

**MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN MEDIA ONLINE PADA ERA PANDEMI****Kusna Djati Purnama***kusnapurnamadjati507@gmail.com*

Dosen Stie Stekom Solo

Program Studi Manajemen STIE Studi Ekonomi Modern (STIE STEKOM)

Jl. Diponegoro No. 69 Kartasura , Sukoharjo

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang terjadi hampir 2 tahun , telah merubah tatanan kehidupan di dunia. Salah satu yang terdampak adalah dunia pendidikan , karena adanya kerumunan orang Mengantisipasi adanya penularan virus covid-19 , hampir di seluruh dunia untuk pembelajaran dilakukan dengan cara daring. Melihat fenomena tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan topik “Motivasi Belajar Mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan media online (Studi Kasus di STIE STEKOM)”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Penelitian dilakukan di STIE STEKOM Solo dengan melibatkan 46 mahasiswa semester 6 pada program studi Manajemen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik survey dengan skala likert. Survey dibuat dalam google form agar mudah diakses oleh mahasiswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghitung presentase data dari setiap indikator, kemudian menginterpretasi skor presentasi data dan menganalisis setiap indikatornya secara mendalam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa semester 6 program studi Manajemen di STIE Stekom Solo sangat baik, hal itu didapatkan dari skor presentase motivasi tersebut yang berjumlah 91,89 %. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi evaluasi berbagai pihak dalam menyelenggarakan pembelajaran daring di perguruan tinggi terutama yang melibatkan motivasi didalamnya, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti lain dalam menganalisis dan mengembangkan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa darurat di perguruan tinggi.

Kata Kunci : Motivasi, Media Online, Pandemi**PENDAHULUAN**

Pada kuartal tahun 2019 , terjadi wabah penyakit baru yang disebabkan oleh virus, pertama kali wabah tersebut ditemukan di Wuhan, Republik Rakyat China (RRC). Penyebab penyakit tersebut oleh para ahli Kesehatan disebut sebagai coronavirus disease 2019, disingkat Covid-19), ini merupakan oronavirus jenis baru yang diberi nama SARS-CoV-2. Wabah Covid-19 pertama kali dideteksi di Kota Wuhan, Hubei, Tiongkok pada tanggal 1 Desember 2019, dan ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tanggal 11 Maret 2020. Salah satu alasan penyakit coronavirus ditetapkan sebagai pandemic, karena cara penyebarannya melalui 1. droplet/air liur dari batuk , bersin , waktu kita bicara, 2. Udara, 3. Permukaan yang terkontaminasi, 4. limbah manusia. Untuk mencegah penularan tersebut menurut WHO

yang harus dilakukan adalah dengan melaksanakan 1. Memakai masker, 2. Menghindari kerumunan, 3. Menjaga jarak, 4. Mencuci tangan, 5. Mengurangi keluar rumah. Dengan adanya pandemi ini hampir semua kegiatan yang menyebabkan kerumunan dibatasi termasuk dalam dunia pendidikan, hampir semua institusi Pendidikan dari jenjang PAUD sampai perguruan tinggi melaksanakan proses belajar mengajar melalui system daring.

Melihat fenomena ini penulis punya gagasan melakukan penelitian yang berhubungan dengan tentang hubungan dunia Pendidikan dengan pengajaran secara daring. Hasil dari gagasan tersebut penulis membuat penelitian dengan judul “Motivasi Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Online Pada Era Pandemi”, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui sejauh

mana motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring .

KAJIAN TEORI

Pada tahun 2011 muncul pertama kali tatanan baru industry dengan istilah revolusi Industri 4.0 di Jerman sebagai proposal untuk pengembangan konsep kebijakan ekonomi (Masconi, 2015). Salah satu strategi untuk melaksanakan revolusi industri tersebut dengan menggunakan teknologi informasi tingkat tinggi (Yin & Qin, 2019), kebijakan tersebut telah mengalami perubahan yang bersifat eksponensial yang ditandai dengan munculnya teknologi seperti robotika, drone, sensor, pencetakan 3D, internet of things(IoT), artificial intelegences, big data, dan lainnya (Tinmaz & Lee, 2019). Pada era Revolusi Industri 4.0 nantinya akan menghilangkan batas antara manusia, mesin industri, teknologi informasi dan komunikasi, sehingga akan berdampak pada seluruh aspek kehidupan (Fomunyam, 2019). Dengan perkembangan teknologi tersebut akan merubah pola kehidupan masyarakat, setiap individu harus mengikuti perkembangan teknologi dan tahu bagaimana memanfaatkannya sehingga membuat hidup setiap orang menjadi lebih mudah (Sariçoban et al., 2019)

