

Pengaruh Pemanfaatan *E-learning* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

Dimas Anditha Chyo Sujiwo¹, Qurrota A'yun²

¹IKIP PGRI Jember, ²Universitas Muhammadiyah Jember
¹cahyodimas10@gmail.com, ²qurrota.ayun@unmuhjember.ac.id

(Naskah Masuk: 5 Mei 2020, diterima untuk diterbitkan: 12 Mei 2020)

Abstrak:

E-learning merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan suatu teknologi yang mana dalam proses pembelajarannya dilakukan secara *online*. pembelajaran *online* terdapat *tools* yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa maupun Dosen dalam kegiatan Pembelajaran seperti kegiatan komunikasi dan interaksi, melakukan kegiatan pemberian pertanyaan, bertanya kepada Dosen atau sebaliknya, dan menanggapi pernyataan dari teman-temannya. Dengan adanya *tools* yang lengkap ini akan memberi kenyamanan kepada Dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan tentunya dapat mengurangi rasa jenuh bagi mahasiswa sehingga motivasi belajarnya meningkat. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang kurang dari 0,05 dan nilai t-hitung yang lebih besar dari t-tabel sebesar $11,737 > 2.02439$. berdasarkan *R Square* menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa dipengaruhi sebesar 77,3% dalam penelitian ini dan sebesar 22,7% dipengaruhi oleh variabel dari luar penelitian.

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

Abstract

E-learning is a learning process that utilizes the sophistication of a technology which in the learning process is done online. Online learning there are tools that can be used by students and lecturers in learning activities such as communication and interaction activities, conducting questions, asking lecturers or vice versa, and responding to statements from friends. With this complete tools, it will provide comfort for students and lecturers in the teaching and learning process. The activities carried out certainly can reduce boredom for students so that their motivation to learn increases. Based on the results of the study indicate there is an influence of e-learning on student motivation. This is indicated by the significance value of 0,000 which is less than 0,05 and the t-test value greater than t-table of 11, 737 > 2,02439. Based on R Square shows that student motivation is influenced by 77,3% in this study and 22,7% is influenced by variables from outside the study.

Keywords: *E-learning*, Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Wabah Covid-19 yang terjadi hari ini memaksa seluruh masyarakat menjalani kehidupan yang berbeda pada umumnya. Dimana dalam kehidupan bermasyarakat terdapat aturan-aturan yang perlu dilakukan untuk mencegah wabah covid-19 meluas. Masyarakat perlu mengubah dan

membiasakan dengan dengan adanya aturan-aturan seperti sering-sering mencuci tangan dan menggunakan hand sanitixer, menggunakan masker setiap keluar rumah, dan sebagainya. Kebiasaan yang dilakukan dalam masyarakat ini akibat pandemi covid-19 ini juga berimbas dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang

menjadi tonggak kemajuan suatu bangsa harus selalu diperhatikan oleh pemerintah dan jajarannya. Sehingga, dunia pendidikan tetap berjalan dan berkembang walaupun dalam keadaan pandemi covid-19.

Persiapan dalam menjalankan berbagai kegiatan pendidikan seperti membimbing peserta didik untuk mengembangkan ketrampilannya sangat dibutuhkan di masa pandemi covid 19 ini. Alasan utamanya adalah pendidikan sabagai peranan yang besar dalam meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan juga berpotensi menjadikan SDM yang tangguh dan mandiri, serta berdaya saing di dimasa yang akan datang. Yang terjadi pada pendidikan hari ini tentu akan mengalami kesulitan dalam berbagai hal. Kegiatan belajar mengajar yang sering dilakukan tentunya perlu suatu terobosan dimana peserta didik dapat belajar dengan baik sebagaimana mestinya.

