

## HUBUNGAN ANTARA METODE ONLINE LEARNING (E-LEARNING) DENGAN MOTIVASI BERPRESTASI MAHASISWA UNIVERSITAS “XX”

**Idah Niswati  
Donna AK  
Putri Lestari  
Gustyani**

### **ABSTRACT**

*The concept underlying this study is a phenomenon that occurs in education today and in the future that can not be separated from the advances in communications technology and informatics. Traditional learning methods (non e-learning) is now insufficient to meet the needs and improve the student's achievement motivation to be ready to compete in the corporate world. Therefore, several universities have started to apply the methods of online learning (e-learning). This study aims to determine the relationship of online learning methods (e-learning) and traditional (non e-learning) with students' achievement motivation at Bunda Mulia University. The data is collected using a questionnaire with Likert scale that is closed and 2 open-ended items. The validity and reliability of the items are tested using Cronbach Alpha. The population in this study is made up of all the students of the Bunda Mulia University from the year 2008-2011 from eleven Study Programs, while the sample is five active students from each year, i.e. 2008, 2009, 2010, and 2011 in eleven Programs. The total number of samples is 220 students. The data is analyzed using Pearson Correlation and then further analyzed using t-test with the aid of SPSS version 17.0. The results showed a significant correlation between the variables ( $X_1$ ), and ( $X_2$ ) and Y,  $F = 60.595$ ,  $R = 0.359$ ,  $p = 0.000$ . The hypothesis that there is a relationship between the methods of online learning (e-learning) and traditional learning methods (non e-learning) is correlated positively with the achievement motivation is **received**.*

**Keywords** : *methods of online learning (e-learning), traditional (non e-learning), achievement motivation, student*

### **A. LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memacu munculnya berbagai aplikasi baru yang dapat digunakan untuk mendorong penemuan dan inovasi dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya

di dunia pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan menghasilkan konsep belajar *online* yang sering disebut dengan metode pembelajaran *e-learning*. Konsep *e-learning* sebagai model pembelajaran baru yang bersifat siapa saja (*everyone*), dimana saja (*everywhere*) dan kapan saja (*everytime*) memiliki peran yang sangat signifikan pada kesempatan perluasan pembelajaran. Hal ini meningkatkan ketersediaan data dan informasi mengenai proses pembelajaran secara cepat, akurat, dan *realtime*, sehingga dapat mendorong peningkatan mutu pendidikan. Teknologi berbasis web ini dapat membuat mahasiswa lebih tertarik dan termotivasi dikarenakan mudahnya mengakses multimedia dan piranti pembelajaran online, tidak hanya dapat meningkatkan interaksi belajar mahasiswa, tetapi juga memberikan lingkungan belajar yang positif dan inovatif. Chang (dalam Yuniwati, 2010) menyebutkan banyak penelitian tentang keunggulan pembelajaran berbasis web seperti hemat waktu (*time saving*), hemat biaya (*cost reduction*), dan hemat tempat (*space saving*). Para pakar memprediksikan bahwa dalam dekade mendatang lebih dari 50 % populasi pelajar akan belajar menggunakan teknologi dan pembelajaran *online*, dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

Metode pembelajaran tradisional mempunyai kelebihan dapat mengoptimalkan potensi intelektual, sosial dan emosional mahasiswa. Metode pembelajaran yang bersifat tradisional di kelas biasanya didominasi oleh metode ceramah dan ekspositorik, sehingga proses belajar lebih banyak didominasi oleh guru (*teacher centred*). Faktanya, sebagian mahasiswa ada yang mendengarkan dengan seksama penjelasan dosen dan membuat catatan penting, sedangkan sebagian lagi tidak mendengarkan dosen yaitu memilih bermain facebook atau BBM-an dan ngobrol dengan teman di kelas. Mahasiswa hadir kuliah hanya untuk memenuhi persyaratan absensi kehadiran saja dan ada kecenderungan kurang persiapan ketika mendapat giliran presentasi di kelas. Dengan demikian, mahasiswa kurang memiliki kemampuan analisis, kepekaan terhadap permasalahan, pemecahan masalah serta kemampuan mengevaluasi secara holistik dalam belajar.