Dalam perkembangan teknologi informasi akan menjadi potensi yang sangat bermanfaat khususnya dalam bidang pendidikan sehingga harus direspon secara positif dan adaptif dalam menjawab tantangan abad 21 yang penuh kompleksitas (Aziz Hussin, 2018; Gamar et al., 2018). Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi isu yang sangat penting dan sering dibicarakan dalam berbagai kegiatan, keberadaan teknologi bagi dunia pendidikan merupakan sarana yang dapat dipakai sebagai sarana untuk menyampaikan program pembelajaran baik secara searah maupun secara interaktif (Husaini, 2014), proses belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang kelas tertentu (Denker, 2013), selain itu penggunaan teknologi telah memungkinkan munculnya pembelajaran jarak jauh dan mendorong inovasi yang lebih besar dalam menciptakan metode pengajaran di dalam dan diluar kelas (Almeida & Simoes, 2019).

Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan menghadapi situasi pandemic pada

saat ini adalah dengan pembelajaran secara daring . Pembelajaran daring adalah sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajarannya berbasis pada internet dan aktivitas pengajarannya dilaksanakan secara terpisah tanpa tatap muka langsung. Salah satu metoda pembelajaran daring ialah dengan menggunakan LMS (Learning Management System) ,dimana untuk penunjang menyelenggarakan LMS adalah memakai Zoom, Google meet, OBS, Ruang guru, dan lain lainnya. Pembelajaran daring yang konteksnya dengan pembelajaran di perguruan tinggi sudah lama dilaksanakan walaupun terbatas dan dengan system belum maju seperti sekarang ini. Dengan pembelajaran daring ini memberikan manfaat dalam membantu menyediakan akses belajar bagi semua orang, sehingga menghapus hambatan secara fisik sebagai faktor untuk belajar dalam ruang lingkup kelas (Riaz, 2018), bahkan hal tersebut dipandang sebagai sesuatu yang efektif untuk diterapkan khususnya dalam perguruan tinggi, akan tetapi menurut Pilkington (2018) tidak bisa dipungkiri bahwa tidak semua pembelajaran dapat dipindahkan ke dalam lingkungan pembelajaran secara online.

Dunia dikejutkan adanya suatu penyakit baru yang menyerang sistem pernafasan manusia, penyakit tersebut disebabkan virus sejenis flu burung tapi mempunyai varian yang baru dan lebih berbahaya yang diberi nama Coronavirus Diseases 2019 (Covid-19). Coronavirus Diseases 2019 (Covid-19) adalah penyakit jenis baru yang gejalanya hampir mirip dengan flu burung yang menyerang sebelumnya pada manusia, pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat/pandemi yang meresahkan dunia (Zhou et al., 2020). Pandemi Covid-19 menjadi persoalan multi dimensi yang dihadapi dunia, hal tersebut juga dirasakan dampaknya dalam sector pendidikan yang menyebabkan penurunan kualitas belajar pada peserta didik (Sahu, 2020), masa darurat pandemik ini mengharuskan sistem pembelajaran diganti dengan pembelajaran daring agar proses pembelajaran tetap berlangsung (Sintema, 2020), sehingga pola pembelajaran lama yang mengharuskan guru/dosen tatap muka langsung dengan siswa/mahasiswa, mau tidak mau pengelola Pendidikan untuk menyediakan bahan dan alat pembelajaran daring seperti internet, LMS agar

proses belajar mengajar dapat tetap berlangsung (United Nations, 2020).

