

EVALUASI MOTIVASI BELAJAR DENGAN PLATFORM E-LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID-19

Juliandry Kurniawan Junaidi² Liza Husnita
(Universitas PGRI Sumatera Barat)

juliandry.junaidi@gmail.com¹, lizahusnita1977@gmail.com²

Sejarah Artikel Submit: 28 Desember 2022 Revision: 11 Januari 2022 Tersedia Daring:
28 Januari 2022

Abstrak

Penelitian yang dilakukan ini pada dasarnya berusaha untuk menemukan jawaban terhadap persoalan mengenai metode pembelajaran yang masih digunakan selama masa pandemic Covid-19 yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan metode dalam jaringan (daring) sebagai pengganti kuliah tatap muka. Asumsi awalnya adalah sebelum pandemic ada anggapan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan penggunaan teknologi memberikan motivasi lebih kepada mahasiswa jika dibandingkan dengan belajar secara tatap muka, karena memberikan pengalaman baru terhadap mahasiswa pelaksanaan kegiatan belajar begitupun pada kebermaknaan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta menggambarkan motivasi belajar mahasiswa dimasa covid-19. Metode yang dipakai adalah metode kuantitatif deskriptif. Dari penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa belajar secara online dengan e-learning tidak begitu memberikan motivasi yang baik bagi mahasiswa dalam berbagai aspek.

Kata Kunci : Covid -19, Motivasi, Belajar, E -Learning

EVALUATION OF LEARNING MOTIVATION WITH E-LEARNING PLATFORMS DURING THE COVID-19 PANDEMIC

Abstract

This research basically seeks to find answers to the problems regarding the learning methods that are still used during the Covid-19 pandemic, namely learning that is carried out using online methods as a substitute for face-to-face lectures. The initial assumption was that before the pandemic there was a presumption that learning was carried out with the use of technology to provide more motivation to students compared to face-to-face learning, because it provided a new experience for students to carry out learning activities as well as the meaningfulness of learning. This study aims

to determine and describe student learning motivation during covid-19. The method used is descriptive quantitative method. From the research that has been done shows that learning online with e-learning does not provide good motivation for students in various aspects.

Keywords: *Covid-19, Motivation, Learn, E-Learning*

A. PENDAHULUAN

Dalam kurun waktu belakangan kemajuan teknologi menunjukkan perkembangan yang sangat kuar biasa. Dengan segala kecanggihan yang dimiliki cukup memudahkan orang dalam beraktifitas. Era Revolusi 4.0 memberikan peran teknologi semakin dibutuhkan bahkan hampir menjadi bagian primer. Teknologi yang berkembang saat ini sangat membantu bagi kebutuhan manusia akan informasi terbaru, manusia akan mudah terkoneksi dengan satu sama lain karena teknologi tidak membatasi ruang dan waktu dalam manusia berkomunikasi (Aladdin, 2012). Perkembangan teknologi yang begitu cepat juga mempengaruhi kebutuhan manusia. Salah satu dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah berkembangnya teknologi telekomunikasi media pembelajaran berbasis online dalam berbagai macam platform, salah satunya adalah platform e-learning (Ahmad, 2020). Dengan menggunakan menggunakan e-learning memudahkan dosen ataupun mahasiswa berinteraksi, sehingga pelaksanaan kuliah tidak lagi terbatas pada ruang kelas, serta memudahkan juga dalam mengakses informasi dan ilmu pengetahuan (Amin, 2017).

