokumen dalam bentuk audio, foto dan video, serta dapat mempresentasikan penggunanya. *Flickr* merupakan bentuk media sosial untuk mengatur/mengedit, mengunggah dan mengakses foto. *Photo Bucket* adalah jenis media *sharing* untuk mengedit dan membagikan foto.

#### 5) Penanda Sosial (*Social Bookmarking*)

Penanda sosial merupakan aplikasi yang gunanya untuk menyimpan, mengelola dan mencari peristiwa secara *online*. Penanda sosial memberikan informasi yang tak utuh dan hanya menyediakan informasi dalam bentuk teks, foto atau video singkat.

Aplikasi akan mengarahkan pengguna kepada *link* atau tautan informasi lengkap berada. Contoh *social bookmarking* seperti Delicious.com dan Reddit.com.

#### 6) Media Konten Bersama (WikiMedia)

Jenis media sosial yang dapat mengolaborasi hasil para penggunanya adalah media konten bersama. Dengan media ini, setiap pengguna dimungkinkan untuk berkontribusi pada aplikasi. Pengguna dapat mengetahui valid atau tidaknya informasi yang telah direkam dan data terakhir yang dimasukkan. Menurut Saxena yang dikutip Lia, “Terdapat dua jenis wiki yaitu WikiPublik berarti pengguna dapat mengakses konten secara bebas dan WikiPribadi hanya bisa dikolaborasi dan disunting sesuai keinginan pemilik”.

#### c. Karakteristik Media Sosial

Beberapa karakteristik media sosial ialah sebagai berikut:<sup>22</sup>

##### 1) Jaringan (*Network*)

Dapat melakukan pertukaran informasi dengan infrastruktur yang menghubungkan antar perangkat keras.

##### 2) Informasi (*Information*)

Isi info pada laman media sosial dalam melakukan komunikasi adalah informasi. Contoh informasi seperti profil yang dituju dan konten pengguna.

---

<sup>22</sup> Reni Ferlitasari, *Pengaruh Media Sosial Instagram terhadap Perilaku Keagamaan Remaja*, (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 37

3) Arsip (*Archive*)

Arsip digunakan oleh pengguna untuk penyimpanan data yang berisi berbagai informasi atau dokumen tertentu.

4) Interaktivitas (*Interactivity*)

Media sosial dapat menumbuhkembangkan interaksi antar pengguna.

5) Simulasi Sosial (*Social Simulation*)

Karakteristik media sosial dapat menyimulasikan keadaan pengguna dengan sebenarnya tanpa harus mengalami langsung. Contoh simulasi sosial seperti *chatting* dengan pengguna lain tanpa harus bertatap muka/bertemu.

6) Konten Pengguna (*User Generated Content*)

Pengguna dapat membuat atau mengatur berbagai konten yang tersedia dalam media sosial.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Sosial

1) Kelebihan Media Sosial

Media sosial memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a) Mudah digunakan.
- b) Membangun hubungan atau relasi.
- c) Jangkauannya global.
- d) Terstruktur.

Media sosial dapat memberikan manfaat pada lingkup pendidikan yaitu sebagai berikut.<sup>23</sup>

- a) Kemampuan dalam beradaptasi.
- b) Jaringan pertemanan menjadi luas.
- c) Meningkatkan motivasi.
- d) Meningkatkan rasa kepedulian.

Kelebihan media sosial adalah dapat meningkatkan wawasan dikarenakan interaksi yang terjalin antar pengguna di dunia maya. Selain itu, media sosial dapat memudahkan dalam menghemat pendanaan ketika mengakses informasi, sehingga menambah interaktivitas dan memancing kreativitas diri untuk bisa lebih berkreasi, serta dapat menyebarluaskan informasi dengan cepat.<sup>24</sup>

## 2) Kekurangan Media Sosial

Kekurangan media sosial yaitu penggunaan media sosial dapat memicu tindakan kriminal karena kemudahan yang didapat. Kelemahan lainnya adalah pengguna dapat kecanduan apabila media sosial tidak digunakan sesuai porsi dan waktu yang diperlukan menjadi tidak efisien. Akibat dari aktivitas yang tidak seimbang, pengguna dapat mengalami kondisi fisik yang tidak baik.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Irwan Fathurrochman, "Facebook sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar", dalam *ITQAN*, (Bengkulu: IAIN Curup, 2018), Vol. 9 No. 1, hal. 13

<sup>24</sup> Fahmi Gunawan, dkk, (ed.), *Religion Society dan Social Media*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 119

<sup>25</sup> *Ibid.*, hal. 119

e. Indikator Media Sosial sebagai Media Pembelajaran

Menurut Romi Satria Wahono yang dikutip I Ketut, “Kriteria media pembelajaran yang terintegrasi dengan media sosial mencakup aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual”. Hal ini sesuai dengan penyampaian saat Workshop Pembuatan *Software* Media Pembelajaran, Direktorat Pendidikan Menengah Umum dan Departemen Pendidikan Nasional pada 10 November 2006. Beberapa kriteria tersebut memiliki kriteria yang relevan terhadap situs media sosial sebagai media pembelajaran, yaitu:<sup>26</sup>

- 1) Bidang Rekayasa Perangkat Lunak
  - a) Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien; dan
  - b) Pengelolaan perangkat yang mudah (*Maintanable*) berupa usability (media pembelajaran yang sederhana dan mudah diakses) dan ketepatan memilih *tools* (fitur yang ditawarkan).
- 2) Bidang Desain Pembelajaran
  - a) Interaktivitas; dan
  - b) Motivasi yang diberikan saat proses belajar berlangsung.
- 3) Bidang Komunikasi Visual
  - a) Komunikasi sederhana dan mudah dimengerti; dan
  - b) Kreatif untuk mengembangkan ide pengguna.