Dengan pembelajaran daring mahasiswa memiliki kesempatan untuk selalu hadir dalam proses belajar mengajar kapanpun dan dimanapun. Selain itu, mahasiswa dapat berinteraksi dengan dosen menggunakan beberapa aplikasi seperti- Google classroom, video conference, telepon atau live chat seperti aplikasi OBS seperti yang dipakai STIE Stekom, zoom maupun melalui whatsapp group (Dhull & Sakshi, 2017). Inovasi dalam pembelajaran daring ini dapat menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Akan tetapi keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Hal ini bisa dilihat dari studi literatur mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online, hal itu disebabkan karena perbedaan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik (Nakayama et al (2014)). Salah satu yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran baik daring maupun luring adalah terkait dengan motivasi yang dimiliki mahasiswa (Schunk et al., 2014). Motivasi adalah sebuah konstruksi teoretis untuk menjelaskan inisiasi, arah, intensitas, ketekunan, dan kualitas perilaku, terutama perilaku yang diarahkan pada tujuan Brophy (2010). Motivasi adalah dorongan untuk tindakan yang bertujuan dengan arah yang diinginkan baik fisik maupun mental, sehingga aktivitas menjadi bagian yang sangat penting dalam motivasi (Lee & Martin, 2017). Motivasi sangat dipengaruhi oleh what, why dan when dalam melakukan sesuatu (Schunk & Usher, 2012). Dari hasil penelitian diketahui bahwa peserta didik yang termotivasi lebih cenderung melakukan kegiatan yang menantang, terlibat aktif, menikmati proses kegiatan belajar dan peningkatan hasil belajar, ketekunan dan kreativitas (Samir Abou El-Seoud et al., 2014). Selain itu, lingkungan belajar yang nyaman dan menarik dapat menambah motivasi mahasiswa (Keller, 2010).

Pembelajaran daring sering dituntut untuk bisa menumbuhkan motivasi lebih karena lingkungan belajar biasanya bergantung pada motivasi dan karakteristik terkait dari rasa ingin tahu dan pengaturan diri untuk melibatkan pada proses pembelajar Menurut Selvi (2010). Faktanya, teknologi dipandang oleh sebagian

orang sebagai motivasi yang inheren karena memberikan sejumlah kualitas yang diakui penting dalam menumbuhkan motivasi intrinsik, yaitu tantangan, keingintahuan, kebaruan dan fantasi (Lepper et al., 2005; Lin et al., 2008), motivasi dianggap sebagai faktor penting untuk keberhasilan belajar termasuk dalam lingkungan belajar daring, sehingga perlunya mempertimbangkan kembali motivasi belajar dengan memanfaatkan teknologi (Harandi, 2015), dari permasalahan tersebut bisa menjadi bahan bagi para peneliti dalam dunia pendidikan untuk mengkaji secara mendalam tentang bagaimana motivasi mahasiswa pada pembelajaran daring terlebih kegiatan pembelajarannya dilakukan selama masa Pandemi Covid-19. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini terkait dengan aspek yang telah ditulis (Hamzah B. Uno, 2009) yaitu 8 indikator motivasi belajar, yaitu konsentrasi, rasa ingin tahu, semangat, kemandirian, kesiapan, antusias atau dorongan, pantang menyerah, dan percaya diri. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan memberikan gambaran objektif bagaimana pengaruh motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama masa Pandemi Covid-19, sehingga hal ini menjadi bahan evaluasi dalam menciptakan pembelajaran daring yang efektif ditengah Pandemi covid-19, dari hasil penelitian ini nantinya juga bisa menjadi bahan kajian peneliti lain terkait motivasi mahasiswa pada pembelajaran daring dalam situasi yang berbeda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Nenty (2009) bahwa Penelitian kuantitatif berupaya untuk mengungkap kebenaran dan prinsip universal dalam bentuk hubungan antar variabel atau fenomena. Dalam penelitian kuantitatif yaitu teknik analisis datanya menggunakan data kuantitatif (statistika) secara objektif (Creswell, 2010). Sedangkan jenis penelitian ini menggunakan metode survey. Metode survey adalah metode untuk menggambarkan secara kuantitatif aspek-aspek spesifik dari populasi tertentu sehingga pengumpulan datanya dilakukan kepada sekelompok orang yang hasilnya dapat digeneralisasi kembali ke dalam suatu populasi tertentu (Pinsonneault

&Kraemer, 1993). Metode survey sangat cocok digunakan dalam mengungkap bagaimana motivasi mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa Pandemi Covid-19 ini. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Manajemen di STIE Stekom Solo yang berjumlah 46 orang yang mendapatkan pembelajaran daring selama masa Pandemi Covid-19. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data hasil kuisioner. Alat survey yang digunakan dalam bentuk kuisioner yang dibuat dalam google form agar mudah diakses oleh mahasiswa. Hasil data yang diperoleh dari kuisioner diharapkan bisa mengungkap secara detail tentang motivasi mahasiswa dalam pembelajaran daring selama masa Pandemi Covid-19, adapun jenis surveynya menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2018) bahwa skala likertdigunakansebagai alat untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Adapun tabel skala likert disajikan di bawah ini.