Khusus dalam bidang pendidikan penggunaan e-learning tidak dapat dielakan lagi, penggunaan e-learning dirasa mampu dalam mempercepat akses informasi terbaru terkait dengan perkembangan ilmu pengetahuan, selanjutnya terdapat juga anggapan bahwa penggunaan e-learning akan meningkatkan motivasi belajar. Sehingga pada akhirnya perkembangan teknologi pendidikan menjadikan e-learning sebagai kebutuhan dalam proses perkuliahan (Hartanto & Yang, 2016). Gencarnya penggunaan e-learning pada lembaga pendidikan dianggap mampu dalam mengkreasi model pembelajaran serta efisiensi waktu perkuliahan dan memangkas ruang dan waktu perkuliahan, yang selama ini dianggap membuat perkuliahan tidak cukup efektif. Penggunaannya juga dianggap mampu menambah referensi materi perkuliahan dan

menambah materi ajar bagi pengajar, karena dengan mengakses internet melalui e-learning akan mempermudah mereka dalam menyelesaikan tugas – tugas. e-learning berguna dan sangat membantu mahasiswa dalam mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru dan menunjang berbagai aktivitas khususnya ketika berada di kampus dan dalam kegiatan belajar (David et al., 2017).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, telah merubah perilaku mahasiswa dalam memanfaatkan sumber belajar, pemanfaatan teknologi dalam aktivitas proses belajar mengajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memaksa lingkungan pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan muthakhir teknologi dalam hal ini adalah E-learning. E-learning dapat dijadikan salah satu media yang memudahkan dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran. Di dalam E-learning terdapat banyak fitur-fitur yang dapat menambah wawasan dosen dan mahasiswa. Pada lingkungan kampus, E-learning bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kampus, di mana para siswa dapat melengkapi ilmu pengetahuannya (Sudarsana, 2014). Internet juga digunakan untuk mencari kekurangan data melalui pemberitaan atau pada sumber literatur berbasis internet . Internet digunakan untuk belajar akan menambah kemampuan membaca, berpikir kritis, dan mengintegrasikan atau mengasosiasikan sumber bacaan yang satu dengan yang lainnya (Walidaini & Arifin, 2018). Dengan menggunakan metode e-learning, dosen memiliki kemampuan untuk meningkatkan intensitas komunikasi interaktif dengan mahasiswa di luar jadwal kuliah resmi. Metode e-learning memberikan keleluasaan pada dosen untuk memberikan akses kepada mahasiswa untuk mendapatkan referensi ilmiah terkait dengan mata kuliah tersebut yang mungkin tidak didapat pada saat kuliah maupun praktikum. Seluruh referensi berupa tulisan ilmiah, artikel populer atau jurnal-jurnal elektronik dapat diberikan melalui e-learning. Hal ini sangat berguna bagi mahasiswa, karena selain dapat memperkuat. Menggunakan e-learning mampu memberi berbagai manfaat bagi penggunanya.

Kebutuhan akan belajar secara online begitu terasa dimasa pandemi covid – 19, perkuliahan tidak lagi dilakukan secara normal. Pemerintah mewajibkan perkuliahan dilaksanakan secara online untuk mengatasi wabah agar tidak semakin meluas. Namun

muncul persoalan perkuliahan daring terindikasi cukup mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa, dengan berbagai macam persoalan terjadi penurunan motivasi belajar mahasiswa meskipun itu belajar online memberikan berbagai macam kemudahan seperti mencari referensi-referensi terbaru mengenai materi perkuliahan, yang belum tentu didapat didalam ruang kelas serta dari segi pratikalitas dan aksesibilitas mahasiswa sangat terbantu dengan pembelajaran secara online, namun kepratisan dan kemudahan tidak berbanding lurus dengan motivasi belajar mahasiswa(Masni, 2017).

Berdasarkan obesrvasi awal ternyata beberapa dari mahasiswa menunjukkan sikap yang kurang termotivasi pada saat kuliah secara online. Berdasarkan uraian latar belakang maka layak dilakukan sebuah penelitian untuk mengkaji bagaimana motivasi belajar mahasiswa kuliah online dimasa pandemic. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana motivasi belajar mahasiswa dimasa pandemic covid-19 dengan menggunakan e-elearning ?.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Secara metodologi penelitian yang dilakukan tergolong kepada penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2013) mengatakan penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Sedangkan menurut, penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena kondisi, atau variabel tertentu dan tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis. Penelitian deskriptif dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik itu satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan antara satu variabel dengan variabel yang lain (Noeraini & Sugiyono, 2016)

