

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat, motivasi dan belajar sangat berkaitan erat dalam proses pembelajaran, karena setiap individu yang memiliki minat baik maka akan ada motivasi di dalam dirinya untuk belajar dengan baik pula. Minat belajar merupakan kecenderungan hati dan jiwa terhadap sesuatu yang dapat dipelajari yang dianggap penting dan bermanfaat sehingga sesuatu itu diperlukan, diperhatikan dan kemudian diikuti dengan perasaan bahagia. Menurut Hansen (dalam Susanto, 2013:57) minat belajar peserta didik erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi diri dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Menurut Walgito (dalam Parnawi, 2019:66) motivasi adalah keadaan dalam diri individu yang mendorong perilaku kearah tujuan. Banyak para ahli yang sudah mengemukakan pengertian motivasi dengan berbagai sudut pandang mereka masing-masing namun intinya sama, yakni sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai suatu masalah di dalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan dan mengontrol minat-minat mahasiswa.

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Sedangkan menurut (Natalina dan Gandana, 2019:156)

Pengaruh adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh individu sebelum dan sesudah pesan. Motivasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu misalnya, usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Menurut (Parnawi, 2019:66) Motivasi berasal dari bahasa latin, *movere* yang berarti bergerak atau bahasa Inggrisnya *to move*. Motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang mendorong untuk berbuat (*driving force*). Motif saling berkaitan dengan faktor lain baik internal maupun eksternal sehingga tidak dapat berdiri sendiri. Hal-hal yang mempengaruhi motif disebut motivasi. Menurut Ernest R. Hilgard (dalam Sumardi Suryabrata, 1984:252) belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja, yang menimbulkan perubahan, dan keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Dalam hal pembelajaran, motivasi berperan penting dalam melakukan setiap tindakan mahasiswa. Seperti, mahasiswa yang tidak ingin melakukan satu tugas perkuliahan, namun karena ia mengetahui dampak yang akan terjadi maka sesulit apapun tetap dilakukan. Jadi, motivasi sebagai pendorong perbuatan dapat mempengaruhi tindakan apa yang akan diambil selanjutnya setelah merasakan dorongan dalam diri.

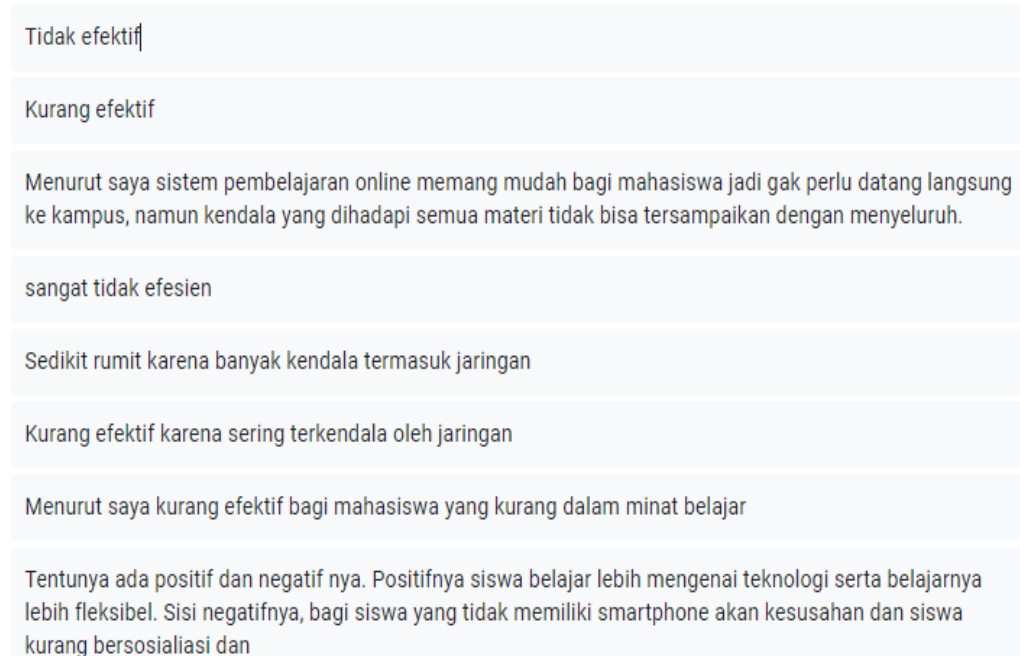
Pembelajaran *Jitsuyou Kaiwa* adalah mata kuliah yang mengasah keahlian berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran

untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Jepang sehingga dosen pengampu mempraktikkan sebagian percakapan dalam bahasa Jepang yang bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam berkomunikasi bahasa Jepang. Mata kuliah ini ditempuh mahasiswa tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Sedangkan menurut Wulandari (2017:215) Dalam suatu pembelajaran khususnya *kaiwa* seorang pengajar mengharapkan adanya kolaborasi dan interaksi antara mahasiswa satu dan lainnya.