Belajar tak akan pernah dilakukan tanpa suatu dorongan yang kuat baik dari dalam maupun dari luar diri seseorang, karena itulah dorongan atau penggerak maupun penyeleksi merupakan kata kunci dari motivasi dalam setiap perbuatan dalam belajar (Djamarah, 2002).

“XX” sebagai salah satu Universitas yang menjadikan internet sebagai media pembelajaran *online class (e-learning)*, bertujuan agar mutu pembelajaran yang ada bisa ditingkatkan, membangun budaya *student center learning* dan mengubah kebiasaan dan budaya belajar menjadi *independent learning* (buku panduan *e-learning* “XX” 2011-2012). Diharapkan melalui media web ini, “XX” mampu mencetak mahasiswa yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi dan mencetak lulusan yang handal dan siap bersaing di dunia kerja.

Metode pembelajaran *e-learning* di “XX” sudah berjalan kurang lebih 6 tahun, namun program *e-learning* belum bisa diaplikasikan pada semua mata kuliah yang ada, ada banyak mata kuliah yang masih *non e-learning (tradisional)*, dan waktu online hanya 2 x dalam setiap semester. Hasil survey menunjukkan bahwa mahasiswa kurang optimal dalam menggunakan fasilitas metode pembelajaran *e-learning*. Motivasi mahasiswa membuka portal *e-learning* masih kurang, sehingga informasi yang diberikan di luar waktu online jarang diketahui oleh mahasiswa, mahasiswa kurang aktif dalam diskusi forum, merasa keberatan dengan tugas-tugas online yang diberikan dosen, ditemukan beberapa jawaban yang *copy paste* jawaban teman, jawaban sekedarnya, melakukan posting hanya untuk memenuhi syarat absensi kehadiran, dan lain sebagainya.

Hal ini bertentangan dengan hasil penelitian sebelumnya (Hasbullah, 2011) bahwa mahasiswa cukup termotivasi untuk mengikuti aktivitas belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *e-learning* dan kualitas pembelajaran dan hasil belajar semakin baik. Berdasarkan uraian fakta dan penelitian di atas, maka perlu diadakan penelitian lanjut tentang hubungan metode pembelajaran online (*e-learning*) dan tradisional (*non e-learning*) dengan motivasi berprestasi mahasiswa “XX”.

## B. TUJUAN PENELITIAN

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan metode pembelajaran online (*e-learning*) dan tradisional (*non e-learning*) dengan motivasi berprestasi mahasiswa “XX”.

## C. TINJAUAN TEORI

### 1. Motivasi Berprestasi Mahasiswa

McClelland (dalam Sukadji dkk, 2001) mendefinisikan motivasi berprestasi sebagai motivasi yang mendorong seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam bersaing dengan suatu ukuran keunggulan (*standard of excellence*). Menurut Murray (dalam Beck, 1998), motivasi berprestasi adalah suatu keinginan atau kecenderungan untuk mengatasi hambatan, melatih kekuatan, dan untuk berusaha melakukan sesuatu yang sulit dengan baik dan secepat mungkin. Sementara itu Atkinson menyatakan bahwa motivasi berprestasi individu didasarkan atas dua hal, yaitu tendensi untuk meraih sukses dan tendensi untuk menghindari kegagalan. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi berarti memiliki motivasi untuk meraih sukses yang lebih kuat daripada motivasi untuk menghindari kegagalan, begitu pula sebaliknya.

#### a. Ciri Individu yang Memiliki Motivasi Berprestasi

McClelland (1987) mengemukakan ciri-ciri individu yang memiliki motivasi berprestasi, yaitu:

##### 1) Pemilihan tingkat kesulitan tugas

Individu dengan motivasi berprestasi tinggi cenderung memilih tugas dengan tingkat kesulitan menengah (*moderate task difficulty*), sementara individu dengan motivasi berprestasi rendah cenderung memilih tugas dengan tingkat kesulitan yang sangat tinggi atau rendah. Hal ini dikarenakan individu berkesempatan untuk membuktikan bahwa ia mampu melakukan sesuatu dengan lebih baik.