Tabel Skala Likert

Kriteria Penilaian	Skala Penilaian
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup/Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sementara itu, teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menghitung presentase dari hasil skor yang telah diperoleh, adapun rumus dalam menghitung presentasinya adalah sebagai berikut.

$$\text{Rumus Indeks \%} = \frac{T \times P_n}{Y} \times 100$$

Dimana :

T : Total jumlah responden yang memilih

P_n : Pilihan angka skor Likert

Y : Skor Ideal

Hasil presentase yang telah diperoleh dilakukan interpretasi skor berdasarkan tabel interval berikut ini.

Tabel Kriteria Interpretasi Skor

Prosentase (%)	Keterangan
0 % - 19.99 %	Sangat Kurang Baik
20 % - 39.99 %	Kurang Baik
40 % - 59.99 %	Cukup
60 % - 79.99 %	Baik
80 % - 99.99 %	Sangat Baik

Hasil perhitungan di atas, menjadi dasar dalam menganalisis secara mendalam dan menyimpulkan bagaimana motivasi belajar mahasiswa program studi Manajemen STIE Stekom Solo pada pembelajaran daring selama masa Pandemi Covid-19.

HASIL PENELITIAN

Survey motivasi belajar diberikan kepada 46 mahasiswa program studi Manajemen STIE Stekom Solo, dengan rincian 20 mahasiswa laki-laki dan 26 mahasiswa perempuan. Adapun hasil survey tersebut dijelaskan dalam tabel dibawah ini

Tabel : Hasil Survey motivasi mahasiswa terhadap pembelajaran daring

Indikator	Aspek	Prosentase %	Kriteria
Konsentrasi	- Perhatian terhadap penyampaian materi	83,63	Sangat baik
	- Memahami instruksi yang dibenarkan dosen	84,12	Sangat baik
	- Konsentrasi terhadap bahan dan materi ajar	83,68	Sangat baik
	- Mendengarkan dengan baik setiap penjelasan materi	81,49	Sangat baik
	- Memperhatikan penyampaian dan penjelasan dosen	84,55	Sangat baik
	- Mencatat materi yang disampaikan saat pembelajaran	81,49	Sangat baik
	- Mematuhi peraturan yang dibenarkan saat pembelajaran berlangsung	83,24	Sangat baik
Rasa ingin tahu	- Ketertarikan terhadap bahan dan materi yang diajarkan	82,80	Sangat baik
	- Mengajukan pertanyaan terhadap materi yang diajarkan	81,05	Sangat baik
Semangat	- Semangat dalam menyampaikan ide dan pendapat pada saat pembelajaran	85,43	Sangat baik
Kemandirian	- Mampu menjawab atau mengerjakan dengan baik tugas-tugas yang dibenarkan	85,00	Sangat baik
Kesiapan	- Antusias dan siap dalam menjawab atau mengerjakan tugas-tugas yang dibenarkan	85,43	Sangat baik
Antusias atau Dorongan Pantang Menyerah	- Mempunyai keinginan untuk mendapatkan nilai terbaik dari setiap tugas	96,38	Sangat baik
	- Bersemangat dalam mengerjakan tugas	92,88	Sangat baik
Percaya Diri	- Percaya diri dalam mengerjakan tugas	95,50	Sangat baik
	- Percaya diri dengan skor yang akan saya dapatkan	92,00	Sangat baik
	Rata - rata	91,89	Sangat baik