---

<sup>26</sup> I Ketut Sudarsana, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendidikan*. (Bali: Jayapangus Press, 2018), hal. 24-25

Menurut Amy, beberapa indikator media sosial sebagai media pembelajaran adalah:<sup>27</sup>

- 1) Waktu;
- 2) Fitur media sosial sebagai media pembelajran; dan
- 3) Fungsi situs sebagai media pembelajaran yang meliputi diskusi, penyampaian materi dan jadwal pelajaran.

#### **4. Motivasi Belajar**

##### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan kumpulan kata motif dan belajar. Motif berarti daya upaya seseorang untuk melaksanakan sesuatu. Motif juga diartikan sebagai perilaku seseorang melakukan aktivitas tertentu yang didasari dengan dorongan dalam dirinya. Secara istilah, motivasi merupakan seluruh dorongan kemampuan melakukan sesuatu yang aktif pada waktu tertentu.<sup>28</sup> Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik. Menurut Abin Syamsuddin Makmum yang dikutip Muhammad Faturrohman dan Sulistyorini menjelaskan bahwa, “Belajar merupakan proses seseorang merubah perilakunya berdasarkan pengalaman dan praktik tertentu”. Menurut Slameto yang dikutip Muhammad Faturrohman dan Sulistyorini, “Belajar adalah suatu proses sesorang untuk mendapatkan perubahan perilaku baru sebagai

---

<sup>27</sup> Amy Julia Al Ela Rachmah, *Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi Siswa Kelas XI SMAN 1 Depok Sleman Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hal. 36

<sup>28</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), hal. 73.

hasil pengalaman berdasarkan interaksi dengan lingkungan”. Kesimpulannya belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku sebagai bentuk dari pengalaman seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan yang berkaitan pada segi kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>29</sup> Motivasi belajar merupakan seluruh daya penggerak seseorang yang menimbulkan keinginan untuk belajar, sehingga mencapai tujuan yang dikehendaki. Saat pembelajaran berlangsung, motivasi digunakan sebagai daya penggerak siswa untuk membangkitkan keinginan belajar. Kesimpulannya, motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendorong pelaku belajar untuk belajar dengan baik.<sup>30</sup>

b. Macam-macam Motivasi

Motivasi memiliki beberapa macam yang dibedakan dari berbagai sudut pandang. Penjelasan dari beberapa macam motivasi ialah sebagai berikut.<sup>31</sup>

1) Motivasi Dilihat dari Dasar Pembentukannya

a) Motif Bawaan

Motif bawaan merupakan daya penggerak seseorang yang dibawa sejak lahir. Motivasi ini muncul tanpa dipelajari. Contoh motif bawaan seperti keinginan makan & minum, melakukan

---

<sup>29</sup> Muhammad Faturrohmah dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 143

<sup>30</sup> *Ibid.*, hal. 143-144

<sup>31</sup> Sardiman, *Interaksi dan...*, hal. 86-91

pekerjaan, beristirahat dan keinginan seksual. Motivasi ini mengisyaratkan keinginan biologis.

b) Motif Dipelajari

Motif dipelajari berarti dorongan dalam diri seseorang yang perlu dipelajari. Contoh motivasi dipelajari seperti keinginan belajar sesuatu dan keinginan mengajari seseorang. Motivasi ini mengisyaratkan keinginan sosial.

2) Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang sudah ada dalam diri individu tanpa perlu dirangsang dari luar. Contoh motivasi intrinsik ialah orang yang bahagia saat membaca tanpa ada orang yang memerintahkan atau menyuruhnya membaca. Menurut segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, khususnya aktivitas belajar, maka maksud dari motivasi intrinsik adalah dorongan seseorang yang ingin meraih hakikat pendidikan.

Tujuan peserta didik yang mempunyai motivasi intrinsik adalah menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan dan mahir. Individu tersebut akan memahami bahwa tidak mungkin mendapatkan suatu pengetahuan dan tidak mungkin menjadi ahli tanpa belajar untuk bisa menjadi orang yang berpengetahuan dan berpendidikan. Kesimpulannya, motivasi

intrinsik timbul karena kesadaran individu untuk mencapai esensi pembelajaran dan bukan seremonialis atau simbolis.

b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan aktif yang berfungsi akibat rangsangan dari luar. Contoh dari motivasi ekstrinsik ialah seseorang yang sedang belajar hanya disebabkan besok akan melaksanakan ujian untuk mendapatkan nilai baik atau ingin dipuji oleh orang tua dan temannya. Seseorang akan menganggap belajar hanya ingin mendapatkan nilai yang memuaskan, mendapat pujian atau menginginkan diberi hadiah, bukan esensi belajar itu sendiri. Menurut segi tujuan kegiatan yang dilakukan, motivasi ini tidak secara langsung bersangkutan erat dengan esensi belajar. Adanya motivasi ini tetap berguna bagi pembelajaran. Motivasi ini penting untuk ada karena kemungkinan besar kondisi dan keadaan siswa tidak tetap dan kemungkinan terdapat komponen yang kurang dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa pembelajaran tidak menarik.

c. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno, macam-macam indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal.

- 1) Adanya keinginan dan hasrat untuk berhasil.
- 2) Adanya kebutuhan dan dorongan untuk belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan belajar.
- 5) Adanya kegiatan menarik saat belajar.
- 6) Adanya lingkungan kondusif saat belajar.

