



---

## PERSEPSIAN PADA MOTIVASI BELAJAR: PENGGUNAAN E-LEARNING PADA MAHASISWA DI MASA PANDEMI

Lutfika Rachmawati<sup>1</sup>, Agung Anugerah Adhipratama<sup>2</sup>,  
Universitas Stikubank, Semarang

---

*Info Artikel*

*Sejarah Artikel:*

*Diterima:*

23 Maret 2022

*Disetujui:*

14 Juli 2022

*Keywords:* perception ,e-learning, learning motivation

---

*Abstract*

*The purpose of this study was to determine the effect of content perception, interface perception, feedback perception, personalization perception, learning community perception and perception of interactivity in e-learning to student's learning motivation during the pandemic. The type of research used is quantitative research. The sample in this study were public or private university students in Semarang who had used E-learning media in the April 2020 - July 2021. Data collection used a questionnaire through the google form media with a total of data 129. From the results, it was found that there was an influence content perception, interface perception, feedback perception, personalization perception, learning community perception and interactivity perception in e-learning to student's learning motivation during the pandemic.*

---

*Abstrak*

*Kata Kunci:* Persepsi e-learning, motivasi belajar

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh persepsi konten, persepsi antarmuka, persepsi umpan balik, persepsi personalisasi, persepsi komunitas pembelajaran dan persepsi interaktivitas dalam e-learning pada motivasi belajar mahasiswa di masa pandemi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa universitas negeri atau swasta di Semarang yang pernah menggunakan media pembelajaran E-learning pada periode April 2020 - Juli 2021. Pengumpulan data menggunakan kuesioner melalui media *google form* dengan jumlah data sebanyak 129. Dari hasil penelitian diketahui bahwa, terdapat pengaruh persepsi konten, persepsi antarmuka, persepsi umpan balik, persepsi personalisasi, persepsi komunitas pembelajaran dan persepsi interaktivitas dalam e-learning pada motivasi belajar mahasiswa di masa pandemi.

✉ *Corresponding Author:*  
Lutfika Rachmawati

*Email:*

*lutfikarachmawati@edu.unisbank.ac.id*

*ISSN (print): 1412-3126*  
*ISSN (online): 2655-3066*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan data statistik dari JHU CSSE COVID-19 diketahui bahwa virus Covid-19 pertama kali masuk ke Indonesia pada bulan Maret 2020 sebanyak 21 kasus. Dalam jangka waktu satu bulan, terjadi peningkatan signifikan dengan penambahan kasus sebanyak 297 kasus. Adanya ledakan kasus mengakibatkan pemerintah mengambil langkah menetapkan status bencana Covid-19 menjadi 91 hari terhitung sejak 29 Februari 2020 sampai dengan 29 Mei 2020. Adanya penerapan status tersebut yang disertai dengan penerapan sistem *lockdown* membuat sektor pendidikan mengalami hambatan. Semua kegiatan belajar mengajar dari tingkat PAUD hingga Perguruan Tinggi tidak diperkenankan melakukan tatap muka dengan tujuan untuk menghambat penularan virus tersebut.

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), dimana SDM yang berkualitas akan mampu menjaga sumber daya alam dengan baik. Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan mengikuti perkembangan kemajuan teknologi agar tidak tercipta gap antara pendidikan dan teknologi. Salah satu cara yang dilakukan yaitu dengan menjadikan atau memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Aurora & Effendi, 2019).

Sektor pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu negara. Kemajuan suatu negara tersebut tidak lepas dari peran para pendidik dan pengajar yang menghasilkan lulusan siswa yang memiliki jiwa kompeten, tangguh, kreatif, mandiri, profesional, dan penuh pengalaman. Oleh karena itu, seorang pendidik atau dosen harus tanggap terhadap perkembangan teknologi dan informasi agar mampu berinovasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemberian pengalaman belajar kepada mahasiswa yang nantinya berdampak pada hasil belajar mahasiswa. Salah satu unsur

penting yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran yaitu penggunaan model dalam mengajar. Untuk itu, guru harus bijaksana dalam menentukan suatu model yang sesuai yang dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Mustarin & Wiharto, 2016).

Dengan pertimbangan tersebut dan agar kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung selama pandemic, maka hampir semua jenjang pendidikan melakukan metode pembelajaran dengan media internet, salah satunya pada jenjang Perguruan Tinggi. Metode pembelajaran melalui *e-learning* mulai diberdayakan di masa pandemic ini. *E-learning* merupakan sebuah teknologi baru yang mampu membuat modifikasi dalam proses pembelajaran sehingga dengan menggunakan *e-learning* mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi yang sangat berguna untuk mencapai tujuan pendidikan (Harandi, 2015). Melalui media ini, antara dosen dan mahasiswa dapat saling berkomunikasi mengenai materi yang akan dipelajari baik dengan cara *video conference* atau pun *share* berkas dan penugasan.