Dengan adanya covid-19 semua kehidupan di dunia terkendala, semua pertemuan ditiadakan, maka semua pelajar hingga mahasiswa maupun pendidik ataupun dosen melakukan pembelajaran secara *e-learning (online)*. Pembelajaran *e-learning (online)* adalah sebuah proses pembelajaran berbasis elektronik. Menurut (Michael, 2013:27) *e-learning* adalah suatu pembelajaran yang disusun sedemikian rupa dengan menggunakan suatu sistem elektronik atau komputer sehingga mampu untuk mendukung suatu proses pembelajaran. Tetapi, pembelajaran secara *online* sangat meresahkan pelajar hingga mahasiswa dan juga orang tua pelajar pun ikut mengeluh, terutama bagi orang yang memiliki kesulitan ekonomi, dikarenakan perlunya tambahan biaya untuk membeli gawai ataupun laptop dan mengisi pulsa atau kuota pada gawainya untuk digunakan sebagai media pembelajaran *online*, hingga pembelajaran secara *online* membuat orang tua atau wali dari pelajar ikut kebingungan karena kebanyakan orang tua gagap dalam teknologi tersebut.

bagaimana menurut kalian belajar menggunakan sistem online?

10 tanggapan



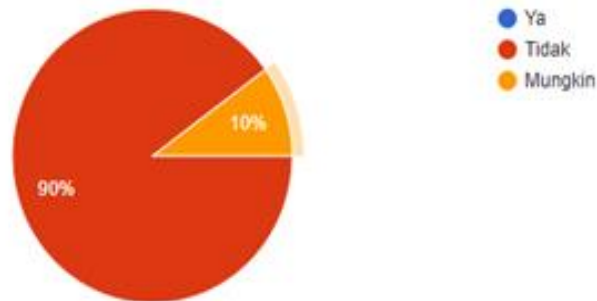
Tidak efektif
Kurang efektif
Menurut saya sistem pembelajaran online memang mudah bagi mahasiswa jadi gak perlu datang langsung ke kampus, namun kendala yang dihadapi semua materi tidak bisa tersampaikan dengan menyeluruh.
sangat tidak efisien
Sedikit rumit karena banyak kendala termasuk jaringan
Kurang efektif karena sering terkendala oleh jaringan
Menurut saya kurang efektif bagi mahasiswa yang kurang dalam minat belajar
Tentunya ada positif dan negatif nya. Positifnya siswa belajar lebih mengenai teknologi serta belajarnya lebih fleksibel. Sisi negatifnya, bagi siswa yang tidak memiliki smartphone akan kesusahan dan siswa kurang bersosialisasi dan

Gambar 1.1 Hasil angket pendahuluan menggunakan sistem *online*

Ketika peneliti mewawancarai dan memberikan angket melalui *google form* kepada 10 responden memperoleh hasil diantaranya, 5 responden menjawab pembelajaran menggunakan *e-learning* kurang efektif, lainnya mengatakan lebih merasa pusing dan sedikit rumit karena terkendala oleh *signal*. Sedangkan dalam wawancara, peneliti mewawancarai 3 orang teman dan mereka mengatakan merasa kesulitan dalam mendapatkan ilmu yang diberikan oleh dosen, hingga mereka lebih banyak mengatakan meninggalkan pembelajaran *online* daripada tidak dapat masuk kedalam otak dan ada juga yang mengatakan lebih memusingkan pembelajaran secara *online* dibandingkan dengan pembelajaran secara tatap muka atau *offline*.

Apakah saat pembelajaran menggunakan e-learning atau secara online ilmu yang didapat atau diserap sama dengan pembelajaran secara offline?

10 tanggapan

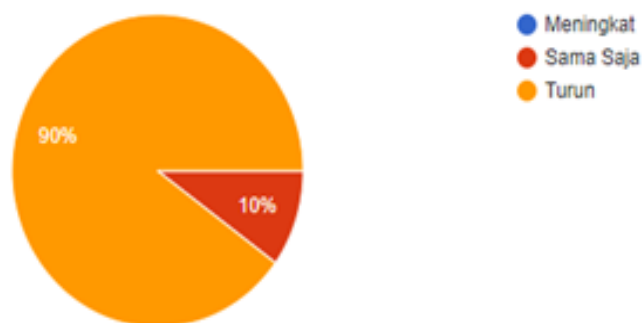


Gambar 1.2 Hasil angket pendahuluan ilmu yang didapat dalam pembelajaran *e-learning* atau *online*

Untuk pembelajaran *online* 90% responden mengatakan pembelajaran *e-learning* sulit untuk diserap beda dengan pembelajaran *offline*, sedangkan 10% mengatakan mungkin atau ragu-ragu dalam mengatakan pembelajaran menggunakan *e-learning* mudah untuk diserap sama dengan pembelajaran *offline*.