Menurut Novi yang dikutip dari berbagai sumber, dijabarkan indikator-indikator motivasi belajar sebagai berikut.<sup>33</sup>

- 1) Minat, berarti kelancaran pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung jika ada minat atau keinginan seseorang yang tidak segera berpuas diri dengan hasil yang diraih.
- 2) Terdapat kebutuhan dan dorongan untuk belajar, berarti seseorang memiliki keinginan dalam meningkatkan pengetahuan dikarenakan kebutuhan mencapai hasil belajar sesuai tujuannya.
- 3) Terdapat penghargaan ketika belajar, berarti dengan adanya penghargaan yang diraih seseorang berdampak pada peningkatan motivasi belajar.
- 4) Kondisi lingkungan di sekitarnya, berarti lingkungan dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

---

<sup>33</sup> Novi Indriyani, *Pengaruh Internet dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hal. 63

## 5. Pengaruh *E-Learning* dan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar peserta didik adalah faktor internal/dalam diri dan faktor eksternal/luar diri. Faktor internal berupa sifat, kebiasaan, kecerdasan, serta kondisi fisik dan psikologis seseorang. Contoh faktor eksternal, seperti pendidik, lingkungan tempat pembelajaran, sarana dan prasarana dan orang tua.<sup>34</sup> Salah satu aspek yang berkaitan dengan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor eksternal untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaannya berperan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.<sup>35</sup> Menurut Darsono, “Motivasi sebagai salah satu modal kesiapan peserta didik, sehingga memiliki hubungan yang erat dengan pembelajaran”.<sup>36</sup> Pendapat Hamalik sebagaimana yang dikutip Azhar Arsyad menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangun minat dan keinginan, sehingga meningkatkan motivasi belajar pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan pengaruh psikologis siswa untuk belajar. Pemakaian media pembelajaran akan membantu guru meningkatkan keefektifan dan penyampaian pesan serta isi materi pada saat pembelajaran.<sup>37</sup> Menurut

---

<sup>34</sup> E. Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hal. 29-30

<sup>35</sup> Hidayatul Qomariyah, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogomerto Jombang*, (Malang: Tesis Tidak Diterbitkan, 2016), hal. 25

<sup>36</sup> Max Darsono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Semarang: IKIP Semarang Press, 2000), hal. 1

<sup>37</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 19

Hujair menjelaskan bahwa kehadiran media pembelajaran bertujuan supaya siswa terdorong dalam memahami segala hal yang dipelajari, sehingga dapat mempertinggi keadaan lancarnya pembelajaran.<sup>38</sup>

Salah satu media pembelajaran *online* pada satuan akademis adalah *E-learning*. Menurut Turban yang dikutip Suwastika, “*E-learning* merupakan alat pengiriman informasi untuk pelatihan, *management* pengetahuan dan tujuan pendidikan”. Pada satuan perguruan tinggi, *E-learning* memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat.<sup>39</sup> *E-learning* adalah salah satu pemanfaatan media internet untuk pengalaman belajar. *E-learning* merupakan inovasi pembelajaran dan memiliki desain yang baik, berpusat pada penggunaannya, bersifat interaktif, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses pembelajaran di segala waktu dan tempat. *E-learning* adalah cara yang pemanfaatan teknologi digital yang tidak terbatas dan fleksibel bagi pembelajaran, sehingga motivasi belajar juga akan meningkat.<sup>40</sup> Menurut Sari bahwa “*E-learning* merupakan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik”.<sup>41</sup> Menurut Concord Consortium yang dikutip Faturrohman menjelaskan bahwa media pembelajaran termasuk *E-learning* dapat menambah pengalaman belajar.

---

<sup>38</sup> Hujair A. H. Sanaky, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 15

<sup>39</sup> I Wayan Kayun Suwastika, “Pengaruh E-Learning sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa”, dalam *Jurnal Sistem dan Informatika*, (Bali: STIKOM Bali, 2018), Vol. 13 No. 1, hal. 2

<sup>40</sup> Aurora dan Effendi, “Pengaruh Penggunaan...”, hal. 12

<sup>41</sup> Sari Pusvyta, “Memotivasi Belajar dengan Menggunakan E-Learning”, dalam *Jurnal Umum Qura*, (Lamongan: INSUD, 2015), Vol. 6 No. 1, hal. 20

Peserta didik akan termotivasi menjadi bagian dari pembelajaran itu sendiri. Pengembangan terjadi dalam komunitas yang hidup bersama, sehingga peserta didik tidak terisolasi untuk menggunakan media internet, bahkan antar peserta didik akan saling membantu dan mendukung satu sama lain untuk keberhasilan kelompok.<sup>42</sup>

Salah satu alternatif media pembelajaran *online* pada satuan akademis adalah media sosial. Media sosial merupakan aplikasi media yang dapat memfasilitasi dan memperlihatkan eksistensi pengguna dalam beraktivitas atau berkolaborasi karena sebagai sarana fasilitas yang dapat memperkuat hubungan pengguna.<sup>43</sup> Menurut Nurudin yang dikutip Vigar mengemukakan bahwa media sosial merupakan salah satu cara masyarakat menyampaikan informasi kepada orang lain, sehingga media sosial berperan penting dalam perubahan kehidupan saat ini. Media sosial dapat menarik perhatian karena aplikasi ini memiliki berbagai fitur untuk memudahkan komunikasi dan mencari informasi. Siswa akan diarahkan untuk menggunakan media sosial sebagai sarana pembelajaran pada mata pelajaran apa saja.<sup>44</sup> Menurut Mustafa & Hamzah yang dikutip Permana menjelaskan bahwa media sosial memiliki kelebihan dalam berkomunikasi yaitu tidak ada batasan yang dirasakan pengguna, sehingga menyebabkan cakupan penyebaran informasi dapat dijangkau secara menyeluruh dan

---

<sup>42</sup> Faturrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan...*, hal. 306