##### 2) Ketahanan atau ketekunan (*persistence*) dalam mengerjakan tugas

Individu dengan motivasi berprestasi tinggi akan lebih bertahan atau tekun dalam mengerjakan berbagai tugas, tidak mudah menyerah ketika mengalami

kegagalan dan cenderung untuk terus mencoba menyelesaikan tugas, sementara individu dengan motivasi berprestasi rendah cenderung memiliki ketekunan yang rendah.

3) Harapan terhadap umpan balik (*feedback*)

Individu dengan motivasi berprestasi tinggi selalu mengharapkan umpan balik (*feedback*) atau tugas yang sudah dilakukan, bersifat konkret atau nyata mengenai seberapa baik hasil kerja yang telah dilakukan. Individu dengan motivasi berprestasi rendah tidak mengharapkan umpan balik atas tugas yang sudah dilakukan. Bagi individu dengan motivasi berprestasi tinggi, umpan balik yang bersifat materi seperti uang, bukan merupakan pendorong untuk melakukan sesuatu dengan lebih baik, namun digunakan sebagai pengukur keberhasilan.

4) Memiliki tanggung jawab pribadi terhadap kinerjanya

Individu dengan motivasi berprestasi tinggi memiliki tanggung jawab pribadi atas pekerjaan yang dilakukan.

5) Kemampuan dalam melakukan inovasi (*innovativeness*)

Inovatif dapat diartikan mampu melakukan sesuatu lebih baik dengan cara berbeda dari biasanya. Individu dengan motivasi berprestasi tinggi akan menyelesaikan tugas dengan lebih baik, menyelesaikan tugas dengan cara berbeda dari biasanya, menghindari hal-hal rutin, aktif mencari informasi untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melakukan sesuatu, serta cenderung menyukai hal-hal yang sifatnya menantang daripada individu yang memiliki motivasi berprestasi rendah.

b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Berprestasi

McClelland (dalam Sukadji dkk, 2001) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang ikut mempengaruhi motivasi berprestasi seseorang antara lain pengalaman pada tahun-tahun pertama kehidupan, latar belakang budaya tempat seseorang dibesarkan, peniruan tingkah laku (*modelling*), lingkungan tempat proses pembelajaran berlangsung, harapan orangtua terhadap anaknya.

## 2. Metode Pembelajaran Online (*e-Learning*)

*E-learning* didefinisikan sebagai seperangkat paket-paket informasi untuk pembelajaran (dalam satu mata kuliah) yang tersedia di mana saja setiap saat melalui sistem penyampaian elektronik, dalam bentuk *web-based learning*, *computer-based learning*, *virtual classroom*, atau *digital collaboration*. Paket informasi tersebut terdiri dari berbagai objek dan unit, termasuk tes dan alat uji yang memungkinkan seseorang melakukan ujian atas kemampuannya setiap saat. Pannen (2005), bahwa paket informasi tersebut dapat berbentuk beragam media tekstual (teks), visual (video, *satellite broadcast*), audio, gambar/ilustrasi, dan lain-lain. Kategori e-learning terdiri dari *e-learning Offline* adalah e-learning yang dalam pelaksanaannya tidak membutuhkan bantuan perangkat telekomunikasi. e-learning offline sering disebut sebagai pembelajaran berbasis komputer atau *Computer Based Training (CBT)*. Pada CBT pembelajar akan belajar mengenai suatu objek melalui suatu program khusus yang terpasang di komputer. CBT didistribusikan dalam bentuk CD. Isi materi pembelajarannya dapat berbentuk tulisan maupun multimedia (video atau audio) dalam format mov, MPEG-1 atau AVI.

*e-learning Online* e-learning Online adalah e-learning yang dalam pelaksanaan memanfaatkan atau menggunakan teknologi telekomunikasi. Pada pembelajaran model ini muncul dua kategori: *synchronous e-learning* dan *asynchronous e-learning*.

*Synchronous e-learning* Pada *synchronous e-learning*, proses belajar dan mengajar terjadi pada saat yang bersamaan, tetapi pada lokasi yang berbeda. Beberapa teknologi telekomunikasi (seperti satelit, radio dan *tv broadcast*, internet) dan program aplikasi video conference menjadi jembatan untuk menghilangkan jarak antara pendidik dan peserta didik yang berada pada lokasi yang berbeda. (Bubenzer, 2006).