Penyajian menggunakan *e-learning* ini bisa menjadi lebih interaktif, menarik dan informasi-informasi perkuliahan bisa didapatkan dengan cepat, begitu pula dengan komunikasinya, meskipun tidak bisa dilakukan di ruang kelas tetapi bisa dilakukan secara *online*. Sistem *e-learning* yang tidak memiliki batasan akses inilah yang memungkinkan perkuliahan dapat dilakukan tanpa waktu yang terbatas, kapanpun mahasiswa bisa mengakses dengan sistem ini, terdapat penyampaian bentuk teks selain itu juga ada forum diskusi, dan dosen juga mampu memberikan nilai, tugas dan pengumuman kepada mahasiswa (Aurora & Effendi, 2019).

Kelebihan *e-learning* diantaranya yaitu: Pertama, memiliki fitur *e-moderating* di mana proses pembelajaran terjadi dengan mudah melalui fasilitas internet secara

reguler atau dapat melakukan komunikasi tanpa dibatasi oleh tempat, jarak dan waktu. Kedua, dengan menggunakan sistem ini terdapat bahan ajar yang terstruktur yang memudahkan peserta didik untuk belajar. Ketiga, pada proses evaluasi, pendidik bisa me-review bahan ajar kapan saja dan di mana saja karena bahan ajar tersimpan di dalam sistem (Suyitno, 2012).

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan beberapa mahasiswa universitas negeri dan swasta di Semarang, masih ada beberapa dosen yang belum memanfaatkan secara penuh atas fasilitas yang ditawarkan dalam media *e-learning*. Beberapa dosen masih menggunakan fitur yang hanya membagi berkas dan jarang melakukan komunikasi dua arah seperti contohnya *video conference* dan forum diskusi. Proses pembelajaran seperti ini dapat mengurangi motivasi belajar mahasiswa karena penyampaian materi tidak maksimal dan kurangnya ketertarikan mahasiswa untuk mengikuti materi yang disampaikan oleh dosen.

Motivasi merupakan sebuah dorongan dalam diri yang mampu meningkatkan minat untuk melakukan sesuatu. Sehingga dengan adanya motivasi maka akan terdorong melakukan sebuah pekerjaan dengan baik. Motivasi ini ada yang dari diri sendiri (internal) dan ada yang dipengaruhi oleh faktor dari luar (eksternal). Biasanya jika pada usia dewasa, presentasi motivasi yang ada pada diri sendiri (internal) lebih dominan dibandingkan dengan dari luar (Effendi & Effendi, 2017).

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar mempunyai ciri-ciri yaitu adanya sebuah hasrat atau keinginan untuk berhasil seperti seorang siswa memiliki keinginan dari dalam dirinya untuk berhasil dalam hidupnya, memiliki dorongan dan memiliki rasa pentingnya belajar. Peserta didik merasa belajar sebagai salah satu kebutuhannya, dengan belajar maka peserta didik memiliki harapan dan cita-cita masa depan. Peserta didik yang memiliki motivasi akan lebih senang mengerjakan tugas, akan

lebih semangat dalam menghadapi kesulitan, dan juga akan menunjukkan minat terhadap masalah yang dihadapi dalam belajar (Wirawan, 2016).

Berdasarkan kondisi pandemi yang saat ini melanda Indonesia sehingga para pelaku pendidikan mau tidak mau memanfaatkan media *e-learning* sebagai metode pembelajaran, maka peneliti berkeinginan untuk menganalisa hubungan antara penggunaan media pembelajaran *e-learning* dengan motivasi belajar mahasiswa universitas negeri dan swasta di Semarang karena motivasi merupakan salah satu kunci keberhasilan proses belajar mengajar.

## LANDASAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

*E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan komputer), biasanya lewat internet atau intranet. *E-learning* membawa perubahan dalam proses pembelajaran, dari yang berpusat pada pengajar menjadi berpusat pada pembelajar atau peserta didik. Ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja (Munir, 2009).