Mahasiswa dengan motivasi belajar tinggi memberikan dampak keinginan belajar dengan baik rajin agar memperoleh nilai/hasil yang baik. Motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa indikator salah satunya berkaitan dengan konsentrasi Azizah (2015), bahwa konsentrasi akan membuat siswa mudah memahami materi yang sedang diajarkan. Dari tabel di atas menunjukkan bahwa beberapa aspek yang diperhatikan dalam melihat konsentrasi mahasiswa diantaranya adalah 1) perhatian terhadap penyampaian kompetensi dengan skor persentase 83,63% termasuk kriteria sangat baik, pada awal pembelajaran dosen akan memberikan target pembelajaran/kompetensi yang akan dicapai,

hal ini sangat penting untuk menjadi acuan dalam kegiatan pembelajaran, skor presentase tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa sangat memperhatikan kompetensi dari setiap mata kuliah yang akan diajarkan, 2) memahami instruksi yang diberikan dosen dengan skor persentase 84,12% termasuk kriteria sangat baik, 3) konsentrasi terhadap bahan dan materi ajar dengan skor persentase 83,68 % termasuk kriteria sangat baik sehingga dapat diartikan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan konsentrasi dan fokus yang sangat baik terhadap materi bahan ajar pada kegiatan pembelajaran. Kemampuan dosen dalam membuat bahan dan materi ajar yang baik akan membantu mahasiswa dalam memahami materi yang akan disampaikan, 4) mendengarkan dengan baik setiap penjelasan materi yang disampaikan dengan skor persentase 84,55 % termasuk kriteria baik, ini menunjukkan bahwa tidak selamanya proses kegiatan pembelajaran secara online dapat berjalan dengan optimal, 5) memperhatikan penyampaian dan penjelasan dengan skor persentase 83,24 % termasuk kriteria sangat baik, 6) mencatat materi yang disampaikan pada saat pembelajaran dengan skor persentase 81,49 % termasuk kriteria sangat baik, kegiatan mencatat poin penting dari setiap materi yang disampaikan akan membantu mahasiswa dalam mencapai hasil belajar yang baik, dan 7) mematuhi peraturan yang diberikan pada saat pembelajaran berlangsung dengan skor persentase 83,24 % termasuk kriteria sangat baik, mahasiswa dapat memahami dan menjalankan setiap peraturan perkuliahan yang telah disepakati bersama. Dari ketujuh aspek, dosen dan mahasiswa mempunyai hubungan pedagogis yang saling timbal balik, pada proses kegiatan belajar ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam meningkatkan konsentrasi mahasiswa, diantaranya adalah penggunaan aplikasi yang mendukung proses belajar, dan pemanfaatan media online dan bahan ajar yang interaktif, selain itu alasan sulitnya mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan biasanya disebabkan karena akses jaringan internet yang buruk, jika jaringan kurang memadai, maka akan berpengaruh pada pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga hal tersebut akan menjadi tidak efektif, Husamah (2013). Indikator kedua terkait dengan motivasi belajar adalah rasa ingin tahu mahasiswa, rasa ingin tahu merupakan modal awal yang sangat

penting dalam proses pembelajaran, dengan keinginan yang tinggi sehingga akan mendorong siswa dalam menemukan yang ingin diketahuinya (Fauzi et al., 2017). Adapun aspek rasa ingin tahu yang diteliti ialah 1) ketertarikan terhadap bahan dan materi yang disampaikan dengan skor persentase 82,80 % termasuk kriteria sangat baik, dan 2) mengajukan pertanyaan terhadap materi yang diajarkan dengan skor persentase 81,05 % termasuk kriteria sangat baik sehingga dapat diartikan bahwa mahasiswa mampu memiliki keberanian dalam mengajukan pertanyaan sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan tercipta pembelajaran dua arah tidak hanya satu arah. Indikator ketiga berkaitan dengan semangat dalam belajar, motivasi dan semangat belajar mempunyai hubungan yang sangat penting pada kegiatan pembelajaran, baik dosen dan mahasiswa harus menunjukkan semangat yang tinggi pada setiap kegiatan pembelajaran, semangat pendidik dalam mengajar siswa berhubungan erat dengan minat siswa yang belajar, Siagian (2015). Aspek yang diteliti terkait dengan semangat dalam menyampaikan ide dan pendapat pada saat pembelajaran dengan hasil skor persentase 85,43% termasuk kriteria sangat baik sehingga dapat diartikan bahwa mahasiswa bernani dalam menyampaikan pendapat ide dan pendapat meskipun melalui pembelajaran daring. Indikator yang keempat terkait dengan kemandirian, kemandirian dalam belajar menjadi hal yang juga penting dalam menggali setiap aspek yang akan dipelajari, Beberapa penelitian telah menjelaskan bahwa ada hubungan antara kemandirian belajar dengan hasil belajar baik dalam pembelajaran langsung maupun dalam pembelajaran daring. (Nurhayati, 2019; Tahar & Enceng, 2006). Adapun aspek yang menjadi perhatian dalam kemandirian ialah mampu menjawab atau mengerjakan dengan baik tugas-tugas yang diberikan dengan skor persentase 85,00 %, hal itu menunjukkan bahwa kemandirian mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dosen sangat baik. Indikator yang kelima terkait dengan kesiapan mahasiswa, adapun aspek yang diteliti ialah antusias dan siap dalam menjawab atau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan skor persentase 85,43 % sehingga dapat diartikan bahwa mahasiswa memiliki kesiapan