Berdasar pada teknologi telekomunikasi yang digunakan, *synchronous e-learning* dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu: *video conference* dan *virtual classroom*. Pada *video conference* untuk menyebarkan informasi secara real time

dan timbal balik (*bidirectional*) digunakan satelit (*TV Satelite*), atau menggunakan jalur internet.

**Blended Learning** e-learning seringkali dibandingkan dengan pembelajaran tradisional yang menggunakan tatap muka (*face to face*). Tetapi pada prinsipnya akan lebih berarti ketika e-learning digunakan bersama-sama dengan pembelajaran tradisional untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang memadukan e-learning dengan pembelajaran tradisional melalui metode tatap muka disebut *blended learning*. Didalam *blended learning*, e-learning dapat digunakan dalam berbagai fungsi yang dapat meningkatkan proses pembelajaran, diantaranya mempersiapkan proses pembelajaran secara tatap muka, memberikan fasilitas agar peserta didik dapat belajar lebih dalam tentang suatu pokok bahasan/ topic, menyediakan media alternatif lain selain buku yang dapat diakses dimanapun, menyediakan media untuk interaksi diluar kelas, antara pendidik dan peserta didik, baik melalui forum, chatting ataupun email, melalui LMS manajemen proses belajar dan mengajar dapat di kelola dengan memanfaatkan TIK sehingga pengelolaan dapat lebih efektif dan efisien.

#### **a. Komponen e-Learning**

Secara garis besar, terdapat tiga komponen utama yang menyusun e-learning (Romi, 2007), yaitu infrastruktur e-learning, management e-learning (LMS), konten e-learning

Keunggulan dan yang didapatkan ketika membangun e-learning dengan menggunakan Moodle (Prakoso, 2005), diantaranya adalah sederhana, efisien, ringan dan kompatibel dengan banyak browser, mudah cara instalasinya serta mendukung banyak bahasa, termasuk Indonesia, tersedianya manajemen situs untuk pengaturan situs keseluruhan, mengubah *theme*, menambah module, dan sebagainya, tersedianya manajemen pengguna, manajemen kursus, penambahan jenis kursus, pengurangan, atau pengubahan kursus, modul *Chat*, modul pemilihan (*polling*), modul forum, modul untuk jurnal, modul untuk kuis, modul untuk survai dan *workshop*, dan lain sebagainya, free dan open source software.

Penggunaan *e-learning* adalah upaya untuk menggunakan kemajuan teknologi dalam peningkatan mutu pendidikan. Untuk membangun sistem dibutuhkan infrastruktur berupa intranet/internet, komputer *client/server*, *Learning Management System (LMS)* dan konten pembelajaran yang interaktif. Diharapkan melalui media ini dapat memperluas kesempatan belajar, lebih mandiri, meningkatkan interaksi dosen dan mahasiswa, lebih efisien dan efektif. Melalui *e-learning*, persiapan matang sebelum mengimplementasikan sebuah pembelajaran berbasis multimedia memegang peran penting demi kelancaran proses pembelajaran, segala persiapan seperti penjadwalan sampai dengan penentuan teknis komunikasi selama proses pembelajaran merupakan tahapan penting dalam melaksanakan pembelajaran berbasis web.

Mekanisme *online class* di “XX” merupakan aktivitas pembelajaran mandiri secara *online* melalui tugas-tugas dan penggunaan forum diskusi selama semester berjalan. Program studi menentukan salah satu mata kuliah yang akan dijalankan secara *e-learning* untuk masing-masing semester. Perkuliahan mata kuliah *e-Learning* terdiri dari sebelas minggu pertemuan regular dan 2 kali *online class (OLC)*. OLC periode pertama dilakukan sebelum UTS dan periode kedua sebelum UAS. Untuk informasi minggu OLC masing-masing mata kuliah dapat dilihat pada portal dosen bagian *e-learning*. Pelaksanaan perkuliahan OLC adalah 4 hari yaitu H-1 (penugasan dan pemberian kasus untuk diskusi), Hari H & H+1 (mahasiswa posting jawaban terhadap kasus diskusi dan dosen memberikan respon balik), dan H+2 (dosen memberikan simpulan dan kunci jawaban atas kasus diskusi).