Dari segi istilah, *e-learning* memiliki definisi yang sangat luas dan tergolong baru di Indonesia. Untuk menjelaskannya, (Munir, 2009) menyebutkan ada dua persepsi dasar yang bisa menggambarkan keluasan pengertian itu: pertama, *Electronic based learning* yaitu pembelajaran yang memanfaatkan TIK, terutama perangkat yang berupa elektronik, tidak hanya internet tapi semua perangkat elektronik yang digunakan seperti pemutar film/video, radio, OHP, LCD projector, tape, komputer dan lain-lain. Kedua, *internet based*, yaitu pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat *online* sebagai instrument utama. Pengertian ini mengasumsikan bahwa peserta didik bisa mengakses materi pembelajaran dengan tidak terbatas jarak, ruang dan waktu. Selama terhubung dengan internet maka peserta didik bisa mengakses materi tersebut

dimana saja dan kapan saja (Sari, 2015).

Ada pula konsep lain tentang *e-learning*, yang secara lebih khusus oleh (Conrad & TrainingLinks., 2000) disebut sebagai *Web-Based Training* (WBT) karena lebih berorientasi pada fungsi pelatihan. WBT adalah sebuah praktik pembelajaran yang terintegrasi melalui internet sehingga pembelajaran dapat secara langsung mengakses kompetensi apa saja yang secara spesifik akan dipelajari sesuai dengan level belajarnya.

Dari beberapa pengertian tersebut, maka *e-learning* dapat diartikan sebagai sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan *web* atau *internet based*, dimana peserta didik bisa mengakses media belajar ini kapan dan dimana saja dengan bantuan koneksi internet.

Di bidang pendidikan penggunaan teknologi tidak serta merta diterapkan begitu saja karena keterbatasan sumber daya dan dana. Sumber daya manusia yang ada sekarang masih kurang untuk menyampaikan pembelajaran berbasis teknologi informasi, karena regenerasi pendidik tidak dapat dilakukan dengan cepat. Untuk mengatasinya lembaga pendidikan dapat melakukan pelatihan-pelatihan keterampilan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran. Teknologi informasi merupakan cara berkomunikasi dengan lebih efisien dengan memanfaatkan sedikit orang. Teknologi informasi mengurangi ketergantungan terhadap orang lain. Penerapan teknologi informasi bukanlah hal yang sulit hanya membutuhkan kemauan dan sedikit keterampilan namun memunyai manfaat yang sangat besar. Karena pada dasarnya semua teknologi diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia (Ibrahim, & Suardiman, 2014).

Ada 5 teori *e-learning*, yaitu (Darmawan, 2014).

1. Teori Kemandirian dan Otonomi adalah kemandirian yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidikan jarak jauh

berpotensi menciptakan kemandirian dan otonomi karena sifatnya yang menawarkan pilihan belajar, sehingga potensi dan kapasitas belajar berkembang secara individual.

2. Teori *Self-Regulated Learning*. Teori ini lebih menekankan pentingnya suatu pengaturan diri dalam mengikuti proses dan program pembelajaran. Salah satu cara mengidentifikasi ukuran *self regulated learning* yaitu pemahaman sendiri seseorang dari sistem pengetahuannya.
3. Teori industrialisasi pengajaran, penelitian jarak jauh akan lebih efektif menggunakan prinsip *division of labor*, yaitu pembagian tugas ke dalam komponen yang lebih sederhana. Di dalam teori industrialisasi, dalam proses pembelajaran dapat diatur melalui suatu pengontrolan mekanisme dan otomatisasi berbagai komponen di dalamnya dengan ilustrasi sehingga peserta didik mampu menambah wawasan.
4. Teori interaksi, materi untuk belajar jarak jauh adalah gaya komunikasi yang tidak berbatasan sebagai instrument percakapan, seperti interaksi antar peserta didik dan pendidik. Peserta didik mampu melakukan interaksi jarak jauh dengan pendidik hal ini meningkatkan efisien dan efektivitas dalam proses pembelajaran.
5. Komunikasi, di mana pada pendidikan jarak jauh tidak mengurangi komunikasi dalam proses pembelajaran, karena komunikasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi.

Berikut merupakan dimensi dari penggunaan perspesian dari *e-learning* (Harrisi & Affandi, 2011; dan Mustarin & Wiharto, 2013).