<sup>43</sup> Nasrullah, *Media Social...*, hal. 15

<sup>44</sup> Vigar Diaz Al Vionida, *Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Motivasi Belajar (Studi Deskriptif pada Peserta di SMA Negeri 2 Kota Bandung)*, (Bandung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 4

jaringan sosialnya dapat digunakan merata oleh berbagai komunitas. Komunitas tersebut seperti bidang akademik, politik, organisasi korporat, agensi kerajaan, pelajar dan sebagainya untuk berbagai tujuan, seperti perniagaan, pengajaran dan pembelajaran, ideologi politik, komunikasi, perhubungan awam dan alat periklanan.<sup>45</sup> Menurut Gunawan yang dikutip Fathurrochman mengemukakan bahwa pengajar dapat merangkul teknologi dan menggunakan media sosial untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggunakan aplikasi yang ada dan sesuai, sehingga bisa berinteraksi antara pengajar dan siswa.<sup>46</sup> Menurut Fitri yang dikutip Cahyani, dkk, “Berbagai manfaat positif menggunakan media sosial dapat memudahkan dalam mengakses materi pembelajaran sebagai bahan diskusi atau tugas yang diberikan oleh guru”. Menurut Putra Sumberharjo yang dikutip Cahyani, dkk menjelaskan bahwa “Media sosial mengandung pesan yang dapat merangsang untuk belajar, akibatnya siswa tidak mudah bosan”. Peran media sosial sebagai media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.<sup>47</sup>

*E-learning* dan *whatsApp group* dapat menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar siswa.<sup>48</sup> Media daring yang digunakan oleh pengajar dalam menggunakan video sharing seperti *youtube* serta

---

<sup>45</sup> Erwin Putra Permana, “Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal PINUS*, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2018), Vol. 4 No. 1, hal. 55

<sup>46</sup> Fathurrochman, “Facebook sebagai...”, hal. 5

<sup>47</sup> Irfan, dkk, “Pengaruh Penggunaan...”, hal. 266

<sup>48</sup> Adhetya Cahyani, dkk, “Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19”, dalam *Jurnal Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020), Vol 3 No 1, hal. 124

kemanfaatan *google class* untuk mengupload materi dan tugas yang dikerjakan selama masa pembelajaran daring dapat menumbuhkan keinginan untuk belajar.<sup>49</sup>

## **B. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan hasil terkait dengan *E-learning*, media sosial dan motivasi belajar, sehingga dapat diketahui persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu tersebut ialah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aswar Anas dan Nilam Permatasari Munir yang berjudul “Penerapan E-Learning sebagai Media Pembelajaran Universitas Cokroaminoto Palopo”. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan uji-t (*one sample t-test*). Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat peningkatan sebesar 97,8% respon mahasiswa tertarik untuk belajar dengan menggunakan *E-learning* selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dibandingkan sebelum penggunaan sebesar 57%. Selain itu, sebesar 97,8% menunjukkan respon mahasiswa setelah menggunakan *E-learning* terpacu untuk belajar dibandingkan sebelum penerapan sebesar 47,9%. Hasil belajar mahasiswa dilihat dari rata-rata indikator setelah menggunakan *E-learning* meningkat 80.61 yang berarti hasil belajar pada kategori tinggi, dibandingkan sebelumnya hanya sebesar 68.26 yang berarti hasil belajar pada kategori sedang. Sesuai hasil uji-t

---

<sup>49</sup> Widiya Astuti Alam Sur, dkk, “Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa dengan Sistem Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19”, dalam *Jurnal Equation Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2020), Vol 3 No 2, hal. 42

diketahui nilai signifikansi sebesar  $0,0005 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang artinya hasil belajar mahasiswa meningkat setelah menggunakan *E-learning*.<sup>50</sup> Persamaan penelitian terletak pada (1) variabel independen *E-learning* sebagai media pembelajaran; (2) pendekatan kuantitatif; dan (3) objek yang diteliti adalah mahasiswa. Perbedaan penelitian terletak pada (1) variabel dependen berupa hasil belajar; (2) lokasi penelitian di Universitas Cokroaminoto Palopo; dan (3) tujuan penelitian untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan *E-learning* sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Kayun Suwastika yang berjudul “Pengaruh E-Learning sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa”. Jenis penelitian ini adalah korelasional dengan uji regresi sebagai uji hipotesisnya. Pada isi penelitian menjelaskan bahwa hasil uji hipotesis yang menggunakan uji regresi dengan nilai signifikansi 0.000 dan  $t_{hitung}$  4,015 terbukti  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga kesimpulannya *E-learning* memengaruhi motivasi belajar mahasiswa.<sup>51</sup> Persamaan penelitian terletak pada (1) variabel independen *E-learning* sebagai media pembelajaran; (2) variabel dependen motivasi belajar; (3) pendekatan kuantitatif; (4) objek yang diteliti adalah mahasiswa; dan (5) tujuan

---

<sup>50</sup> Lihat, Aswar Anas dan Nilam Permatasari Munir, “Penerapan E-Learning sebagai Media Pembelajaran Universityas Cokroaminoto Palopo”, dalam *Pedagogy*, (Palopo: Universitas Cokroaminoto Palopo), Vol 4 No. 2, hal. 55-56