### **3. Metode Pembelajaran Tradisional (*non e-Learning*)**

Metode pembelajaran tradisional (*non e-learning*) di kelas biasanya didominasi oleh metode ceramah dan ekspositorik, sehingga proses belajar lebih banyak didominasi oleh guru (*teacher centred*). Metode pembelajaran tradisional mempunyai kelebihan dapat mengoptimalkan potensi intelektual, sosial dan emosional mahasiswa. Adapun kelemahannya adalah kemungkinan ada mahasiswa yang mendengarkan dengan seksama penjelasan dosen dan membuat

catatan penting, dan ada yang tidak mendengarkan penjelasan dosen, sehingga cenderung kurang memiliki kemampuan analisis, kepekaan terhadap permasalahan, pemecahan masalah serta kemampuan evaluasi secara holistik.

#### **D. METODE PENELITIAN**

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa “XX” dari angkatan 2008-2011 dari 11 Program Studi (Prodi) yaitu BBI, BBC, Akuntansi, Manajemen, Psikologi, Ilmu Komunikasi, Teknik Industri, Teknik Informatika, Sistem Informasi, DKV, dan Akpar. Adapun sampelnya yaitu 5 mahasiswa aktif dari setiap angkatan 2008, 2009, 2010, dan 2011 pada sebelas Program Studi. Jumlah keseluruhan sampel adalah sebesar 220 mahasiswa.

Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala Likert yang bersifat tertutup dan 2 item yang bersifat terbuka untuk mengetahui saran bagi perbaikan sistem *e-learning* di “XX” serta motivasi mendasar mereka untuk kuliah. Uji validitas item menggunakan Cronbach Alpha dan hasilnya menunjukkan bahwa skala metode pembelajaran *e-learning* ada 13 item valid dan 2 item dinyatakan gugur, skala metode pembelajaran *non e-learning* ada 12 item valid dan 1 dinyatakan gugur, sedangkan untuk skala motivasi berprestasi ada 10 item valid dan 5 dinyatakan gugur. Untuk uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan Cronbach Alpha menyatakan bahwa ketiga skala untuk mengukur variable sangat reliabel yaitu sebesar 0,829.

Analisis yang digunakan untuk mengetahui hubungan ( $X_1$ ) dan ( $X_2$ ) secara bersama-sama dengan variabel Y menggunakan Korelasi Person kemudian dilakukan uji beda untuk mengetahui hubungan masing-masing variabel terhadap motivasi berprestasi mahasiswa dengan bantuan program Statistical Package For Social Science (SPSS) versi 17.0 for Windows.

## E. HASIL

**Tabel 1**

**Hasil Analisis Korelasi Metode Pembelajaran Online (*e-learning*) dan Tradisional (*non e-learning*) dengan Motivasi Berprestasi**

Sumber	JK	db	RK	F	R	p
Regresi	28,896,630	3	9,632,210	60,595	0,359	0,000
Residu	24,500,370	96	255,212			

Berdasarkan analisis hasil menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara variabel ( $X_1$ ), dan ( $X_2$ ) dengan Y diperoleh harga  $F = 60,595$   $R = 0,359$   $p = 0,000$ . Hipotesis yang menyatakan bahwa ada hubungan antara metode pembelajaran Online (*e-learning*) dan Tradisional (*non e-learning*) secara bersama-sama berkorelasi positif dengan motivasi berprestasi **diterima**.

Adapun hasil komputasi setelah ada pengendalian variabel didapatkan data sebagai berikut:

**Tabel 2**

**Hasil Komputasi Parsial Metode Pembelajaran Online (*e-learning*) dan Tradisional (*non e-learning*) dengan Motivasi Berprestasi**

Variabel	Korelasi Lugas	Korelasi Parsial	p	Sumbangan Efektif
$r_{1Y[2,3]}$	0,663	0,429	0,000	40,3 %
$r_{2Y[1,3]}$	0,536	0,286	0,005	45,1 %
Total				85,4 %

Berdasarkan hasil komputasi parsial diketahui bahwa masing-masing variabel ( $X_1$ ), dan ( $X_2$ ) berkorelasi positif dengan motivasi berprestasi. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa ada hubungan antara metode pembelajaran online (*e-learning*) dan metode pembelajaran tradisional (*non e-learning*) secara terpisah berkorelasi positif dengan motivasi berprestasi **diterima**. Selain itu juga dihasilkan sumbangan masing-masing variabel baik metode

pembelajaran *e-learning* dan metode pembelajaran non *e-learning* yaitu besaran pengaruh metode pembelajaran online (*e-learning*) sebesar 40,3 %, dan metode pembelajaran tradisional (*non e-learning*) sebesar 45,1 %.