Bagaimana motivasi anda dalam pembelajaran secara online?

10 tanggapan



Gambar 1.3 Hasil angket pendahuluan motivasi dalam pembelajaran *online*

Sedangkan untuk motivasi dalam pembelajaran secara *online* mereka merasakan penurunan motivasi, karena dari 10 responden, 9 responden mengatakan tingkat motivasinya menurun sedangkan 1 responden mengatakan tingkat motivasinya sama saja seperti pembelajaran *offline*.

Apa yang menyebabkan motivasi belajar anda turun?

10 tanggapan

Karena kurangnya pemahaman yg disampaikan secara online

Karena pembelajaran menjadi monoton

karna tidak semangat, saya lebih suka kuliah tatap muka

Susa memahami materi secara online

Karena online ini lebih santai

Kurang paham materi dan fokusnya dalam pembelajaran

Karena terasa membosankan

Kurang fokus karena menggunakan smartphone, dimana di dalam nya terdapat berbagai medsos dan juga terlalu bergantung pada google

Karena pembelajaran tampak membosankan

Gambar 1.4 Hasil angket pendahuluan hal yang menyebabkan motivasi belajar secara *online* turun

Penyebabnya pun beragam 3 responden mengatakan pembelajaran *online* lebih terasa membosankan, 3 responden lainnya mengatakan kurangnya pemahaman materi dalam pembelajaran *online*, sedangkan 4 responden lainnya mengatakan kurang fokus dalam pembelajaran *online* dikarenakan susah nya *signal*, maka responden tidak dapat mendengarkan dosen dengan baik, serta

terkendala karena pembelajaran *online* menggunakan *gadget*, dimana didalamnya terdapat berbagai media sosial menjadikan pembelajaran secara *online* tidak fokus dan responden menjawab akan terlalu bergantung kepada *google*.

Keluh kesah pelajar maupun mahasiswa pun tidak selesai di dunia nyata saja, selama masa covid-19 sangat beraneka ragam keluhan kesah pelajar maupun mahasiswa di media sosial seperti *twitter* contohnya, mereka banyak mengeluarkan keluhan kesahnya selama pembelajaran secara *online*, seperti kehabisan kuota, *signal* yang buruk, sampai mereka merindukan pertemuan bersama teman-teman maupun dosen untuk pembelajaran secara *offline* atau luring dikarenakan apa yang dipelajari mereka tidak masuk ke dalam otak. Mereka juga mengatakan pembelajaran secara *e-learning (online)* sangat membuat motivasi belajar mereka menurun, dari yang sibuk dengan gawainya saat pelajaran, yang tertidur saat kuliah berlangsung, serta dalam kuliah *online* pun mereka membagi dua pikiran mereka dengan menonton tv atau video. Maka pembelajaran secara *online* juga masih sangat kurang kondusif dan masih banyak pelajar atau mahasiswa yang terlena dalam pembelajaran *online* ini, karena pendidik atau dosen tidak mengetahui apa yang dilakukan pelajar atau mahasiswa ketika pembelajaran *online* berlangsung. Oleh karenanya itu Peneliti ingin mengetahui apakah pembelajaran secara *online* bisa menjadi kondusif dan dapat membangkitkan motivasi mahasiswa kembali dan mudah untuk mahasiswa mencerna pelajaran secara baik walaupun tidak adanya pembelajaran tatap muka selama hampir 2 semester.