Penelitian dilakukan pada saat pandemic covid-19 dimana pada saat itu terjadi pembatasan social sehingga pada saat pengambilan data tidak dapat dilakukan secara langsung ke responden, sehingga untuk mendapatkan data penelitian peneliti menyebarkan angket dengan menggunakan google form sehingga data statistic yang

didapatkan langsung diolah melalui platform google form tersebut. Untuk pengambilan sampel dilakukan dengan teknik non probability sampling dimana semua anggota populasi tidak dijadikan sebagai sampel. Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel adalah sebanyak 102 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Sumatera Barat (nama institusi saat penelitian sekarang menjadi Universitas PGRI Sumatera Barat)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan hasil data penelitian yang didapatkan berdasarkan sebaran angket yang peneliti lakukan, sebaran angket dilakukan secara online melalui google form dan pengolahan data secara otomatis juga terolah melalui google form. Dalam penelitian ini sengaja peneliti melakukan sebaran melalui google form, mengingat kondisi yang tidak memungkinkan melakukan penyebaran angket seperti seharusnya ditengah pandemi covid-19. Untuk mendapatkan data mengenai motivasi belajar mahasiswa maka peneliti mengajukan 8 pertanyaan yang peneliti ajukan, dari 8 pertanyaan tersebut merepresentasikan gambaran motivasi belajar mahasiswa menggunakan e-learning. Berikut peneliti uraikan hasil angket dari masing-masing yang direspon oleh mahasiswa sebanyak 97 responden dari berbagai angkatan 2017 sampai 2019. Berikut akan peneliti uraikan masing-masing *item* pernyataan yang sudah direspon oleh responden.

1. Menurut saya kuliah daring lebih efektif dibandingkan dengan kuliah tatap muka

Berdasarkan olahan data angket terlihat bahwa perkuliahan daring tidak cukup efektif jika dibandingkan dengan kuliah tatap muka. Barangkali dapat terbantahkan anggapan yang berkembang bahwa kuliah online efektif dan menyenangkan, dari grafik terlihat bahwa mahasiswa tidak setuju kalau kuliah daring efektif sebagai alternative pengganti kuliah tatap muka, ini dapat terlihat dari data statistik bahwa 66 % menjawab tidak setuju, sedangkan yang setuju ada 10,3 %, namun yang menarik adalah terdapat

angka yang cukup besar mahasiswa ragu bahwa kuliah daring efektif sebagai pengganti kuliah tatap muka yaitu sebanyak 23,7 % menjawab ragu.

Jika diberikan materi melalui E-Learning Saya Bersungguh-sungguh mengerjakannya

Terdapat temuan yang menarik pada pertanyaan angket berikutnya jika dibandingkan dengan angket sebelumnya, pada pertanyaan angket ini beberapa responden menjawab pertanyaan angket mengenai kesungguhan mengerjakan materi melalui e-learning yang diberikan cukup banyak yang menjawab setuju untuk dikerjakan dengan sungguh-sungguh. Terdapat 80,4 % yang menyatakan setuju bersungguh-sungguh mengerjakan materi, kemudian yang menyatakan tidak setuju yang artinya sama dengan tidak bersungguh-sungguh dengan pesentase 7,2 %, sedangkan yang ragu-ragu ada 15,5 %.