Hasil temuan lain dalam penelitian ini menunjukkan bahwa respon mahasiswa terhadap program *e-learning* adalah sebagai berikut:

**Tabel 3**

**Respon Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran *e-learning***

RESPON MAHASISWA	PROSENTASE
baik dan perlu ditingkatkan	25 %
baik tapi masih perlu perbaikan	60 %
Cukup	2 %
Kurang	5 %
ditiadakan saja	8 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa respon mahasiswa terhadap metode pembelajaran *e-learning* sebesar 85 % merespon dengan baik (25 % respon menginginkan perlu ada peningkatan dan 60 % menginginkan perlu ada perbaikan), respon cukup baik sebesar 2 %, respon kurang baik sebesar 5 % dan sebesar 8 % menginginkan peniadaan program *e-learning*.

Hasil temuan selanjutnya tentang saran-saran mahasiswa terhadap metode pembelajaran *e-learning* dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4**

**Saran Perbaikan Terhadap Metode Pembelajaran *e-learning***

SARAN PERBAIKAN	PROSENTASE
mempercepat jaringan/server agar mudah diakses	40 %
menambah fitur kreatif (video, chat)	15 %
menentukan waktu online dosen agar bisa berinteraksi langsung	14 %
merubah tampilan portal mahasiswa agar menarik	12 %
jadwal pengumpulan tugas online diperpanjang	8 %
menambah forum diskusi	7 %
kejelasan notifikasi tugas	3 %
kembali ke program lama	1 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa ada beberapa saran mahasiswa untuk perbaikan metode pembelajaran *e-learning* yaitu dengan mempercepat jaringan/server sebesar 40 %, menambah fitur kreatif (video, chat) sebesar 15 %, menentukan waktu online dosen agar bisa berinteraksi langsung dengan mahasiswa sebesar 14 %, merubah tampilan portal mahasiswa agar menarik sebesar 12 %, jadwal pengumpulan tugas online agar diperpanjang sebesar 8 %, menambah forum diskusi sebesar 7 %, perlunya kejelasan notifikasi tugas sebesar 3 %, dan sebesar 1 % menginginkan kembali ke program *e-learning* yang lama.

Adapun hasil temuan tentang motivasi mahasiswa untuk berprestasi dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 5**  
**Motivasi Berprestasi Mahasiswa**

MOTIVASI BERPRESTASI	PROSENTASE
sukses di masa mendatang	21 %
membanggakan orangtua	20 %
lulus kuliah tepat waktu	14 %
mendapat nilai bagus	9 %
diri sendiri	9 %
mendapat kerja yang bagus	8 %
teman yang baik	6 %
dosen yang bagus dan asyik	5 %
orang special (pacar)	3 %
mempertahankan beasiswa	2 %
orang-orang yang sukses	1 %
kata-kata bijak	1 %
popularitas	1 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa ada beberapa motivasi mahasiswa dalam kuliah yaitu sukses di masa mendatang sebesar 21 %, membanggakan orangtua sebesar 20 %, lulus kuliah tepat waktu sebesar 14 %, mendapat nilai bagus sebesar 9 %, diri sendiri sebesar 9 %, mendapat kerja yang bagus sebesar 8 %, teman yang baik ada 6 %, dosen yang bagus dan asyik sebesar 5 %, kehadiran orang special (pacar) sebesar 3 %, mempertahankan beasiswa ada 2 %, orang-orang yang sukses, kata-kata bijak, dan popularitas masing-masing sebesar 1 %.