Beberapa peneliti sebelumnya juga banyak yang menggunakan tema tentang pembelajaran menggunakan *e-learning* atau pembelajaran secara *online*. Salah satunya Muzid dan Munir yang berjudul “Persepsi Mahasiswa Dalam Penerapan *E-Learning* sebagai Aplikasi Peningkatan Kualitas Pendidikan” menyatakan bahwa dalam implementasi *e-learning* sebagai alat dukung sistem pembelajaran bukan hanya sekedar proses dalam instalasi komputer, jaringan, tetapi juga dibutuhkan persiapan seluruh pihak yang berkaitan di dalam institusi, baik dari pembuat kebijakan, dosen, maupun mahasiswanya. Dalam pengembangan *e-learning* harus diperhatikan secara seimbang dan teratur, sehingga pemanfaatan *e-learning* dapat digunakan secara optimal. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Mulyana, dkk yang berjudul “Persepsi Mahasiswa Atas Penggunaan Aplikasi Perkuliahan Daring Saat Wabah Covid-19” menyatakan bahwa, secara umum mahasiswa siap untuk mengikuti perkuliahan daring. Keterbatasan kuota akses *internet* dan kemudahan serta kenyamanan penggunaan aplikasi, dapat memberikan pengaruh terhadap keikutsertaan mahasiswa dalam perkuliahan daring. Penggunaan aplikasi *WAG* dan *GCR* memperoleh persepsi positif dari para mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kesatuan. Para mahasiswa memberi persepsi setuju dalam penggunaan *WAG* dan *GCR* untuk perkuliahan daring. Dan penelitian yang dilakukan oleh Sari yang berjudul “Memotivasi Belajar dengan Menggunakan *E-learning*” menyatakan bahwa metode pembelajaran *e-learning* lebih baik tidak mendudukkan peserta didik semata-mata menjadi “pendengar” maupun “penonton” saja. Contohnya seperti materi pembelajaran yang diberikan berbentuk audio yang sekedar

diperdengarkan, ataupun untuk video sekedar ditonton dan tidak ada tanya jawab maupun interaksi dari peserta didik kepada pendidik. Keadaan tersebut menyebabkan penggunaan pembelajaran *online* kurang maksimal serta dapat dikatakan percuma atau sia-sia. Bahkan saat adanya cuplikan yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran.

Dengan melihat hasil angket pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti terhadap pembelajaran secara *e-learning* menurunkan motivasi belajar mahasiswa maka peneliti ingin meneliti pembelajaran *Jitsuyou Kaiwa* dalam menggunakan *e-learning* dapat berdampak pada motivasi mahasiswa terhadap kemampuan berbicara mahasiswa tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran *e-learning* dalam pembelajaran *Jitsuyou Kaiwa* mahasiswa tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ?
2. Bagaimana kemampuan berbicara *Jitsuyou Kaiwa* mahasiswa tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam pembelajaran *e-learning* ?

3. Bagaimana korelasi antara motivasi belajar pada pembelajaran *e-learning* dan kemampuan berbicara *Jitsuyou Kaiwa* mahasiswa tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ?

C. Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang ada, penelitian ini hanya akan membahas tentang motivasi belajar pada pembelajaran *e-learning* terhadap kemampuan berbicara *Jitsuyou Kaiwa* mahasiswa tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar pada pembelajaran *e-learning* dalam pembelajaran *Jitsuyou Kaiwa* mahasiswa tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui kemampuan berbicara *Jitsuyou Kaiwa* mahasiswa tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam pembelajaran menggunakan *e-learning (online)*.
3. Untuk mengetahui korelasi antara motivasi belajar pada pembelajaran *e-learning* dan kemampuan berbicara dalam pembelajaran *Jitsuyou Kaiwa* mahasiswa tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang motivasi pembelajaran menggunakan *e-learning* khususnya pembelajaran *Jitsuyou Kaiwa* untuk mahasiswa tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Mampu menerapkan motivasi yang lebih baik dalam melakukan sesuatu pembelajaran. Serta penulis mendapatkan pengetahuan dan wawasan mengenai motivasi pada pembelajaran secara *e-learning (online)*.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat diaplikasikan sebagai pengetahuan tentang bagaimana cara meningkatkan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran secara *e-learning (online)*.

c. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa pada saat pembelajaran bahasa Jepang, *Jitsuyou Kaiwa*, ataupun pada

pembelajaran lainnya dalam menggunakan sistem pembelajaran *e-learning* (*online*).

F. Sistematika Penulisan

Pada sistem penulisan skripsi yang dilakukan peneliti dikategorikan menjadi beberapa bab serta sub bab dengan penyusunan penulisan, sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Di dalam Bab I terdapat beberapa sub bab yaitu, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka

Di dalam Bab II memuat teori-teori yang berupa pengertian atau definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan skripsi serta beberapa *literature review* yang berhubungan dengan penelitian.

Bab III Metode Penelitian dan Analisis Data

Di dalam Bab III terdapat beberapa pemaparan metode penelitian yang dipakai, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan hasil penelitian.

Bab IV Analisis Data dan Hasil Penelitian

Sedangkan untuk Bab IV merupakan bab yang menjelaskan hasil dari proses analisis data dan menguraikan hasil dari data penelitian.

Bab V Penutup

Bab V bab terakhir pada penelitian ini memuat kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan juga saran untuk pembelajaran maupun penelitian yang akan dilakukan berikutnya.