Di era globalisasi yang modern saat ini dimana setiap teknologi selalu ada dalam kehidupan sehari-hari, menjadikan kita mudah dalam melakukan sesuatu hal. Kecanggihan teknologi ini perlu kita manfaatkan dalam kegiatan pendidikan di masa pandemi covid 19. Dengan dibatasinya kehidupan sosial, maka seyogyanya kita memanfaatkan teknologi untuk kegiatan belajar mengajar. Belajar online atau yang sering kita sebut *e-learning* adalah peroses pemanfaatan kecanggihan suatu teknologi yang mana dalam proses pembelajarannya dilakukan secara *online*. Hal ini sesuai dengan pendapat Soekarwati (2003) yang mendefinisikan *e-learning* sebagai berikut: "*E-learning is sebuah istilah umum untuk pembelajaran yang didukung suatu teknologi menggunakan alat belajar sebagai penghubung seperti telpon, audio, konferensi jarak jauh, serta pelatihan yang berbasis web sebagai bantuan komputer*".

Uraian tersebut menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran *online* terdapat *tools* yang dapat dimanfaatkan peserta didik maupun pendidik dalam hal komunikasi dan interaksi, serta dapat melakukan kegiatan pemberian pertanyaan, bertanya, dan menanggapi pernyataan dari teman-temannya. Dengan adanya *tools* yang lengkap ini akan memberi kenyamanan kepada pelaku pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan tentunya mengurangi rasa jenuh yang tidak dilakukannya pembelajaran tatap muka. Dalam kemajuan teknologi hari ini tentunya memungkinkan peserta didik untuk belajar sepenuhnya secara online dengan menjalin komunikasi sesama teman sekelas, memperhatikan dan menonton kuliah, serta ikut berpartisipasi dalam diskusi khusus mata pelajaran yang diampunya.

Sebagai salah satu Perguruan Tinggi yang memanfaatkan kecanggihan teknologi, IKIP PGRI Jember memanfaatkan dan menggunakan *e-learning* sebagai proses belajar mengajar. Dalam penggunaannya, Dosen dan mahasiswa melakukan kegiatan diskusi dalam kegiatan belajar mengajar, serta dalam pemberian informasi terkait materi perkuliahan, tugas-tugas yang akan diberikan kepada mahasiswa, *quiz* yang perlu dikerjakan, serta kegiatan –kegiatan tugas-tugas kelompok. Dengan adanya *e-learning* di lingkungan IKIP PGRI Jember, tentunya bertujuan untuk menambah motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dengan meningkatnya motivasi belajar mahasiswa, diharapkan dapat berdampak besar terhadap prestasi belajar mahasiswa secara keseluruhan. Mahasiswa juga disediakan modul yang telah dibuat oleh dosen, yang diharapkan dapat menambah motivasi belajar mahasiswa juga. Learning resources disebut segala sesuatu yang dapat membantu terjadinya proses pembelajaran. Sumber belajar yang ada dapat

memperudahkan mahasiswa dalam mencapai tujuan belajar. Sumber belajar juga dapat meningkatkan suatu interaksi dan terjadinya umpan balik dengan mahasiswa.

Pembelajaran online yang dimanfaatkan di lingkungan IKIP PGRI Jember, tentunya mengharapkan seluruh kegiatan proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan maksimal dan motivasi belajar mahasiswa dapat bertambah dengan adanya sistem e-learning. Menurut Novak (dalam Balaji, Al-Mahri, & Malathi, 2016) penggunaan e-learning dalam kegiatan pembelajaran

Memudahkan dan meningkatkan jalannya pembelajaran seperti hal interaksinya dan efisiensinya, komunikasi antara mahasiswa dan dosen pun akan lebih tinggi. Serta akses materi belajar mudah. Ketertarikan dan motivasi belajar mahasiswa akan menjadi kunci dan tolak ukur bahwasanya e-learning merupakan media pembelajaran yang memiliki manfaat bagi mahasiswa pada umumnya. Menurut Yamin (2009:174) Sesuatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar. Oleh karena hal itu, baik dosen sebagai pendidik maupun mahasiswa bermotivasi dalam belajar. Dengan adanya motivasi dalam belajar, maka proses belajar segala informasi yang disampaikan akan berpotensi besar dapat diterima oleh mahasiswa.