## **F. PEMBAHASAN**

Hasil analisis hipotesis menemukan ada hubungan antara metode pembelajaran online (*e-learning*) dan metode pembelajaran tradisional (*non e-learning*) dengan motivasi berprestasi mahasiswa “XX”. Hal ini dikarenakan

“XX” tidak hanya menerapkan media pembelajaran *online class (e-learning)* tetapi juga masih menerapkan metode pembelajaran *non e-learning* (tradisional) dalam perkuliahan, sehingga bisa saling melengkapi. Hal ini sesuai dengan besaran pengaruh metode pembelajaran *e-learning* sebesar 40,3 %, dan metode pembelajaran *non e-learning* sebesar 45,1 % .

Penggabungan antara metode pembelajaran *e-learning* dengan model pembelajaran tradisional (*non e-learning*) yang diterapkan di “XX” dikenal dengan model *blended learning*. Melalui model pembelajaran ini dapat memperluas kesempatan belajar, membuat peserta didik lebih mandiri, meningkatkan interaksi antar pengajar dengan peserta didik, dan pengelolaan proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Hal ini mendorong mahasiswa untuk berprestasi dan siap bersaing di dunia kerja. Sebagaimana hasil temuan yang mengungkap motivasi mahasiswa “XX” dalam kuliah yaitu sukses di masa mendatang sebesar 21 %, membanggakan orangtua sebesar 20 %, lulus kuliah tepat waktu sebesar 14 %, mendapat nilai bagus sebesar 9 %, diri sendiri sebesar 9 %, mendapat kerja yang bagus sebesar 8 %, teman yang baik ada 6 %, dosen yang bagus dan asyik sebesar 5 %, kehadiran orang special (pacar) sebesar 3 %, mempertahankan beasiswa ada 2 %, orang-orang yang sukses, kata-kata bijak, dan popularitas masing-masing sebesar 1 %.

Dalam era global seperti sekarang ini, mau atau tidak mau, suka atau tidak suka , kita harus berhubungan dengan teknologi khususnya teknologi informasi. Hal ini disebabkan karena teknologi tersebut telah mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Oleh karena sebaiknya kita tidak ‘gagap’ teknologi. Banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa siapa yang terlambat menguasai informasi, maka terlambat pulalah memperoleh kesempatan untuk maju. Sebagaimana riset terbaru (Hasbullah, 2011) menyebutkan bahwa mahasiswa sekarang menuntut lebih banyak waktu yang berkualitas untuk bisa berdiskusi dan membantu pemahaman dalam perkuliahan. Tatap muka di kelas menjadi tidak cukup untuk memenuhi waktu yang berkualitas itu. Salah satu alternatif adalah dikembangkannya sistem *e-learning* yang bisa memberi lebih banyak waktu dan kesempatan kepada mahasiswa untuk bisa berdiskusi. Dari hasil temuan, responden yang tertarik dan

antusias menggunakan model pembelajaran *e-learning* sebesar 87 % dan 13 % memberikan respon yang kurang baik. Respon kurang baik tersebut disebabkan karena jaringan / server yang susah pada saat online class dan ada beberapa pendapat mahasiswa yang menganggap bahwa mata kuliah dkv dan yang membutuhkan perhitungan tidak memerlukan program *e-learning* ini.

Dalam *e-learning* perlu diciptakan seolah-olah peserta didik belajar secara konvensional/tradisional, hanya saja dipindahkan kedalam sistem digital melalui internet. Karena itu *e-learning* perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam sistem pembelajaran konvensional. Seperti perumusan tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus, metodologi, pembahasan materi yang jelas, contoh konkrit, *problem solving*, tanya jawab, diskusi forum dan penugasan harus disesuaikan dengan Taksonomi Bloom.

Sebagaimana hasil survey menunjukkan bahwa mahasiswa kurang optimal dalam menggunakan fasilitas metode pembelajaran *e-learning*. Motivasi mahasiswa membuka portal *e-learning* masih kurang, sehingga informasi yang diberikan di luar waktu online jarang diketahui oleh mahasiswa, mahasiswa kurang aktif dalam diskusi forum, merasa keberatan dengan tugas-tugas online yang diberikan dosen, ditemukan beberapa jawaban yang *copy paste* jawaban teman, jawaban sekedarnya, melakukan posting hanya untuk memenuhi syarat absensi kehadiran, dan lain sebagainya, maka dari hasil temuan ada beberapa saran mahasiswa untuk perbaikan metode pembelajaran terhadap program *e-learning* yaitu dengan mempercepat jaringan/server sebesar 40 %, menambah fitur kreatif (seperti: video, chat, gambar) sebesar 15 %, menentukan waktu online dosen agar bisa berinteraksi langsung dengan mahasiswa sebesar 14 %, merubah tampilan portal mahasiswa agar menarik sebesar 12 %, jadwal pengumpulan tugas online agar diperpanjang sebesar 8 %, menambah forum diskusi sebesar 7 %, perlunya kejelasan notifikasi tugas sebesar 3 %, dan sebesar 1 % menginginkan kembali ke program *e-learning* yang lama.