<sup>51</sup> Lihat, I Wayan Kayun Suwastika, “Pengaruh E-Learning sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa”, dalam *Jurnal Sistem dan Informatika*, (Bali: STIKOM Bali, 2018), Vol. 13 No. 1, hal. 4

penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh *E-learning* sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini yang membedakan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terkait lokasinya yang berada di STIKOM Bali.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aviva Aurora dan Hansi Effendi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang”. Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional dengan uji hipotesis menggunakan analisis deskriptif dan analisis regresi. Hasil penelitian menjelaskan ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran *E-learning* dengan motivasi belajar mahasiswa yang ditunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,625 yang berarti ada hubungan tinggi. Sesuai koefisien regresi diketahui nilainya sebesar 0,737. Selain itu, hasil uji hipotesis nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dibandingkan  $t_{tabel}$  ( $4,931 > 1,68$ ) maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa.<sup>52</sup> Persamaan penelitian terletak pada (1) variabel independen media pembelajaran *E-learning*; (2) variabel dependen motivasi belajar; (3) pendekatan kuantitatif; (4) objek yang diteliti adalah mahasiswa; dan (5) tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *E-learning* terhadap motivasi belajar

---

<sup>52</sup> Lihat, Aviva Aurora dan Hansi Effendi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang”, dalam *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, (Padang: Universitas Negeri Padang, 2019), Vol. 5 No. 2, hal. 15

- mahasiswa. Penelitian ini yang membedakan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terkait lokasinya yang berada di Universitas Negeri Padang.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Wijanarko yang berjudul “Pengaruh Kualitas Pelayanan WI-FI dan E-Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Angkatan Tahun 2011-2013”. Jenis penelitian ini adalah *ex post facto*, dengan uji hipotesis menggunakan analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,903, koefisien regresi ( $b_1$ ) sebesar 0,140 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *E-learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa.<sup>53</sup> Persamaan penelitian terletak pada (1) variabel independen *E-learning*; (2) variabel dependen motivasi belajar; (3) pendekatan kuantitatif; (4) objek yang diteliti adalah mahasiswa; dan (5) tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh *E-learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini yang membedakan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terkait lokasinya yang berada di Universitas Negeri Yogyakarta.
  5. Penelitian yang dilakukan oleh Alimuddin, dkk yang berjudul “Intensitas Penggunaan E-Learning dalam Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana (S1) DI Universitas Hasnuddin”. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan uji hipotesis menggunakan analisis

---

<sup>53</sup> Lihat, Bambang Wijanarko, *Pengaruh Kualitas Pelayanan WI-FI dan E-Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Angkatan Tahun 2011-2013*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 75

regresi linier sederhana. Hasil penelitian menjelaskan bahwa ada pengaruh positif antara Intensitas penggunaan *E-learning* sebagai media pembelajaran terhadap hasil pembelajaran mahasiswa pada Program Sarjana (S1) Universitas Hasanuddin. Sebesar 0.081 atau 8,1% menunjukkan pengaruh antara intensitas penggunaan *E-learning* sebagai media pembelajaran terhadap hasil pembelajaran mahasiswa, sedangkan sisanya 91,9% merupakan faktor lain yang tidak menjadi objek dalam penelitian. Nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang menunjukkan ada pengaruh intensitas penggunaan *E-learning* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa.<sup>54</sup>

Persamaan penelitian terletak pada (1) variabel independen *E-learning*; (2) pendekatan kuantitatif; dan (3) objek yang diteliti adalah mahasiswa. Perbedaan penelitian terletak pada (1) variabel dependen berupa hasil pembelajaran; (2) lokasi penelitian yang dilakukan di Universitas Hasanuddin; dan (3) tujuan penelitian untuk mengetahui intensitas penggunaan *E-learning* sebagai media pembelajaran terhadap hasil pembelajaran.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Euis Karwati yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) terhadap Mutu Belajar Mahasiswa”. Jenis penelitian ini adalah deskriptif verifikatif, dengan analisis regresi sederhana sebagai uji hipotesisnya. Hasil dari penelitian ini diketahui

---

<sup>54</sup> Lihat, Alimuddin, dkk, “Intensitas Penggunaan E-Learning dalam Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana (S1) di Universitas Hasanuddin”, dalam *Jurnal Komunikasi KAREBA*, (Makassar: Universitas Hasanuddin, 2015), Vol. 4 No. 4, hal. 395-396

bahwa nilai R (korelasi) sebesar 0,785 yang berarti sebesar 78,5% kontribusi *E-learning* memengaruhi mutu belajar mahasiswa dengan kuat dan sisanya sebesar 21,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang menunjukkan bahwa *E-Learning* berpengaruh terhadap mutu belajar.<sup>55</sup> Persamaan penelitian terletak pada (1) variabel independen *E-learning*; (2) pendekatan kuantitatif; dan (3) objek yang diteliti adalah mahasiswa. Perbedaan penelitian terletak pada (1) variabel dependen berupa mutu belajar; (2) lokasi penelitian di FKIP UNINUS Bandung; dan (3) tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh pembelajaran elektronik (*E-learning*) terhadap mutu belajar mahasiswa.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Irwan Fathurrochman yang berjudul “Facebook sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar”. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan uji hipotesis berupa uji-t dan normal gain untuk mengetahui perbedaan motivasi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 0,05 dengan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,22 > 2,08$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang berarti pembelajaran yang terintegrasi dengan media sosial berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, motivasi belajar mahasiswa dengan pembelajaran yang terintegrasi media sosial mengalami peningkatan