Motivasi berarti menggerakkan sesuatu dalam diri seseorang. motivasi merupakan sesuatu hal yang dapat menyebabkan seseorang melakukan tindakan atau perilaku untuk mencapai tujuan atau sesuatu yang diharapkan. Menurut Uno (2011: 23) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal

untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak atau pendorong dari seseorang untuk melakukan pekerjaannya, yang mana dalam diri seseorang ini akan timbul reaksi belajar untuk mencapai suatu tujuan.

Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah model motivasi ARCS. Model Motivasi ARCS terdiri dari empat komponen: attention, relevance, confidence, and satisfaction. menurut Chang dan Chen (2015) model motivasi ARCS yang terdiri dari *attention*, *relevance*, *confidence*, and *satisfaction* adalah model yang saling berhubungan dalam membuat pedoman motivasi pembelajaran. Hubungan antara keempat komponen model motivasi ARCS dengan pembelajaran *e-learning* adalah sebagai berikut.

Attention adalah aktivitas untuk mengetahui adanya peningkatan keingintahuan mahasiswa. *Relevance* untuk mengetahui adanya relevansi dengan kebutuhan mahasiswa. Komponen ketiga yaitu kepercayaan (*confidence*), kegiatan pembelajaran online ini apakah dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa, dan komponen keempat yaitu kepuasan (*satisfaction*), yang digunakan apakah aktivitas pembelajaran online membawa kepuasan pada mahasiswa-mahasiswanya.

Penjelasan terkait masing-masing komponen dari motivasi belajar adalah sebagai berikut: 1) *attention*, munculnya perhatian dari seseorang dapat karena suatu keingintahuan yang baru. Dalam hal ini pembelajaran *e-learning* merupakan pembelajaran yang baru bagi mahasiswa yang mana dalam *e-learning* terdapat *tools* yang dapat digunakan untuk merangsang dan meningkatkan perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran *online*; 2) *relevance*, kebutuhan yang

ditunjukkan antara proses pembelajaran *online* dengan mahasiswa. Dengan penggunaan pembelajaran *online* ini mahasiswa akan memiliki motivasi yang tinggi, hal tersebut dilakukan dengan pembuatan sumber belajar yang interaktif sehingga mahasiswa dapat berinteraksi satu sama lain dan fantasi dalam mencapai tujuan pembelajaran; 3) *confidence*, mampu berinteraksi dengan lingkungannya berakibat pada kepercayaan. Mahasiswa dapat saling berinteraksi dengan pemberian pendapat dan umpan balik, dengan adanya stimulus yang beragam motivasi mahasiswa timbul dalam rasa percaya diri mahasiswa tersebut; 4) *satisfaction*, perasaan senang dan positif dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan sistem *e-learning*. Mahasiswa memiliki kesempatan belajar seluas-luasnya. Materi yang telah disediakan oleh dosen bukan satu-satunya materi yang diperoleh mahasiswa. Mahasiswa berkesempatan memperoleh materi sebanyak-banyaknya dan seluasnya dengan cara berseluncur di dunia internet. Mahasiswa juga dapat seluas-luasnya dalam melakukan kegiatan pemberian pertanyaan dan respon (umpan balik). Dengan pembelajaran *online* ini tentunya memberikan dampak yang positif bagi mahasiswa dalam proses belajar yang baru yang membangkitkan motivasi mahasiswa masing-masing. Penggunaan pembelajaran *e-learning* terhadap mahasiswa di IKIP PGRI Jember ini dapat dijadikan pendorong dalam meningkatkan dan membangkitkan motivasi mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di IKIP PGRI Jember dengan subjek penelitian adalah mahasiswa FP MIPA IKIP PGRI Jember. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif. Pengolahan data melalui angket, untuk mengukur setiap variabel, yaitu variabel yang tidak terikat

yaitu pembelajaran *e-learning* dan variabel terikat yaitu motivasi mahasiswa.