Perkuliahan Secara Daring Lebih Bermakna Dibandingkan Dengan Kuliah Tatap Muka

Pertanyaan angket selanjutnya adalah mengenai kebermaknaan belajar apabila dibandingkan dengan kuliah tatap muka, hasil dari pengolahan angket memperlihatkan bahwa ternyata penggunaan teknologi tidak cukup bisa memberikan kebermaknaan perkuliahan, dari hasil ini dapat memberikan gambaran bahwa memang peranan seorang guru tidak bisa menggantikan perannya sebagai pengajar dalam kelas, data angka ini juga mematahkan anggapan yang berkembang dalam . Responden berpendapat bahwa kuliah tatap muka lebih bermakna, hasilnya dapat dilihat pada grafik berikut :

Saya lebih bersemangat kuliah secara daring dibandingkan dengan kuliah secara konvensional

Dari butir pertanyaan ini berbanding lurus hasilnya dengan mengenai efektifitas perkuliahan daring, ternyata dari hasil angket memberikan angka yang cukup tinggi

bahwa mahasiswa tidak begitu semangat berkuliah secara daring dengan dari 97 responden, terdapat 64 responden yang menyatakan bahwa tidak setuju kalau kuliah dari mampu memberikan semangat untuk kuliah, jika dipersentasekan mencapai 66 %, sedangkan yang setuju bahwa kuliah dari mampu mendongkrak semangat untuk kuliah hanya 6,2 % (6 responden), ragu-ragu diangka 27, 8 % (27 responden). Dari data ini terbaca bahwa kuliah tatap muka lebih memberikan semangat jika dibandingkan dengan kuliah secara online, beberapa faktor penyebabnya bisa jadi karena dengan kuliah online mahasiswa tidak cukup merasakan motivasi atau penguatan yang diberikan oleh dosen.

Jika diberikan tugas melalui e-learning saya mengumpulkan tugas sebelum tenggat waktu yang diberikan

Pertanyaan selanjutnya adalah mengenai tingkat ketepatan waktu mahasiswa dalam mengumpulkan tugas melalui platform e-learning. Olahan angkeet memberikan gambaran bahwa mahasiswa bersemangat dalam mengumpulkan tugas melalui e-learning bahkan sebelum tenggat waktu yang diberikan, data ini cukup mengutakan teori...mengenai motivasi belajar mahasiswa. Cukup tinggi angka yang ditunjukkan, terdapat 78 (80,4 %) responden yang menyatakan setuju bahwa jika diberikan tugas akan mengumpulkan tugas sebelum tenggat waktu yang diberikan, terdapat juga yang masih ragu-ragu sebanyak 14 respondden (14,4 %), sedangkan yang menyatakan tidak setuju hanya 5 responden (5,2 %).

Dengan kuliah daring saya lebih mendapatkan pengalaman baru dibandingkan dengan kuliah tatap muka

Pada item ini terdapat angka yang hampir berimbang antara yang setuju bahwa kuliah daring memberikan pengalaman baru perkuliahan secara online, terdapat 42 responden yang menyatakan setuju bahwa mereka mendapatkan pengalaman baru, jika dipersentasekan mencapai 43,3 % yang menyatakan setuju. Dan yang menyatakan tidak setuju ada 32 responden atau 33 % beranggapan bahwa dengan kuliah daring

mendapatkan pengalaman baru dalam perkuliahan, begitupun yang menyatakan ragu-ragu ada 23 responden atau 23,7 %

Menurut saya perkuliahan daring lebih bermakna dibandingkan dengan kuliah tatap muka

Pada item akan ditampilkan hasil respon dari responden mengenai kebermaknaan belajar mahasiswa secara daring. Dari hasil olahan data tergambar bahwa hanya sedikit mahasiswa setuju kuliah daring memberikan kebermaknaan belajar, terdapat 9 reponden yang menyatakan setuju dengan persentase 9,3 %, dari data ini peneliti dapat menginterpretasikan bahwa dengan pembelajaran online materi yang disampaikan terkseab abstrak dan barangkali tidak semua materi tersampaikan ditambah dengan tidak terlihat peran guru. Proses pembelajaran dapat dikatakan bermakna apabila terdapat beberapa variabel pembelajaran yang saling berkait dan mempengaruhi. Mulyasa misalnya membuat indikator mengenai belajar bermakna salah satunya adalah apabila mahasiswa mampu menjadi pemecah masalah berdasarkan materi pembelajaran yang didapatinya . Beralih kepada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju, cukup menunjukkan angka yang cukup besar yaitu 66 responden yang menyatakan tidak setuju dengan persentase 68 %, dari angka ini terbaca bahwa memang benar perkuliahan tdaring tidak cukup memberikan kebermaknaan belajar, selanjutnya ada 22 responden yang masih ragu terhadap kebermaknaan belajar secara online dengan persentase 22,7 %.