yang sangat baik dan antusias dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan. Pada pembelajaran dengan sistem daring masih banyak memiliki kekurangan dan keterbatasan, hal inilah yang menjadikan beberapa dosen sering memberikan tugas mata kuliah, bahkan mahasiswa menganggap bahwa tugas yang diberikan jauh lebih banyak dibandingkan dengan perkuliahan normal secara tatap muka. Indikator yang keenam terkait dengan antusias dan dorongan, adapun aspek yang diteliti adalah keinginan untuk mendapatkan nilai terbaik dari setiap tugas dengan persentase 96,38 % dengan kriteria sangat baik, ini menunjukkan bahwa antusias dan dorongan mahasiswa untuk memperoleh hasil yang baik sangat kuat. Indikator yang ketujuh terkait dengan pantang menyerah dalam belajar, menjadi kunci utama setiap mahasiswa untuk mendapatkan nilai terbaik, aspek yang diteliti ialah bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dengan skor persentase 92,88 % dengan kriteria sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki sikap pantang menyerah yang sangat baik dengan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan dosen, hal ini didasari dari keinginan mahasiswa untuk mendapatkan nilai terbaik seperti apa yang dijelaskan sebelumnya. Indikator terakhir yang kedelapan ialah percaya diri, adapun aspek yang diteliti diantaranya adalah 1) percaya diri dalam mengerjakan tugas dengan skor persentase 95,50 % dengan kriteria baik artinya mahasiswa sudah memiliki kemampuan percaya diri yang baik dalam mengerjakan tugas yang diberikan dosen, dan 2) percaya diri dengan skor yang didapatkan dengan persentase 92,00% termasuk kriteria baik sehingga dapat diartikan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan percaya diri yang baik dengan skor atau hasil nilai dari tugas yang sudah dikerjakan. Keinginan untuk mendapatkan nilai yang terbaik dari setiap pembelajaran memang terlihat ada dari beberapa mahasiswa kurang percaya diri walaupun prosentase kecil, sehingga perlu diberikan motivasi untuk dapat mengerjakan tugas-tugas dengan baik. Berdasarkan hasil analisis motivasi mahasiswa terhadap pembelajaran daring selama masa pandemik covid-19 yang diperoleh dari tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor presentase keseluruhan adalah 91,89 % dengan kategori sangat baik, sehingga dapat diartikan bahwa

mahasiswa program studi Manajemen STIE Stekom Solo memiliki motivasi yang sangat tinggi terhadap pembelajaran daring selama masa pandemik Covid-19. Masa pandemik covid-19 tidak menghalangi motivasi mahasiswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara daring. Di tengah kedaruratan yang melanda dunia, tidak ada pilihan lain selain menerapkan konsep pembelajaran secara daring, menurut Hung et al (2010) bahwa ada beberapa catatan yang harus diperhatikan agar pembelajaran daring tetap optimal yaitu berkaitan dengan kesiapan belajar diantaranya adalah kepercayaan diri terhadap penggunaan computer/internet, pembelajaran secara mandiri, pengendalian pelajar/mahasiswa, motivasi untuk belajar, dan kepercayaan diri terhadap komunikasi secara online.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 8 indikator motivasi belajar yaitu konsentrasi, rasa ingin tahu, semangat, kemandirian, kesiapan, antusias atau dorongan, pantang menyerah, dan percaya diri menunjukkan skor rata-rata presentase 91,89 % termasuk kriteria sangat baik, hal ini dapat dikatakan bahwa ditengah pandemic covid-19 yang melanda dunia, hal tersebut tidak menjadi alasan mahasiswa untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi, walaupun dalam pelaksanaannya terdapat kekurangan-kekurangan yang ditemukan.