Menurut pendapat Augusty (2014) bahwa sampel cukup valid untuk dianalisis secara statistik sedikitnya diperlukan 30 sampai 100 responden. Berdasarkan pendapat Augusty tersebut, maka sampel responden mahasiswa dalam penelitian ini adalah 40 responden yaitu mahasiswa FP MIPA IKIP PGRI Jember. Hal ini dikarenakan peneliti mengambil responden yang mengalami kegiatan proses pembelajaran *e-learning* dalam setiap minggunya. Responden ini merupakan mahasiswa dengan jurusan pend. matematika dan jurusan pend. biologi.

Dalam pengumpulan data berupa angket dari responden, selanjutnya dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas pada angket tersebut. Pengujian ini dilakukan di angket yang berjumlah 40 butir soal, dengan 23 butir soal tentang pembelajaran *e-learning* dan 17 soal butir soal tentang motivasi belajar mahasiswa. Penggunaan pengujian ini menggunakan program *SPSS dengan statistics 26*, diperoleh 13 pertanyaan valid dan 10 pertanyaan tidak valid untuk pembelajaran *e-learning* serta 8 pertanyaan valid dan 9 pertanyaan tidak valid untuk variabel motivasi belajar mahasiswa. Sehingga dengan adanya hasil ini, maka soal yang akan diberikan kepada responden sebanyak 13 butir soal dari pembelajaran *e-learning* dan 8 butir soal dari motivasi belajar mahasiswa.

Angket dapat dinyatakan valid disaat yang di ukur atau dalam statistiknya nilai *r-hitung* ini lebih besar dari nilai *r-tabel* dan bernilai positif, sementara reliabelitas digunakan untuk mengetahui kekonsistenan dari sebuah pertanyaan. Apabila suatu variabel bernilai lebih besar dari 60 Cronbach-Alphanya (α) maka dikatakan reliabel, sementara sebaliknya tidak reliabel apabila Cronbach-Alphanya (α) nilainya kurang dari 60. Sementara untuk

hipotesis penelitian berdasar variabel penelitian yang digunakan, maka hipotesis penelitian yaitu H_1 : Pembelajaran *e-learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa dan H_0 : Pembelajaran *e-learning* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Berikut dijabarkan alur penelitian ini: 1) melakukan studi literatur; 2) pembuatan instrumen pengukuran yang berupa angket atau kuisioner; 3) pemberian atau penyebaran angket kepada subjek penelitian yaitu mahasiswa FP MIPA IKIP PGRI Jember yang terdiri dari program studi pendidikan matematika dan pendidikan biologi; 4) pelaksanaan analisis data dengan cara melakukan pengumpulan angket dan menganalisisnya datanya dengan statistik kuantitatif; 5) terakhir dilakukan penarikan hasil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data terhadap kuisioner, perhitungan validitas butir soal dengan SPSS, pembelajaran *e-learning* terdapat 13 butir soal yang valid dan 8 butir soal yang tidak valid sementara motivasi belajar mahasiswa diperoleh 8 butir soal yang valid dan 9 butir soal tidak valid. Dengan validitas tersebut, maka peneliti menggunakan seluruh butir soal yang valid dijadikan bahan penelitian. Sementara dalam perhitungan nilai reliabilitas menggunakan SPSS bahwa nilai *cronbach Alpha* bernilai 0.976 yang mana lebih dari 0,6 yang memiliki arti bahwa data tersebut reliabel. Peneliti dalam menghitung data statistics menggunakan IBM SPSS Statistics 26. Berikut nilai reliabel yang diperoleh.

Reliability Statistics	
Alpha	N of Items
,976	21

Uji syarat, peneliti melakukan uji yang namanya uji normalitas, uji linieritas, dan uji homogenitas. uji normalitas, peneliti menggunakan uji *kolmogorov smirnov*. Dalam pengambil keputusan dalam uji *kolmogorov smirnov* ini nilai residual adalah berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05. Berikut nilai hitung menggunakan SPSS.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,77414117
Most Extreme Differences	Absolute	,128
	Positive	,090
	Negative	-,128
Test Statistic		,128
Asymp. Sig. (2-tailed)		,097 ^c

Berdasarkan uji *kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,097 > 0,05$, maka nilai residual dikatakan berdistribusi normal.