## G. SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara metode pembelajaran online (*e-learning*) dan metode pembelajaran tradisional (*non e-learning*) dengan motivasi berprestasi mahasiswa “XX”. Besaran pengaruh metode pembelajaran *e-learning* sebesar 40,3 %, dan metode pembelajaran *non e-learning* sebesar 45,1 % .

“XX” memberikan sebuah terobosan baru di bidang pengajaran dan pembelajaran, karena mampu meminimalkan perbedaan cara mengajar dan materi, sehingga memberikan standar kualitas pembelajaran yang lebih konsisten. Sistem *e-Learning* menjadi mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan jaman dengan dukungan Teknologi Informasi dimana semua menuju ke era digital, baik mekanisme maupun konten.

## H. SARAN

Bagi Universitas “XX” Penerapan metode pembelajaran tradisional (*non e-learning*) dan online (*e-learning*) pada mata kuliah yang sudah diterapkan sudah efektif, hanya saja perlu perbaikan terutama masalah perbaikan jaringan agar mudah diakses dan penambahan fitur (seperti video, chat, gambar) agar lebih menarik. Pemanfaatan *e-learning* membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaan untuk belajar, sehingga interaksi antar dosen dengan mahasiswa perlu ditingkatkan

Bagi peneliti selanjutnya, perlu melakukan studi lebih lanjut tentang persepsi mahasiswa terhadap metode *blended*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Oos M. 2000. *Internet: Peluang dan Tantangan Pendidikan Nasional*, Jurnal Teknodik Depdiknas, Jakarta
- Azwar, R & Bambang. 2009. *Penggunaan internet sebagai media belajar terhadap motivasi belajar, kreativitas dan prestasi belajar*. Skripsi. ITS. Surabaya

- Bloom, S. Benyamin. 1956. *Taxonomy of Educational Objective The Classification of Educational Goal.*
- Breton, G. 1999. Some Empirical Evidence on the Superiority of the Problem-based Learning (PBL) Method. *Journal Accounting Education* 8, Departement des Sciences Comptables, Universite du Quebec a Montreal.
- Bubbenzer, Arndt. 2006, *IGI - eLearning Modules*, common-sense, Austria.
- Buzan, Tony. 2001. *The Power of Creative Intelligence*.Thorson.London
- Djamarah, B. Syaiful. 2005. *Psikologi Belajar*.Rineka Cipta. Jakarta
- Hasbullah. 2006. *Implementasi E-Learning Dalam Pengembangan Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, SNPTE 2006, UNY, Yogyakarta.
- Lovett, Marsha; Meyer, Oded; & Thille, Candace. 2007. *Measuring the Effectiveness of the Open Learning Initiative (OLI) Statistics Course in Accelerating Student Learning*, Research Article. USA: Carnegie Mellon University.
- Paulina, Pannen. 2005, *Pengembangan E-learning*, [www.teknologipendidikan.net](http://www.teknologipendidikan.net)
- Pramono H. 2004. *Bilarnanakan Multimedia Menunjang Kualitas Pembelajaran ?* Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran. Jakarta
- Romi, S. Wahono. 2003, *Pengantar e-learning dan Pengembangannya*, [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com).
- Saundra k. Cicarelli & Glenn E. Mayer. 2006. *Psychology.1<sup>st</sup> ed.* Pearson Prentice Hall, New Jersey
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Utomo, Junaidi. 2001. *Dampak Internet Terhadap Pendidikan : Transformasi atau Evolusi*, Seminar Nasional Universitas Atma Jaya Yogyakarta..
- Yuniwati. 2010. *Pengaruh Media Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Geografi*. Univ. Pancasila