1. Persepsi Konten

- Sesuai dengan kebutuhan
  - Bermanfaat
  - Lengkap
  - *Up to date*
2. Persepsi Antarmuka
- Mudah digunakan
  - Mempermudah mencari materi
  - Mudah dipahami
  - User friendly
  - Stabil dan lancar
3. Persepsi Umpan balik
- Permohonan ditanggapi sistem *e-learning* secara cepat
  - Mempermudah untuk mengevaluasi unjuk kerja pembelajaran
  - Metode pengujian mudah dipahami
  - Metode pengujian bersifat adil
  - Sistem *e-learning* menyediakan lingkungan pengujian yang aman
  - Metode pengujian tersebut memberitahu hasil dengan dengan cepat
4. Persepsi Personalisasi
- Mengontrol kemajuan belajar
  - Mempelajari materi yang dibutuhkan
  - Memungkinkan saya memilih materi yang ingin dipelajari
  - Merekam kemajuan pembelajaran
  - Merekam kinerja pembelajaran
5. Persepsi Komunitas Pembelajaran
- Mempermudah mendiskusikan pertanyaan kepada para dosen dan/atau tutor
  - Mempermudah mendiskusikan pertanyaan kepada mahasiswa lain
  - Mempermudah saya berbagi tentang apa yang dipelajari dengan komunitas pembelajaran
  - Mempermudah mengakses materi dari komunitas pembelajaran
6. Persepsi Interaktivitas
- Membantu penguasaan *e-learning*

- Meningkatkan motivasi/semangat belajar
- Memberikan rasa nyaman/kedekatan antara dosen dengan mahasiswa dan sesama mahasiswa
- Memberikan rasa senang/puas

## MOTIVASI

Motivasi adalah kekuatan dorongan dari dalam yang ada pada diri seseorang untuk bertindak dengan cara-cara tertentu (Gulo, 2007). Motivasi yang besar mampu menjadikan seorang yang tidak mampu menjadi mampu, orang yang tidak bisa menjadi bisa. Motivasi dalam belajar merupakan hal yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan pendidikan.

Dilihat dari sumbernya motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Slavin, 2006). Motivasi intrinsik atau dorongan dari dalam (*intrinsic incentive*) adalah motivasi yang bersumber dari dalam individu dan motivasi ekstrinsik atau dorongan dari luar (*extrinsic incentive*) adalah motivasi yang bersumber dari luar individu.

### 1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam individu atau dorongan yang berasal dari dalam individu itu sendiri. Misalnya seorang peserta didik yang sangat senang mengambil program fotografi atau teknik otomotif dan mau bekerja keras walaupun program tersebut tidak menawarkan imbalan. Dalam hal ini dorongan dari dalam atau (*intrinsic incentive*) cukup untuk memotivasi mereka untuk belajar fotografi atau teknik otomotif (Slavin, 2006).

### 2. Motivasi Ekstrinsik

Peserta didik menerima kurang lebih 900 jam pelajaran per tahun, dan *intrinsic incentive* atau dorongan dari dalam individu sendiri tidak akan mampu menjaga antusiasme peserta didik untuk belajar. Dalam hal ini guru harus memberikan dorongan dari luar atau *extrinsic incentive* berupa: penghargaan, penguatan atau *range*

nilai untuk membedakan peserta didik yang satu dengan yang lain (Slavin, 2006).

Komponen motivasi merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi. Terdapat tiga komponen utama dalam motivasi, yaitu: (i) kebutuhan, (ii) dorongan, dan (iii) tujuan (Dimiyati & Mudjiono, 2012). Kebutuhan terjadi bila individu merasa terdapat ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan yang ia harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka untuk memenuhi harapan, jadi dorongan berorientasi pada pemenuhan harapan dan pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi, sedangkan tujuan adalah hal-hal yang ingin dicapai oleh seseorang atau individu. Tujuan tersebut mengarahkan perilaku dalam hal ini perilaku belajar.

Dari uraian tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar karena dengan adanya motivasi maka seseorang dapat bertindak secara terorganisir sehingga tujuan dapat tercapai, dalam hal ini adalah keberhasilan penyaluran materi dari pendidik kepada peserta didik.

### **Pengembangan Hipotesis**

Dalam penelitian (Harris & Affandi, 2011) dikatakan bahwa ada beberapa persepsi yang berkaitan erat dengan kepuasan pengguna media pembelajaran dalam bentuk *e-learning*, yaitu persepsi fleksibilitas pembelajaran dan persepsi pengguna atas penggunaan media belajar tersebut. Semakin baik tingkat kedua persepsi tersebut maka diiringi dengan kepuasan penggunaan yang berdampak pada motivasi belajar mahasiswa. Sedangkan menurut (Mustarin & Wiharto, 2013) persepsi kemudahan, kebermanfaatan, dan penerimaan tergolong dalam kategori tinggi yang berarti penggunaan media belajar dinilai tepat dikarenakan tidak hanya materi tertulis saja yang dapat disajikan, akan tetapi dapat menggunakan media lain sebagai metode belajar. Hal demikian

diiringi dengan minat mahasiswa untuk belajar tanpa harus bertatap muka langsung dengan dosen atau tutor.