---

<sup>55</sup> Lihat, Euis Karwati, “Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) terhadap Mutu Belajar Mahasiswa”, dalam *Jurnal Penelitian Komunikasi*, (Bandung: UNINUS, 2014), Vol. 17 No. 1, hal. 53

signifikan yang diketahui dari hasil uji N-gain untuk kelas eksperimen 0,71 dan kelas kontrol 0,51”.<sup>56</sup> Persamaan penelitian terletak pada (1) variabel independen media sosial sebagai media pembelajaran; (2) variabel dependen motivasi belajar; (3) pendekatan kuantitatif; dan (4) objek yang diteliti adalah mahasiswa. Penelitian ini yang membedakan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terkait lokasinya yang berada di IAIN Curup.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Erwin Putera Permana yang berjudul “Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berfikir Kritis dan Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,22 > 2,08$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh media sosial sebagai sumber belajar terhadap motivasi belajar. Hasil analisis motivasi belajar siswa antara kelas perlakuan dengan kelas kontrol diperoleh hasil rata-rata kelas perlakuan (80%) cenderung lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (70%), sehingga diketahui pada kelas perlakuan, siswa dapat termotivasi dengan adanya media sosial sebagai sumber belajar.<sup>57</sup> Persamaan penelitian terletak pada (1) variabel independen media sosial; (2) variabel dependen motivasi

---

<sup>56</sup> Lihat, Irwan Fathurrochman, “Facebook sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar”, dalam *ITQAN*, (Bengkulu: IAIN Curup, 2018), Vol. 9 No. 1, hal. 25-26

<sup>57</sup> Lihat, Erwin Putra Permana, “Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal PINUS*, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2018), Vol. 4 No. 1, hal. 57

- belajar; dan (3) pendekatan kuantitatif. Perbedaan penelitian terletak pada (1) lokasi penelitian di SDN Mojoroto 4 dan (2) objek yang diteliti siswa.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Irfan, Siti Nursiah, Andi Nilam Rahayu yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) secara Positif terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar”. Jenis penelitian ini adalah *ex-post facto*, dengan analisis regresi sederhana sebagai uji hipotesisnya. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang berarti media sosial secara positif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Selain itu, nilai korelasi/ hubungan (R) antara kedua variabel yaitu sebesar 0,550 atau sama dengan 55% dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,303 atau sebesar 30,3%. Hasil uji t sendiri diketahui nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $4,615 > t_{tabel} 2,009$ .<sup>58</sup> Persamaan penelitian terletak pada (1) variabel independen media sosial; (2) variabel dependen motivasi belajar; dan (3) pendekatan kuantitatif. Perbedaan penelitian terletak pada (1) lokasi penelitian di SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar dan (2) objek yang diteliti siswa.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Yohanes Hendro Pranyoto berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo

---

<sup>58</sup> Lihat, Muhammad Irfan, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) secara Positif terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar”, dalam *Jurnal Publikasi Pendidikan*, (Makassar : Universitas Negeri Makassar, 2019), Vol. 9 No. 3, hal. 270

Yakobus Merauke”. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif korelasional dan uji hipotesis menggunakan analisis regresi. Hasil penelitian ini menunjukkan analisis regresi dengan signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang berarti penggunaan media sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa STK Santo Yakobus Merauke.<sup>59</sup> Persamaan penelitian terletak pada (1) variabel independen media sosial sebagai media pembelajaran; (2) pendekatan kuantitatif; dan (3) objek yang diteliti adalah mahasiswa. Perbedaan penelitian terletak pada (1) variabel dependen berupa hasil belajar kognitif; (2) lokasi penelitian di STK Santo Yakobus Merauke; dan (3) tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Amy Julia Al Ela Rachmah berjudul “Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi Siswa Kelas XI SMAN 1 Depok Sleman Yogyakarta”. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan uji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney*. Hasil penelitian ini menunjukkan pada uji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney* diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, sehingga kesimpulannya pemanfaatan situs jejaring sosial *Facebook* sebagai media pembelajaran dapat mempertinggi hasil

---

<sup>59</sup> Lihat, Yohanes Hendro Pranyoto, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke”, dalam *Jurnal Jumpa*, (Merauke: STK Santo Yakobus, 2020), Vol. 3 No. 1, hal. 43

belajar.<sup>60</sup> Persamaan penelitian terletak pada (1) variabel independen media sosial sebagai media pembelajaran; dan (2) pendekatan kuantitatif. Perbedaan penelitian terletak pada (1) variabel dependen berupa hasil belajar; (2) lokasi penelitian di SMAN 1 Depok Sleman Yogyakarta; (3) objek yang diteliti adalah siswa, dan (4) tujuan penelitian untuk mengetahui pemanfaatan situs jejaring sosial *Facebook* terhadap hasil belajar.

12. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Ulfatin berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Facebook dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sindue Donggala”. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dan uji hipotesis menggunakan *Pired T-Test*. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji hipotesis menggunakan *Pired T-Tes* diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media sosial *Facebook* lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.<sup>61</sup> Persamaan penelitian terletak pada (1) variabel independen media sosial; (2) variabel dependen motivasi belajar; dan (3) pendekatan

---

<sup>60</sup> Lihat, Amy Julia Al Ela Rachmah, *Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi Siswa Kelas XI SMAN 1 Depok Sleman Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hal. 65

<sup>61</sup> Lihat, Novi Ulfatin, *Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Facebook dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sindue Donggala*, (Malang: Tesis Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 118

kuantitatif. Perbedaan penelitian terletak pada (1) lokasi penelitian di SMP Negeri 1 Sindue Donggala; dan (2) objek yang diteliti siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas, penelitian ini memiliki sasaran yang nyaris sama dengan sasaran penelitian terdahulu di atas, yakni berhubungan dengan *E-learning* sebagai media pembelajaran, media sosial sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar. Perbandingan antara penelitian terdahulu di atas dengan penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 2.1**

Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Aswar Anas dan Nilam Permatasari Munir yang berjudul “Penerapan E-Learning sebagai Media Pembelajaran Universitas Cokroaminoto Palopo”.	Terdapat pengaruh penerapan <i>E-learning</i> sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa dengan dibuktikan hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,0005 < 0,05$ yang berarti bahwa $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima.	Penelitian memiliki kesamaan (1) variabel independen <i>E-learning</i> sebagai media pembelajaran; (2) pendekatan yang digunakan kuantitatif; dan (3) objek yang diteliti mahasiswa.	Penelitian berbeda terkait (1) variabel dependen berupa hasil belajar; (2) lokasi penelitian di Universitas Cokroaminoto Palopo; dan (3) tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan <i>E-learning</i> sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa
2	I Wayan Kayun Suwastika yang berjudul “Pengaruh E-Learning sebagai Salah	Terdapat pengaruh <i>E-learning</i> sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar	Penelitian memiliki kesamaan (1) variabel independen <i>E-learning</i> sebagai media	Penelitian berbeda terkait lokasi penelitian di STIKOM Bali.

	Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa”.	mahasiswa yang dibuktikan dengan uji regresi dengan nilai signifikansi 0.000 dan $t_{hitung}$ 4,015 terbukti hipotesis $H_1$ diterima.	pembelajaran; (2) variabel dependen motivasi belajar; (3) pendekatan yang digunakan kuantitatif; (4) objek yang diteliti mahasiswa; dan (5) tujuan penelitian.	
3	Penelitian yang dilakukan oleh Aviva Aurora dan Hansi Effendi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang”.	Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>E-learning</i> terhadap motivasi belajar mahasiswa yang dibuktikan dari uji hipotesis menggunakan regresi yang menunjukkan nilai $t_{hitung}$ lebih besar dibandingkan $t_{tabel}$ ( $4,931 > 1,68$ ), sehingga $H_a$ diterima dan $H_0$ ditolak.	Penelitian memiliki kesamaan (1) variabel independen <i>E-learning</i> sebagai media pembelajaran; (2) variabel dependen motivasi belajar; (3) pendekatan yang digunakan kuantitatif; (4) objek yang diteliti mahasiswa; dan (5) tujuan penelitian.	Penelitian berbeda terkait lokasi penelitian di Universitas Negeri Padang.
4	Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Wijanarko yang berjudul “Pengaruh Kualitas Pelayanan <i>WI-FI</i> dan <i>E-Learning</i> terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas	Terdapat pengaruh positif dan signifikan <i>E-learning</i> terhadap motivasi belajar mahasiswa yang ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung}$ sebesar 3,903, koefisien regresi (b1) sebesar 0,140 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti $H_a$	Penelitian memiliki kesamaan (1) variabel independen <i>E-learning</i> ; (2) variabel dependen motivasi belajar; (3) pendekatan yang digunakan kuantitatif; (4) objek yang diteliti mahasiswa; dan (5) tujuan penelitian.	Penelitian berbeda terkait lokasi penelitian di Universitas Negeri Yogyakarta.

	Ekonomi Angkatan Tahun 2011-2013”.	diterima dan $H_0$ ditolak.		
5	Alimuddin, Tawany Rahamma, M. Nadjib yang berjudul “Intensitas Penggunaan E-Learning dalam Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana (S1) di Universitas Hasanuddin”.	Terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan <i>E-learning</i> sebagai media pembelajaran terhadap hasil pembelajaran mahasiswa yang dibuktikan dengan nilai signifikansi dari uji regresi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti $H_a$ diterima dan $H_0$ ditolak.	Penelitian memiliki kesamaan (1) variabel independen <i>E-learning</i> ; (2) pendekatan yang digunakan kuantitatif; dan (3) objek yang diteliti mahasiswa.	Penelitian berbeda terkait (1) variabel dependen berupa hasil pembelajaran; (2) lokasi penelitian yang dilakukan di Universitas Hasanuddin; dan (3) tujuan penelitian untuk mengetahui intensitas penggunaan <i>E-learning</i> sebagai media pembelajaran terhadap hasil pembelajaran.
6	Euis Karwati yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) terhadap Mutu Belajar Mahasiswa”.	Terdapat pengaruh <i>E-learning</i> terhadap mutu belajar, dibuktikan dengan nilai signifikansi dari uji regresi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti $H_a$ diterima dan $H_0$ ditolak.	Penelitian memiliki kesamaan (1) variabel independen <i>E-learning</i> ; (2) pendekatan yang digunakan kuantitatif; dan (3) objek yang diteliti mahasiswa.	Penelitian berbeda terkait (1) variabel dependen berupa mutu belajar; (2) lokasi penelitian di FKIP UNINUS Bandung; dan (3) tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh pembelajaran elektronik ( <i>E-learning</i> ) terhadap mutu belajar mahasiswa.
7	Irwan Fathurrochman yang berjudul “Facebook sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar”.	Terdapat pembelajaran yang terintegrasi dengan media sosial berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa yang ditunjukkan dengan hasil uji-t pada taraf signifikansi 0,05	Penelitian memiliki kesamaan (1) variabel independen media sosial sebagai media pembelajaran; (2) variabel dependen berupa motivasi belajar; (3) pendekatan yang digunakan	Penelitian berbeda terkait lokasi penelitian yang dilakukan di IAIN Curup.