Materi perkuliahan yang saya dapatkan dari kuliah daring lebih komprehensif dibandingkan dengan kuliah tatap muka

Materi merupakan subtansi dari kegiatan pembelajaran, transfer pengetahuan didapatkan berdasarkan materi yang diberikan oleh guru. oleh sebab itu tujuan pembelajaran akan tercapai apabila mahasiswa bisa mendapatkan materi yang maksimal dari guru. dari sebaran angket yang sudah dilakukan didapatlah informasi ternyata

mahasiswa tidak setuju kalau materi yang didapatkan lebih komprehensif ada 67 orang menyatakan ketidak setujuannya atau 69,1 % cukup aneh memang padahal kuliah dengan memanfaatkan fasilitas internet bisa saja mahasiswa mendapatkan materi yang lebih lengkap dan terbaru, yang mungkin saja tidak didapatkan dari perkuliahan tatap muka. Inteprestasi penulis bersarkan data statistik ini adalah bahwa mahasiswa mersa lengkap mendapatkan materi ajar memang benar-benar dari pengajar secara langsung, sekali lagi ini sudah cukup membuktikan bahwa kecanggihan teknologi tidak bisa menggantikan peran guru/dosen dalam mengakar. Selanjutnya beralih ke responden yang menyakatan setuju, ternyata angkanya sangat sedikit hanya 6 responden menyatakan setuju atau 6,2 %, bahkan yang menyatakan ragu-ragu ada 24 responden atau 24,7 %.

Dari hasil olahan data ini tergambar dengan jelas ternyata bahwa materi yang disampaikan maupun yang diterima oleh mahasiswa tidak komprehensif (menyeluruh). Meskipun mahasiswa dapat mendapatkan lebih dari berbagai sumber di internet tetapi pada dasarnya yang lebih dibutuhkan itu adalah materi yang memang bersumber dari dosen atau pengajar. Jika mengacu pada Teori pengalaman belajar dalam hal kaitannya pada Penggunaan media pembelajaran yang digambarkan dalam kerucut Edgar Dale tergambar dengan jelas bahwa hanya 30 % pengalaman belajar yang didapatkan dari mengamati gambar atau menonton video, disinilah salah satu titik lemah dari penggunaan media pembelajaran online. Padahal persentase pengalaman belajar yang besar itu didaptnkan dari 50 % jika mahasiswa terlibat langsung dalam proses perkuliahan dalam kegiatan diskusi misalnya, dengan sistem pembelajaran tentu pengalaman belajar ini tidak didapatkan oleh mahasiswa, walaupun sebenarnya dengan sistem belajar virtual bisa *disetting* dengan metode diskusi pengalaman belajar yang didapatkan jelas berbeda dengan belajar secara tatap muka.

PEMBAHASAN

Kerucut Dale dan Pengalaman Belajar

Kerucut pengalaman belajar pertama kali diperkenalkan oleh Edgar Dale pada tahun 1946 dalam buku yang ditulisnya dengan judul *Audiovisual Methods in Teaching* buku yang ditulis oleh Dale sudah beberapa kali mengalami beberapa kali refisi, refisi kedua tahun 1954 dan direfisi lagi pada tahun 1969. Buku yang ditulis oleh Dale mengenai pengalaman belajar ini pada dasarnya memberikan informasi tingkatan pengalaman belajar berdasarkan level visualisasi yang dimulai dari level paling bawah pada tingkat abstrak sampai level atas ditingkat konkret. Awalnya (1946) Dale menyebutkan kategori pengalaman sebagai berikut: (1) pengalaman langsung, pengalaman yang disengaja, (2) pengalaman yang dibuat-buat, (3) partisipasi dramatis, (4) demonstrasi, (5) kunjungan lapangan, (6) pameran, (7) gambar bergerak, (8) rekaman radio, gambar diam (audio dengan visual gambar) (9) simbol visual, (10) simbol verbal. Dale mengklaim bahwa klasifikasinya sederhana dan berkualitas .