Dalam sistem *e-learning* yang berisi dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan, bermanfaat, lengkap dan terkini menurut (Mustarin & Wiharto, 2013) akan meningkatkan minat mahasiswa untuk belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *e-learning*. Isi yang tepat sasaran dengan kebutuhan mahasiswa akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa karena hal tersebut memberikan tunjangan besar terhadap keberlangsungan proses belajar mengajar. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dibuat hipotesis:

#### **H1: Persepsi konten berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa**

Media belajar dengan menggunakan sistem *e-learning* dibuat sedemikian rupa sehingga metode pembelajaran ini hampir menyerupai dengan pertemuan tatap muka pada umumnya. *E-learning* dibuat dengan kemudahan pengoperasian, sehingga mudah dipahami dan bersifat *user friendly* bagi penggunaannya. Selain itu, *e-learning* juga harus terjamin sisi kelancaran dan kestabilannya sehingga akan memudahkan mahasiswa dalam mengikuti kegiatan belajar mahasiswa. Dalam penelitian (Harris & Affandi, 2011) mengatakan bahwa persepsi penggunaan terhadap media pembelajaran *e-learning* berpengaruh terhadap kepuasan pengguna yang mengakibatkan peningkatan nilai motivasi. Persepsi penggunaan dalam hal ini berkaitan dengan kemudahan yang ditawarkan dalam sistem *e-learning*. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik hipotesis:

#### **H2: Persepsi antarmuka berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa**

Dalam *e-learning*, tidak hanya ditawarkan pos untuk berbagi materi saja, akan tetapi ada beberapa pos penunjang seperti pos penugasan, forum, dan pos-pos lainnya untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar supaya menyerupai dengan tatap muka pada dasarnya. Sebagai kemudahan dari pos-pos tersebut dapat digunakan

mahasiswa maupun dosen untuk melakukan komunikasi. Pertanyaan dan diskusi dapat diadakan melalui media tersebut. Dengan tersedianya media, maka hal ini akan menjembatani mahasiswa dalam memahami materi serta dapat mengontrol atau pun mengevaluasi nilai berdasarkan tugas dan pengujian yang diberikan dosen. Lancarnya sistem komunikasi tersebut akan meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disusun hipotesis:

**H3: Persepsi umpan balik berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa**

Dengan adanya transparansi mengenai penugasan dan pengujian, maka akan memberikan efek kemudahan bagi mahasiswa dalam mengevaluasi hasil belajarnya. (Mustarin & Wiharto, 2013) mengatakan bahwa keberhasilan penerimaan materi melalui media ini akan meningkatkan motivasi mahasiswa. Salah satu indikator keberhasilan adalah tercapainya nilai yang baik. Dengan adanya pantauan dari mahasiswa bersangkutan, maka secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa itu sendiri dengan cara lebih giat lagi dalam kegiatan belajar mengajar yang sedang diikuti. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat ditarik hipotesis:

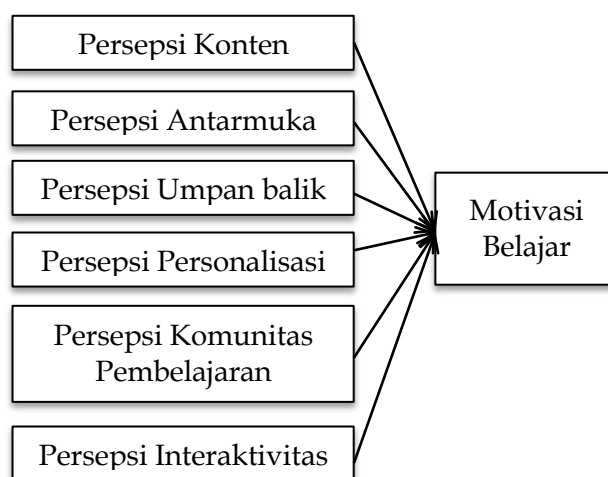
**H4: Persepsi personalisasi berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa**

Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa melalui media *e-learning*, antar mahasiswa dan dosen serta sesama mahasiswa akan mudah dalam berkomunikasi. Kemudahan ini didukung dengan adanya pos seperti forum, meet, dan pos-pos lainnya. Semakin baik komunikasi diantara pengguna *e-learning*, maka semakin baik pula proses penyampaian materi. Dengan begitu akan menaikkan kemauan mahasiswa dalam proses memahami materi. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik hipotesis:

**H5: Persepsi komunitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa**

Dengan penggunaan media *e-learning* yang bisa diakses kapan pun dan dimana pun, maka akan mempermudah mahasiswa maupun dosen untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dengan catatan ada akses internet yang stabil. Kestabilan dan kelancaran dalam berkomunikasi melalui media ini akan berdampak pada keberhasilan penyampaian materi. Sistem diskusi maupun tanya jawab dapat dilakukan pada media ini sehingga kegiatan belajar mengajar menyerupai dengan tatap muka pada dasarnya. Semakin tinggi dan baik komunikasi diantara para pengguna *e-learning*, maka akan memberi kenyamanan pada penggunanya sehingga akan berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

**H6: Persepsi interaktivitas berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.**



**Gambar 1. Model Penelitian**

**METODE PENELITIAN**

Metode yang peneliti gunakan yaitu metode kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2021 dengan menggunakan media *google form* untuk menyebarkan angket terhadap objek penelitian. Persepsi konten, persepsi antarmuka, persepsi umpan balik, persepsi personalisasi, persepsi komunitas pembelajaran dan persepsi interaktivitas dalam *e-learning* merupakan variabel bebas (X) dan motivasi belajar mahasiswa sebagai

variabel terikat (Y). Mahasiswa universitas negeri atau swasta di Semarang yang pernah menggunakan media belajar *e-learning* dari April 2020 – Juli 2021 akan dijadikan sebagai populasi dengan pengambilan sample melalui Metode Slavin. *Randomization is the use of sampling procedure that ensures that each person in a defined population has an equal chance of being selected to take apart in a study* (Gall, Joyce & Borg, 2002).

Jenis data yang akan digunakan adalah data primer. Data primer berasal dari hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa universitas negeri atau swasta di Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Teknik analisis yang digunakan untuk melihat pengaruh persepsi konten, persepsi antarmuka, persepsi umpan balik, persepsi personalisasi, persepsi komunitas pembelajaran dan persepsi interaktivitas dalam *e-learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa adalah analisis deskriptif dan analisis regresi. Untuk melakukan analisis regresi maka terlebih dahulu ada uji persyaratan analisis yaitu data harus terdistribusi normal dan linear. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t.

## HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis

Sebelum dilakukan analisa, kuesioner yang digunakan terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Dari hasil pengujian diketahui bahwa kuesioner yang digunakan sudah valid karena nilai P-Value untuk variabel bebas dan variabel terikat berada pada angka < 0,05. Sedangkan untuk uji reliabilitas, hasil cronbach alpha berada pada angka 0,941 atau > 0,70 sehingga disimpulkan bahwa data sudah reliabel.

**Tabel 1. Reliabilitiy Statistic**

Cronbach's Alpha	N of Items
------------------	------------

.941 58

Sumber: Output, 2022.

Untuk melakukan uji regresi, terlebih dahulu data dilakukan uji asumsi klasik, yaitu uji multikolinearitas, uji normalitas dan uji heteroskedastisitas (Suliyanto, 2011). Dari hasil pengujian diketahui bahwa:

1. Data tidak terjadi gejala multikolinearitas karena nilai tolerance semua variabel bebas dan variabel terikat berada pada angka > 0,100 dan nilai VIF semua variabel pun berada pada angka < 10.

**Tabel 2. Uji Multikolinearitas**

	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Persepsi Konten	.276	3.627
Persepsi Antarmuka	.219	4.570
Persepsi Umpan Balik	.165	6.046
Persepsi Personalisasi	.217	4.611
Persepsi Komunitas Pembelajaran	.270	3.701
Persepsi Interaktivitas	.361	2.774

Sumber: Output, 2022.

2. Data berdistribusi normal (Kolmogorov Smirnov) karena nilai Asymp. Sig. (2 tailed) berada pada nilai 0,200 (> 0,05).

**Tabel 3. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Unstandardized Residual
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 <sup>c,d</sup>

Sumber: Output, 2022.

3. Data tidak terjadi gejala heteroskedastisitas karena nilai signifikansi semua variabel > 0,05.

**Tabel 4. Uji Heteroskedastisitas**

Sig.
------



Persepsi Konten	.819
Persepsi Antarmuka	.810
Persepsi Umpan Balik	.828
Persepsi Personalisasi	.167
Persepsi Komunitas Pembelajaran	.650
Persepsi Interaktivitas	.460

Sumber: Output, 2022

### Analisis Regresi

Karakteristik responden dalam penelitian ini antara lain berupa jenis kelamin dan tingkat semester yang datanya tercantum dalam tabel berikut:

**Tabel 5. Jumlah Responden**

Jenis Kelamin	Tingkat Semester		
Laki-laki	29	1 s.d. 4	71
Perempuan	100	5 s.d. 8	57
		Di atas 8	1

Sumber: Output, 2022

Sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan dan berada pada tingkat semester awal.

Dikarenakan korelasi antar variabel bebas tergolong tinggi, maka uji regresi menggunakan metode *zero order* untuk menguji masing-masing pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Hipotesis diterima jika nilai signifikansi variabel bebas dalam penelitian bernilai  $< 0,05$  atau nilai R hitung  $> R$  Tabel, dalam hal ini R tabel bernilai 0,1729.

**Tabel 6. Hasil Analisa Uji t**

Model	T	Sig.	R hitung
Persepsi Konten	2.050	.042	.179
Persepsi Antarmuka	2.269	.025	.197
Persepsi Umpan Balik	2.176	.031	.190
Persepsi Personalisasi	3.243	.002	.277

Persepsi Komunitas Pembelajaran	2.569	.011	.222
Persepsi Interaktivitas	3.082	.003	.264

Sumber: Output, 2022

Dari Tabel 6. di atas diketahui bahwa

1. Persepsi konten memiliki nilai signifikansi sebesar 0,042 ( $< 0,05$ ) atau R hitung  $> R$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima. Persepsi konten berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.
2. Persepsi antarmuka memiliki nilai signifikansi sebesar 0,025 ( $< 0,05$ ) atau R hitung  $> R$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa H2 diterima. Persepsi antarmuka berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.
3. Persepsi umpan balik memiliki nilai signifikansi sebesar 0,031 ( $< 0,05$ ) atau R hitung  $> R$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa H3 diterima. Persepsi umpan balik berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.
4. Persepsi personalisasi memiliki nilai signifikansi sebesar 0,002 ( $< 0,05$ ) atau R hitung  $> R$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa H4 diterima. Persepsi personalisasi berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.
5. Persepsi komunitas pembelajaran memiliki nilai signifikansi sebesar 0,011 ( $< 0,05$ ) atau R hitung  $> R$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa H5 diterima. Persepsi komunitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.
6. Persepsi interaktivitas memiliki nilai signifikansi sebesar 0,003 ( $< 0,05$ ) atau R hitung  $> R$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa H6 diterima. Persepsi interaktivitas berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar mahasiswa.

## Pembahasan

Persepsi konten berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa dalam hal ini berarti bahwa kesesuaian antara isi materi dengan kebutuhan mahasiswa, materi yang bermanfaat, lengkap, dan terkini mendukung para mahasiswa untuk lebih giat belajar. Konten terkini dari materi dapat berupa *multimedia based content*, yaitu tatap muka yang direkam dengan *voice recorder*, untuk kemudian dikonversikan ke dalam format *audio digital* atau *video digital* (Handayani & Wiyata, 2020). Mahasiswa dapat menginterpretasikan materi dari media *e-learning* untuk menambah wawasan mengenai topik yang sesuai dengan mata kuliah yang sedang dipelajari. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Harris & Affandi, 2011) dan (Mustarin & Wiharto, 2013) bahwa kebermanfaat pembelajaran *e-learning* memiliki dampak positif.

Persepsi antarmuka berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dengan kemudahan akses dan pengoperasian *e-learning* yang dipergunakan mahasiswa, membuat mahasiswa tidak kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai mata kuliah yang sedang dipelajari (Agustina, 2013). Sistem pembelajaran dapat berjalan lancar dan mahasiswa akan mendapatkan hasil positif atas kemudahan tersebut. Hasil tersebut sejalan dengan dengan (Harris & Affandi, 2011) dan (Mustarin & Wiharto, 2013) bahwa fleksibilitas dan kemudahan penggunaan media pembelajaran *e-learning* akan berdampak positif dalam kegiatan belajar mahasiswa.

Persepsi umpan balik berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Tersedia dengan lengkapnya fitur dalam *e-learning* seperti contohnya kolom presensi, penugasan, link meet, forum, dan lain sebagainya memudahkan mahasiswa untuk mengontrol kegiatan belajar, dan hasil belajar tersebut disajikan secara transparan. Adanya umpan balik dari operator *e-learning* menyebabkan para mahasiswa menjadi puas (Handayani & Wiyata, 2020). Kondisi demikian membuat mahasiswa lebih

mengetahui langkah-langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk memperoleh nilai secara maksimal. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Mustarin & Wiharto, 2013) yang menyatakan bahwa umpan balik dalam hal ini sisi penerimaan memiliki nilai yang tergolong tinggi sehingga mendukung kegiatan belajar mengajar di Perguruan Tinggi.

Persepsi personalisasi berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Keterbukaan yang disediakan dalam *e-learning* membuat mahasiswa dapat mengontrol proses dan hasil belajarnya sehingga dengan cara tersebut mahasiswa dapat merencanakan untuk dapat memperoleh nilai secara maksimal.

Persepsi komunitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Ikut sertanya mahasiswa dalam kegiatan belajar melalui media *e-learning* ini membuat para mahasiswa lebih aktif berinteraksi dengan dosen atau pun mahasiswa sehingga menciptakan kondisi yang mendukung untuk menaikkan semangat belajar. Hal ini sejalan dengan Mustarin dan Wiharto (2016) bahwa penerimaan materi dalam metode pembelajaran *e-learning* dapat diterima dengan mudah oleh para mahasiswa.

Persepsi interaktivitas berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar mahasiswa. Fitur yang disediakan di *e-learning* secara umum membantu proses kegiatan pembelajaran antara lain komunikasi dua arah antara dosen dengan mahasiswa atau pun sesama mahasiswa, meningkatkan kemampuan teknologi informatika para mahasiswa, dan meningkatkan semangat belajar mahasiswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Persepsi konten, persepsi antarmuka, persepsi umpan balik, persepsi personalisasi, persepsi komunitas pembelajaran dan persepsi interaktivitas

dalam *e-learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa di masa pandemi.

### Saran

1. Penelitian selanjutnya hendaknya menambah variabel lain, dikarenakan rendahnya nilai koefisien determinasi dari variabel bebas [13] yaitu  $< 10\%$ .
2. Penelitian selanjutnya hendaknya menambah variabel moderasi, karena diketahui dari beberapa penelitian sebelumnya ada peran variabel lain yang mempekuat atau memperlemah seperti contohnya jenis kelamin dan tingkat semester.
3. Penelitian selanjutnya hendaknya memperluas objek penelitian, dikarenakan penelitian ini terbatas hanya di lingkup Semarang dan pada masa pandemi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. (2013). Pemanfaatan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*. Yogyakarta: 15 Juni 2013.
- Aurora, A. & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-learning* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional*, 05(02).
- Conrad, K. & TrainingLinks. (2000). *Instructional design for web-based training*. Amherst: HRD Press.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati & Mudjiono. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Effendi, Z.M., & Effendi, H. (2017). The Role of Locus Control and Learning Styles in the Development of The Blended Learning Model at PSU. *Int. J. GEOMATE*, 13(7), pp. 75–80.
- Gall, M.D., Joyce, P. & Borg, W.R. (2002). *Educational research*. New York: *Omegatype Typography, Lcn*.
- Gulo, W. (2007). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Handayani, E.F. & Wiyata, M.T. (2020). Evaluasi Kepuasan Pengguna *E-learning* Pada Proses Pembelajaran Daring di Institut Manajemen Wiyata Indonesia. *ARIKA*, 14(2).
- Harandi, S.R. (2015). Effects of *e-learning* on Students' Motivation, *Procedia - Soc. Behav. Sci*.
- Harris, L. & Affandi, D.P. (2011). Dimensi Yang Mempengaruhi Kepuasan Pengguna *E-learning* pada perguruan tinggi di Jawa Timur. *Jurnal Akutansi Multiparadigma JAMAL*. 2(3): 369-540.
- Ibrahim, D. S. & Suardiman, S.P. (2014). Pengaruh Penggunaan *E-learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 2:(1).
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Mustarin, A. & Wiharto, M. (2016). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Program *E-learning* Berbasis LMS Pada Mata Kuliah Teknologi Budidaya Perikanan. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar, "Diseminasi Hasil Penelitian Melalui Optimalisasi Sinta dan hak Kekayaan Intelektual"*.
- Sari, P. (2015). Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan *E-learning*. *Jurnal Ummul Qura*, VI(2).
- Slavin, R. E. (2006). *Education psychology: theory and practice*. New York: Pearson.
- Suliyanto. (2011). *Ekonometrika Terapan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

- Suyitno, A. (2012). Facebook Sebagai Media Kreatif *E-learning* Untuk Distance Learning di Era Global. *BPU DINAMIK7 UPI*.
- Wirawan. (2016). *Evaluasi*. Jakarta: Rajawali Pers.