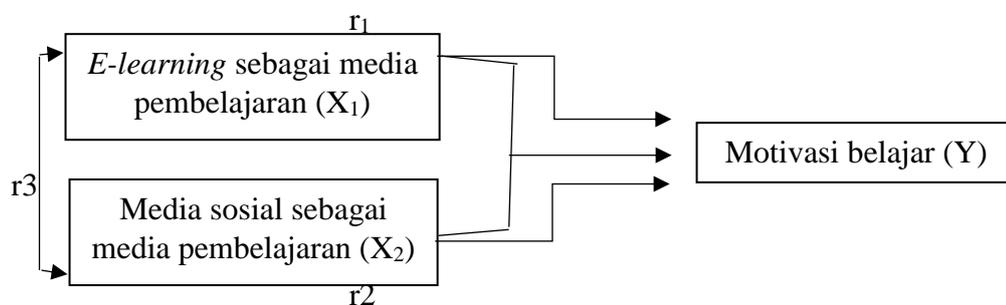
		dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,22 > 2.08$ yang berarti $H_a$ diterima dan $H_0$ ditolak. Selain itu, hasil uji N-gain untuk kelas eksperimen 0,71 dan kelas kontrol 0,51.	kuantitatif; dan (4) objek yang diteliti mahasiswa.	
8	Erwin Putera Permana yang berjudul "Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berfikir Kritis dan Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar".	Terdapat pengaruh media sosial sebagai sumber belajar IPS terhadap motivasi belajar yang dibuktikan dengan uji kesamaan dua variabel menggunakan Uji-t yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,22 > 2,08$ maka $H_0$ ditolak $H_a$ diterima.	Penelitian memiliki kesamaan (1) variabel independen media sosial; (2) variabel dependen motivasi belajar; (3) pendekatan yang digunakan kuantitatif.	Penelitian berbeda terkait (1) lokasi penelitian di SDN Mojoroto 4 dan (2) objek yang diteliti siswa.
9	Muhammad Irfan, Siti Nursiah, Andi Nilam Rahayu yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) secara Positif terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar".	Terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap motivasi belajar yang dibuktikan dengan uji regresi linear sederhana diketahui besarnya nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ , dan nilai t diketahui nilai $t_{hitung}$ sebesar $4,615 > t_{tabel}$ $2,009$ yang berarti $H_0$ ditolak $H_a$ diterima.	Penelitian memiliki kesamaan (1) variabel independen media sosial; (2) variabel dependen motivasi belajar; (3) pendekatan yang digunakan kuantitatif.	Penelitian berbeda terkait (1) lokasi penelitian di SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar dan (2) objek yang diteliti siswa.

10	Yohanes Hendro Pranyoto berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke".	Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa yang dibuktikan dengan hasil uji regresi diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti $H_a$ diterima dan $H_0$ ditolak.	Penelitian memiliki kesamaan (1) variabel independen media sosial sebagai media pembelajaran; (2) pendekatan yang digunakan kuantitatif; dan (3) objek yang diteliti mahasiswa.	Penelitian berbeda terkait (1) variabel dependen berupa hasil belajar kognitif; (2) lokasi penelitian di STK Santo Yakobus Merauke; dan (3) tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif.
11	Amy Julia Al Ela Rachmah berjudul "Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi Siswa Kelas XI SMAN 1 Depok Sleman Yogyakarta".	Terdapat pengaruh pemanfaatan situs jejaring sosial <i>Facebook</i> sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar yang dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan Mann-Whitney diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ yang berarti $H_a$ diterima dan $H_0$ ditolak.	Penelitian memiliki kesamaan (1) variabel independen media sosial sebagai media pembelajaran; dan (2) pendekatan yang digunakan kuantitatif.	Penelitian berbeda terkait (1) variabel dependen berupa hasil belajar; (2) lokasi penelitian di SMAN 1 Depok Sleman Yogyakarta; (3) objek yang diteliti adalah siswa, dan (4) tujuan penelitian untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran TIK siswa yang menggunakan situs jejaring sosial <i>Facebook</i> sebagai media pembelajaran.
12	Novi Ulfatin berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Facebook dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan	Terdapat pengaruh pemanfaatan media sosial <i>Facebook</i> terhadap motivasi belajar siswa, yang dibuktikan dengan hasil pengujian	Penelitian memiliki kesamaan (1) variabel independen media sosial; (2) variabel dependen motivasi belajar; dan (3) pendekatan yang	Penelitian berbeda terkait (1) lokasi penelitian di SMP Negeri 1 Sindue Donggala; dan (2) objek yang diteliti siswa.

	Agama Islam pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sindue Donggala”.	hipotesis menggunakan <i>Pired T-Tes</i> diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ yang berarti $H_a$ diterima dan $H_o$ ditolak.	digunakan kuantitatif.	
--	---	--	------------------------	--

### C. Kerangka Berfikir Penelitian

Menurut Uma Sekaran yang dikutip Sugiyono, “Kerangka berfikir merupakan bentuk konsep terkait teori yang bersangkutan dengan bermacam-macam faktor, sehingga dapat diidentifikasi sebagai masalah pokok.<sup>62</sup> Bersumber landasan teori dan penelitian terdahulu di atas, maka kerangka berfikir dapat ditunjukkan sebagai berikut.



**Keterangan :**

—————> : pengaruh antar variabel (r)

Variabel Independen : *E-learning* sebagai media pembelajaran (X<sub>1</sub>)

Media sosial sebagai media pembelajaran (X<sub>2</sub>)

Variabel dependen : Motivasi belajar (Y)

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 91

Penelitian diketahui memiliki dua variabel bebas yaitu *E-learning* sebagai media pembelajaran ( $X_1$ ) dan media sosial sebagai media pembelajaran ( $X_2$ ) dan satu variabel terikat yaitu motivasi belajar ( $Y$ ). Variabel  $X_1$  dan  $X_2$  di atas, serta keduanya akan mempengaruhi  $Y$ . Kerangka berfikir di atas dapat dideskripsikan menjadi (1) *E-learning* sebagai media pembelajaran akan mempengaruhi motivasi belajar, (2) media sosial sebagai media pembelajaran akan mempengaruhi motivasi belajar, (3) *E-learning* dan media sosial sebagai media pembelajaran akan mempengaruhi motivasi belajar.