Pembelajaran daring masih sangat dibutuhkan pada situasi pandemic covid 19 yang belum bisa diprediksi kapan berakhirnya, tapi dengan memperbaiki kekurangan – kekurangan yang ada.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi berbagai pihak dalam menyelenggarakan pembelajaran daring di perguruan tinggi, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti lain dalam menganalisis dan mengembangkan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa darurat di masa yang akan datang dengan subjek yang lebih bervariasi.

Dalam menyelenggarakan pembelajaran daring, baik dosen dan mahasiswa sama-sama harus melakukan persiapan pembelajaran sehingga hal tersebut dapat mendorong terhadap

hasil belajar yang diharapkan. Adapun persiapan yang harus dilakukan dosen dan mahasiswa terkait dengan hubungan pedagogik antara dosen-mahasiswa dan ketersediaan sarana belajar (media, bahan, penggunaan aplikasi, dan akses jaringan).

DAFTAR PUSTAKA

- Alessandro, B. (2018). *Digital Skills and Competence, and Digital and Online Learning*. Turin: European Training Foundation.
- Almeida, F., & Simoes, J. (2019). *The Role of Serious Games, Gamification and Industry 4.0 Tools in the Education 4.0 Paradigm*. *Contemporary Educational Technology*, 10(2), 120–136. <https://doi.org/10.30935/cet.554469>.
- Aziz Hussin, A. (2018). *Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching*. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92–98. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.92>.
- Brophy, J. (2010). *Motivating Students to Learn* (3th Ed). Routledge, Abingdon-on-Thames.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Crews, J., & Parker, J. (2017). *The Cambodian Experience: Exploring University Students' Perspectives for Online Learning*. *Issues in Educational Research*, 27(4), 697–719.
- Denker, K. J. (2013). *Student Response Systems and Facilitating the Large Lecture Basic Communication Course: Assessing Engagement and Learning*. *Communication Teacher*, 27(1), 50–69. <https://doi.org/10.1080/17404622.2012.730622>.
- Dhull, I., & Sakshi. (2017). *Online Learning*. *International Education & Research Journal (IERJ)*, 3(8), 32–34.
- Fauzi, A. R., Zainuddin, & Atok, R. Al. (2017). *Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial melalui Discovery Learning*. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 27–36. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jtppi ps/%0AAchmad>.
- Fomunyan, K. G. (2019). *Education and the Fourth Industrial Revolution: Challenges and Possibilities for Engineering*. *International Journal of Mechanical Engineering and Technology (IJMET)*, 10(8), 271–284.
- Gamar, M. M., Al Faruq, M. S., & Lina, L. (2018). *Challenging the Indonesian Primary Education in Industrial Revolution 4.0 Era*. 3rd *International Conference on Education Management and Administration (CoEMA 2018)*, 269, 46–48. <https://doi.org/10.2991/coema-18.2018.12>.
- Hamzah B. Uno. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harandi, S. R. (2015). *Effects of E-learning on Students' Motivation*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 181, 423–430. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.905>.
- Hung, M. L., Chou, C., Chen, C. H., & Own, Z. Y. (2010). *Learner readiness for online learning: Scale development and student perceptions*. *Computers and Education*, 55(3), 1080–1090. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.05.004>.
- Husaini, M. (2014). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (E- Education)*. *Jurnal Mikrotik*, 2(1), 1–5.
- Husamah. (2013). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Hasil Pustaka.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer.
- Lee, J., & Martin, L. (2017). *Investigating Students' Perceptions of Motivating Factors of Online Class Discussions*. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 18(5), 148–172. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i5.28>

83. Lepper, M. R., Corpus, J. H., & Iyengar, S. S. (2005). Intrinsic and Extrinsic Motivational Orientations in the Classroom: Age Differences and Academic Correlates. *Journal of Educational Psychology*, 97(2), 184–196. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.97.2.184>
- Lin, Y.-M., Lin, G.-Y., & Laffey, J. M. (2008). Building a Social and Motivational Framework for Understanding Satisfaction in Online Learning. *Journal of Educational Computing Research*, 38(1), 1–27. <https://doi.org/10.2190/EC.38.1.a>
- Masconi, F. (2015). The New European Industrial Policy: Global Competitiveness and The Manufacturing Renaissance. London, England: Routledge
- Mather, M., & Sarkans, A. (2018). Student Perceptions of Online and Face-to-Face Learning. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 10(2), 61–76.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>.
- Nakayama, M., Mutsuura, K., & Yamamoto, H. (2014). Impact of Learner's Characteristics and Learning Behaviour on Learning Performance during a Fully Online Course. *Electronic Journal of E-Learning*, 12(4), 394–408. www.ejel.org.
- Nurhayati, E. (2019). Penerapan Buku Saku dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pasca Gempa Bumi. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(2), 94–99. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i2.1804>
- United Nations. (2020). Policy Brief: The Impact of on children. USA: United Nations.
- Nenty, H. J. (2009). Writing a Quantitative Research Thesis. *International Journal of Educational Sciences*, 1(1), 19–32. <https://doi.org/10.1080/09751122.2009.11889972>.
- Orgaz, F., Moral, S., & Domínguez, C. (2018). Student's Attitude and Perception with the Use of Technology in the University. *Journal of Educational Psychology – Propósitos Y Representaciones*, 6(2), 277–299. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20511/pyr2018.v6n2.230>.
- Pilkington, O. A. (2018). Active Learning for an Online Composition Classroom: Blogging as an Enhancement of Online Curriculum. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(2), 1–14. <https://doi.org/10.1177/0047239518788278>.
- Pinsonneault, A., & Kraemer, K. L. (1993). Survey Research Methodology in Management Information Systems: An Assessment. California Digital Library University of California. <https://escholarship.org/content/qt6cs4s5f0/qt6cs4s5f0.pdf>.
- Riaz, A. (2018). Effects of Online Education on Encoding and Decoding Process of Students and Teachers. *International Conference E-Learning*, 42–48. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED590288.pdf>.
- Sahu, P. (2020). Closure of Universities Due to Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): Impact on Education and Mental Health of Students and Academic Staff. *Cureus*, 2019(April). <https://doi.org/10.7759/cureus.7541>.
- Samir Abou El-Seoud, M., Taj-Eddin, I. A. T. F., Seddiek, N., El-Khouly, M. M., & Nosseir, A. (2014). E-learning and Students' Motivation: A Research Study on the Effect of Elearning on Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(4), 20–26. <https://doi.org/10.3991/ijet.v9i4.3465>.

- Sarıçoban, A., Tosuncuoğlu, I., & Kırmızı, Ö. (2019). A Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Assessment of Preservice EFL Teachers Learning to Teach English as a Foreign Language. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 15(3), 1122–1138. <https://doi.org/10.17263/jlls.631552>.
- Schunk, D. H., Meece, J. R., & Pintrich, P. R. (2014). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications* (4th Ed). Pearson.
- Schunk, D. H., & Usher, E. L. (2012). *Social Cognitive Theory and Motivation The Oxford handbook of Human Motivation* (In RM Ryan). Oxford University Press.
- Selvi, K. (2010). Motivating Factors in Online Courses. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 819–824. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.110>
- Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122–131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>.
- Sintema, E. J. (2020). Effect of COVID-19 on the Performance of Grade 12 Students: Implications for STEM Education. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(7), 1–6. <https://doi.org/10.29333/ejmste/7893>.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tahar, I., & Enceng. (2006). Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada Pendidikan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 7(2), 91–101.
- Tinmaz, H., & Lee, J. H. (2019). A Preliminary Analysis on Korean University Students' Readiness Level for Industry 4.0 Revolution. *Participatory Educational Research (PER)*, 6(1), 70–83. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17275/per.19.6.6.1>.
- Traxler, J. (2018). Distance learning Predictions and possibilities. *Education Sciences*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.3390/educsci8010035>.
- Yin, Y., & Qin, S.-F. (2019). A Smart Performance Measurement Approach for Collaborative Design in Industry 4.0. *Advances in Mechanical Engineering*, 11(1), 1–15. <https://doi.org/10.1177/1687814018822570>.
- Zhou, G., Chen, S., & Chen, Z. (2020). Back to the Spring of Wuhan: Facts and Hope of COVID-19 Outbreak. *Frontiers of Medicine*, 14(2), 113–116. <https://doi.org/10.1007/s11684-020-0758-9>