Ditahun 1969 Dale melakukan refisi terhadap level pengalaman belajar seiring dengan perkembangan teknologi yang berkembang saat itu, disaat televisi semakin banyak digunakan pada zaman tersebut dan Dale menambahkan televisi sebagai salah satu unsur dalam pembentuk pengalaman belajar . Edgar Dale merupakan tokoh paling berjasa dalam pengembangan teknologi pembelajaran modern.¹⁶ Ia berpendapat bahwa pembelajaran sebaiknya diselenggarakan dengan memperhatikan unsur-unsur yang mempengaruhi pencapaian tujuan. Dalam studinya, Edgar menemukan pencapaian tujuan berhubungan dengan cara manusia melakukannya. Edgar Dale meyakini bahwa proses dan hasil belajar akan dipengaruhi oleh cara belajar mereka.

Diuraikan bahwa jika individu belajar pada apa yang dibaca maka pengaruhnya terhadap ingatan hanya sebesar 10%. Jika dia belajar pada apa yang didengarnya maka ingatannya akan meningkat menjadi 20%. Strategi membaca dan mendengar keduanya menghasilkan kemampuan mendefinisikan, membuat list, menggambarkan, dan menjelaskan. Jika individu belajar pada apa yang dilihat, seperti

melihat gambar atau video, cara itu mempengaruhi kemampuan mengingat menjadi 30%. Jika apa yang dilihatnya itu disertai suara yang dapat didengar maka akan meningkat menjadi 50%. Strategi melihat dan mendengar dapat diimplementasikan dengan mengikuti exhibisi atau melihat pertunjukan akan mendorong kemampuan mendemostrasikan, mendesain, menciptakan atau menilai. Jika yang dipelajari itu diucapkan dan ditulis maka akan mempengaruhi peningkatan ingatan hingga 70%. Strategi yang bisa dikembangkan dalam workshop atau mengikuti pembelajaran dengan desain kolaborasi. Sedangkan jika apa yang dipelajari itu diperaktekkan atau dilakukan maka ingatan akan naik 90%. Strategi yang tepat untuk memfasilitasi kemampuan nyata. Seperti halnya dengan belajar dengan mengucapkan dan menulis, yang terakhir ini juga mendorong kemampuan belajar tingkat tinggi; analisi, desain, mencipta dan menilai.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas eksperimen dengan penggunaan media berdasarkan teori belajar Edgar Dale terhadap motivasi belajar. Peserta didik yang diajar dengan dengan penggunaan media berdasarkan teori belajar Edgar Dale terhadap motivasi belajar, motivasi belajar mahasiswa hanya termotivasi pada beberapa aspek. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran kelas eksperimen mempunyai alat bantu atau media yang bervariasi sebagai pendukung berjalannya proses pembelajaran yang efektif dan efisien, dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, memudahkan peserta didik dalam memahami informasi berupa materi yang disajikan dengan terpenuhinya gaya belajar mereka Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran

Motivasi memiliki peran yang cukup besar dalam membangun pengetahuan mahasiswa, motivasi belajar dapat dijadikan semacam proses mental yang mengarahkan mahasiswa dalam terus memacu keinginan untuk belajar dan berusaha secara mandiri dalam menunjang aktivitas belajarnya. Kegiatan belajar merupakan suatu aktifitas kompleks, dimana didalamnya terdapat interaksi yang saling terhubung antara pengajar dengan peserta didik / mahasiswa atau antar peserta didik. Melaksanakan proses pembelajaran merupakan usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam pencapaian kompetensi belajar. Agar tujuan belajar itu tercapai

maka perlu dibuat program perencanaan pembelajaran yang sistematis serta konkrit. Membuat program pembelajaran dengan terencana akan memudahkan pengajar serta masyarakat belajar untuk memahami tujuan pembelajaran serta capaian-capaian belajar yang harus diraihinya. Dalam usaha mencapai tujuan belajar tersebut maka dalam program yang telah dirancang juga harus menggambarkan dengan jelas media pembelajaran apa yang diggunakan untuk membantu masyarakat belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi guru, dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan masyarakat belajar dalam memahami materi ajar serta memvisualkan materi jika materi itu memerlukan visualisasi masyarakat belajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam menunjang aktifitas pembelajaran memiliki posisi yang strategi dalam menciptakan interaksi antar peserta didik dan. Dengan menggunakan media juga mampu mendorong dan menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa. Mengingat betapa pentingnya peranan motivasi bagi setiap individu dalam kehidupan sehari-hari dan khususnya bagi dunia pendidikan dan pembelajaran, . Dari hasil penelitian juga mnunjukkan bahwa mahasiswa termotivasi jika menggunakan media pembelajaran data statistik menunjukkan 80,4 % (lihat grafik 5) mahasiswa termotivasi untuk belajar menggunakan media pembelajaran platform online dimasa pandemi covid-19. Jika mengacu pada teori motivasi dan kaitanya pada penggunaan media pembelajaran serta implikasinya terhadap proses pembelajaran adalah .

D. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan semasa pandemic covid-19 tidak begitu maksimal motivasi mahasiswa belajar cukup rendah, meskipun sudah menggunakan platform e-learning. Ditinjau dari segi efektivitas, belajar secara online tidak cukup efektif hal ini disebabkan oleh kurang berfungsi dengan baik peran pengajar sebagai fasilitator dalam kegiatan perkuliahan, namun yang menarik dari hasil penelitian ini adalah dalam aspek penyelesaian tugas mahasiswa serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh

dosen. Kemudian jika ditinjau dalam aspek kebermaknaan belajar maka perkuliahan online tidak memberikan makna yang cukup baik bagi mahasiswa, begitupun pada antusiasme dalam perkuliahan mahasiswa tidak antusias mengikuti perkuliahan dengan. Yang lebih menarik adalah jika ditinjau dalam aspek pemberian materi, mahasiswa tidak setuju bahwa dengan menggunakan e-learning mereka akan mendapatkan materi perkuliahan yang komprehensif

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. F. (2020). Alternative assessment in distance learning in emergencies spread of coronavirus disease (Covid-19) in Indonesia. *Jurnal Pedagogik*, 7(01), 195–222.
- Aladdin, A. (2012). Analisis Penggunaan Strategi Komunikasi Dalam Komunikasi Lisan Bahasa Arab. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 12(2).
- Amin, A. K. (2017). Kajian konseptual model pembelajaran blended learning berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64.
- David, E. R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh konten vlog dalam youtube terhadap pembentukan sikap mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan politik universitas sam ratulangi. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(1).
- Hartanto, A., & Yang, H. (2016). Disparate bilingual experiences modulate task-switching advantages: A diffusion-model analysis of the effects of interactional context on switch costs. *Cognition*, 150, 10–19.
- Masni, H. (2017). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Noeraini, I. A., & Sugiyono, S. (2016). Pengaruh tingkat kepercayaan, kualitas pelayanan, dan harga terhadap kepuasan pelanggan JNE Surabaya. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen (JIRM)*, 5(5).
- Sudarsana, U. (2014). Pembinaan minat baca. *Universitas Terbuka*, 1(028.9), 1–49.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Walidaini, B., & Arifin, A. M. M. (2018). Pemanfaatan internet untuk belajar pada mahasiswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 3(1).