Dala uji linieritas peneliti menggunakan tes liniertias dalam *annova table*, yang mana nilai variabel bebas dan nilai variabel terikat memiliki hubungan linier apabila nilai *sign.* > 0.05 . setelah dilakukan uji, *sign. Deviation from linearity* sebesar $0,532 > 0,05$ maka terdapat hubungan antara nilai variabel bebas dengan nilai variabel tidak bebas.

Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1094,740	14	78,196	9,220	,000
991,262	1	991,262	116,873	,000
103,478	13	7,960	,938	,532

Selanjutnya dalam uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi

sebesar 0,148. Yang mana berdasarkan pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi > 0,05 maka distribusi data homogen. Karena nilai signifikansi data 0,148 > 0,05 artinya berdistribusi data homogen. Berikut nilai data menggunakan SPSS dengan uji *levene statistic*.

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,140	1	78	,148

Berdasarkan hasil pengujian regresi linear sederhana dapat dilihat dari hasil *output Coefficients* berikut ini.

Coefficients^a

Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
B	Std. Error	Beta		
1,593	2,155		,739	,464
,685	,060	,879	11,373	,000

Data uji SPSS tersebut menunjukkan bahwa terdapat nilai konstanta sebesar 1,593 yang artinya apabila pembelajaran *e-learning* sebesar 1,593 maka motivasi belajar mahasiswa sebesar 1,593. Selanjutnya nilai koefisien regresi variabel 0,685 yang artinya apabila setiap peningkatan pembelajaran *e-learning* sebesar 0,685 maka motivasi belajar mahasiswa juga meningkat sebesar 0,685. Sementara dalam uji t yang penghitungannya menggunakan IBM SPSS Statistics 26, t-hitung sebesar 11,373 dan signifikansi 0,000. Sementara untuk t-tabel dengan kebebasan (df) $n - 2$, sehingga $40 - 2 = 38$, maka nilai yang didapatkan sebesar 2,02439. Karena berdasarkan kriteria pengujian dan kriteria signifikansi yang mana jika nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu ($11,737 > 2.02439$) dan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan begitu kesimpulan yang ada adalah Pembelajaran *e-learning*

berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,879 ^a	,773	,767	2,810

a. Predictors: (Constant), Religiusitas

Selanjutnya berdasarkan hasil *R Square*, nilai R adalah 0,879 dan nilai dari koefisien determinasi atau yang disebut *R Square* sebesar 0,773. Nilai tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa dipengaruhi sebesar 77,3% dan dipengaruhi oleh variabel lain dari luar penelitian sebesar 22,7%.

**PENUTUP
KESIMPULAN**

Hubungan yang positif antara pembelajaran *e-learning* dengan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $11,737 > 2.02439$. berdasarkan *R Square* menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa dipengaruhi sebesar 77,3% dalam penelitian ini dan sebesar 22,7% dipengaruhi oleh variabel dari luar penelitian.

Daftar Pustaka

Augusty, F. 2014. *Metodologi Penelitian*. Undip Press. Semarang.

Balaji, R., Al-Mahri, F., & Malathi, R. 2016. *A Perspective Study on Content Management in E-Learning and M-Learning*. eprint arXiv:1605.02093. Retrieved from <http://arxiv.org/abs/1605.02093>

Chang, N. C., and Chen, H. H. 2015. "A motivational analysis of the ARCS model for information literacy courses in a blended learning environment", *Libri*, 65(2), 129-142.

- Soekartawi. 2003. *Prinsip Dasar e-Learning: Teori dan Aplikasinya di Indonesia*. Jurnal Teknodik, Edisi Vol 7 No.12.
- Uno, H. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Yamin, H. M. 2009. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada.