KONSEPTUAL:
Knowledge on Sustained Education, Psychology and Teaching for Universal Access to Learning
Vol. 1, No. 1, April 2025 pp. 47-64

Hubungan Antara Pembelajaran Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Teknologi Informasi Universitas X

Bagus Satrio Utomo Prawiraharjo[1], Illuminata Rheny Arum Permitasari[2], Alice Zellawati[3]

[1] Universitas Muhammadiyah Cileungsi
[1] bagus@umci.ac.id
[2] Universitas Abadi Karya Indonesia
[2] illuminata.rheny@unaki.ac.id
[3] Universitas Abadi Karya Indonesia
[3] alice.zellawati@unaki.ac.id

Abstrak

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam kesuksesan akademik mahasiswa. Faktor ini dapat mempengaruhi prestasi, keberhasilan, dan kepuasan belajar mahasiswa. Beberapa faktor dapat mempengaruhi tingkat motivasi belajar, seperti kemampuan, minat, lingkungan belajar, dan interaksi sosial. Dalam era digital saat ini, e-learning telah muncul sebagai metode pembelajaran alternatif yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Studi ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara metode pembelajaran e-learning dan motivasi belajar mahasiswa, khususnya di kalangan mahasiswa Teknologi Informasi. Penelitian kuantitatif ini menggunakan metodologi korelasional untuk menyelidiki hubungan antara pembelajaran e-learning dan motivasi belajar mahasiswa teknologi informasi. Hasil menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan dengan koefisien korelasi sebesar 0.323 dan sumbangan efektif pembelajaran e-learning terhadap motivasi belajar sebesar 17.6%. Temuan ini menegaskan adanya peluang untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas e-learning guna mendongkrak motivasi belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, E-Learning, Metode Pembelajaran, Teknologi Informasi, Mahasiswa

1. PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang harus diperhatikan oleh setiap mahasiswa dalam proses belajarnya. Menurut Vallerand (2000) motivasi belajar dapat mempengaruhi beberapa variabel penting seperti prestasi akademik, tingkat keberhasilan, dan kepuasan belajar. Sangat penting bagi setiap mahasiswa untuk mengidentifikasi dan meningkatkan motivasi belajarnya agar dapat mencapai hasil yang maksimal dalam belajar.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa, diantaranya adalah kemampuan, minat, dan sikap terhadap mata pelajaran (Masni, 2017), lingkungan belajar, gaya belajar, dan interaksi sosial dengan teman sebaya atau guru (Arjanggi & Suprihatin, 2010), tujuan belajar, kompetisi, dan feedback yang diberikan (Dauyah & Yulinar, 2018), serta perasaan senang, takut, atau khawatir yang dirasakan mahasiswa saat belajar (Permatasari, Noviandari, & Mursidi, 2021).

Penelitian telah menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki tingkat autonomi, kompetensi, dan relevansi yang tinggi cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki tingkat autonomi, kompetensi, dan relevansi yang rendah. Permasalahan yang muncul adalah bagaimana cara meningkatkan tingkat autonomi, kompetensi, dan relevansi mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga mahasiswa terdorong untuk belajar dengan motivasi yang tinggi. Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa tingkat autonomi, kompetensi, dan relevansi yang tinggi merupakan faktor yang mempengaruhi

motivasi belajar mahasiswa. Namun, masih terdapat banyak mahasiswa yang memiliki tingkat autonomi, kompetensi, dan relevansi yang rendah, sehingga motivasi belajar mereka rendah pula. Hal ini dapat menyebabkan keterlambatan dalam perkembangan akademik mahasiswa tersebut, dan dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa di masa yang akan datang (Ariani, 2019).

Metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mahasiswa serta memberikan ruang bagi mahasiswa untuk memilih dan menentukan tujuan belajarnya sendiri merupakan salah satu solusi yang dapat meningkatkan tingkat autonomi, kompetensi, dan relevansi mahasiswa. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa adalah dengan memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menentukan tujuan belajarnya sendiri, seperti pembelajaran daring atau e-learning (Alsharari & Alshurideh, 2020). E-learning merupakan cara baru dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran (Yahiaoui et al., 2022). Pembelajaran E-learning dapat memberikan fleksibilitas waktu dan lokasi belajar bagi mahasiswa, serta menawarkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Pardede, 2011).

Pandemi COVID-19 telah memaksa masyarakat berada di rumah dan membuat masyarakat melihat kemajuan pesat dengan hal-hal terkait interaksi manusia dan teknologi, khususnya teknologi pendidikan untuk pembelajaran online. E-learning telah mengubah sektor pendidikan dengan memungkinkan mahasiswa berbagi informasi dan data dengan cara yang relatif mudah (Jaelani, Fauzi, Aisah, & Zaqiyah, 2020). Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan sistem pendidikan yang mampu beradaptasi dengan cepat terhadap lingkungan teknologi, sosial, budaya, dan politik (Atiah, 2020).

Pemahaman tentang hubungan antara Pembelajaran E-learning dan motivasi belajar mahasiswa merupakan penting bagi para pengambil keputusan dalam bidang pendidikan, terutama dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan implikasi bagi para guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mahasiswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada seorang responden mahasiswa jurusan Teknologi Informasi dari Perguruan Tinggi X di Semarang, responden menjawab beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan motivasi belajar. Responden menunjukkan minat untuk mencoba cara baru dalam menyelesaikan tugas. Namun, responden menyatakan bahwa mereka tidak berusaha meningkatkan prestasi akademik. Ketika ditanya tentang kegiatan yang menantang atau mengasyikkan, responden tidak memberikan jawaban yang jelas. Mereka mengakui kesulitan dalam memahami materi pelajaran dengan baik dan sulit untuk fokus. Meskipun begitu, responden memiliki kepercayaan diri dalam menyelesaikan tugas karena merasa mandiri dalam mencari informasi melalui internet. Responden lebih suka bekerja secara mandiri dalam grup, namun tidak mengungkapkan tingkat keinginan untuk terhubung dengan orang lain. Ketika ditanya tentang kemauan untuk bekerja sama dan membantu teman, responden tidak memberikan jawaban. Responden menunjukkan minat terhadap pekerjaan yang memberikan kebebasan dalam menentukan tindakan atau aktivitas. Responden menyukai bekerja sendiri, memiliki kemampuan dalam mengambil keputusan sendiri, dan ingin memiliki kontrol atas tindakan atau aktivitas yang dilakukan. Selain itu, responden lebih memilih pekerjaan yang memberikan kebebasan daripada yang mengutamakan hubungan sosial.

Saat menghadapi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan

e-learning, responden menunjukkan bahwa mereka sering menjelaskan konsep-konsep yang diajarkan dalam materi pembelajaran saat menggunakan media. Responden juga merasa mudah mengikuti instruksi yang diberikan dalam media pembelajaran dan menganggapnya efektif dalam memahami materi pelajaran. Responden mengatakan bahwa mereka mudah menemukan informasi yang dibutuhkan saat menggunakan media pembelajaran dan dapat memahami struktur logis pada materi pembelajaran dengan mudah. Responden juga merasa dapat menemukan relasi antar bagian dalam materi pembelajaran. Saat berinteraksi dengan mahasiswa lain, responden aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Namun, mereka jarang bekerja sama dengan mahasiswa lain dalam kegiatan interaksi. Meskipun demikian, responden cenderung terbuka dalam menyampaikan pendapat dan ide-ide dalam forum diskusi. Setelah mengikuti kegiatan interaksi, mereka merasa memahami materi pembelajaran lebih baik, meskipun kurang puas dengan kegiatan interaksi yang diselenggarakan. Responden sering memanfaatkan media pembelajaran, seperti YouTube dan Google, untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam memahami materi pelajaran. Mereka juga merasa bahwa media pembelajaran membantu dalam mengurangi kebingungan dan memberikan kemudahan dalam mencari informasi tambahan. Selain itu, media pembelajaran juga dianggap membantu dalam memperkaya wawasan dan pengetahuan tentang materi pelajaran. Responden mengakui bahwa mereka sering memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat terhadap materi pelajaran, yang membuat mereka lebih termotivasi, aktif dalam mencari informasi, dan memahami materi dengan baik.

Teknologi menjadi faktor penting dalam pengembangan e-learning, dan oleh karena itu, mahasiswa teknologi informasi diharapkan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menggunakan platform e-learning dibandingkan dengan mahasiswa dari jurusan lain (A'yun, Sujiwo, & Hidayatullah, 2019). Selain itu, penggunaan teknologi yang intensif dalam pembelajaran juga berpotensi mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa teknologi informasi (Nurwijayanti, 2020). Oleh karena itu, melalui studi ini, diharapkan dapat ditemukan hubungan antara penggunaan e-learning dan motivasi belajar mahasiswa teknologi informasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hubungan Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

E-learning adalah metode pembelajaran yang semakin populer di era digital saat ini. Salah satu keunggulan e-learning adalah fleksibilitas waktu dan tempat, yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Selain itu, efektivitas e-learning juga mempengaruhi faktor motivasi belajar mahasiswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Elshareif and Mohamed (2021), penggunaan e-learning dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa melalui faktor-faktor seperti interaktivitas, fleksibilitas, dan konten yang menarik. Untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui e-learning, ada beberapa contoh pembelajaran e-learning yang dapat diterapkan. Salah satunya adalah penggunaan multimedia yang menarik, seperti video animasi dan gamifikasi, yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan mahasiswa dalam belajar (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015). Selain itu, pemberian umpan balik yang tepat waktu dan terkait dengan kinerja mahasiswa juga dapat meningkatkan motivasi belajar (Iahad, Dafoulas, Kalaitzakis, & Macaulay, 2004). Selain itu, memberikan akses ke sumber daya pembelajaran yang berkualitas dan interaktif dapat membantu

meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui e-learning (Putra, 2021).

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa di perguruan tinggi. Motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri mahasiswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Tingkat motivasi belajar mahasiswa dapat dilihat melalui tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu Kebutuhan keunggulan diri (competence), Kebutuhan kerelaan (relatedness), dan Kebutuhan autonomi (autonomy) (Vallerand, 2000). Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, perguruan tinggi perlu memperhatikan ketiga kebutuhan psikologis dasar tersebut dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat (Ryan & Deci, 2017).

Motivasi belajar memiliki peran yang penting dalam proses belajar siswa di sekolah. Ryan and Deci (2017) menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri individu yang mendorong mereka untuk mencari dan mempertahankan perilaku yang memungkinkan mereka mencapai tujuan belajar mereka. Tingkat motivasi belajar yang tinggi akan berdampak positif pada perilaku mahasiswa, seperti meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar, meningkatkan minat mahasiswa pada mata pelajaran tertentu, dan membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Marbun, 2018). Sebaliknya, tingkat motivasi belajar yang rendah akan berdampak negatif pada perilaku mahasiswa, seperti menurunnya minat mahasiswa pada mata pelajaran tertentu, kurangnya keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar, dan penurunan hasil belajar mahasiswa (Ulandari, Dibia, & Sudana, 2014). Sehingga motivasi belajar mahasiswa perlu diperhatikan agar dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa secara menyeluruh.

Motivasi belajar adalah faktor penting dalam proses pembelajaran. Berbagai faktor dapat mempengaruhi motivasi belajar, di antaranya kebutuhan keunggulan diri (competence), kebutuhan kerelaan (relatedness), dan kebutuhan autonomi (autonomy). Menurut teori self-determination, ketiga kebutuhan ini menjadi dasar dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang mendorong seseorang untuk belajar (Ryan & Deci, 2017). Kebutuhan keunggulan diri mencakup kebutuhan seseorang untuk merasa kompeten dan efektif dalam tugas-tugas akademik. Kebutuhan kerelaan berkaitan dengan keinginan seseorang untuk terhubung dengan orang lain dan merasa dihargai dalam lingkungan belajar. Sedangkan kebutuhan autonomi mengacu pada kebutuhan seseorang untuk merasa memiliki kontrol atas proses pembelajaran dan keputusan yang diambil dalam proses tersebut. Ketiga kebutuhan tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar dalam konteks pendidikan formal. Ryan and Deci (2000) menemukan bahwa memenuhi kebutuhan keunggulan diri, kerelaan, dan autonomi secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Oleh karena itu, memperhatikan faktor-faktor tersebut dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik siswa.

Dari hasil studi-studi terdahulu, diketahui bagaimana motivasi belajar mahasiswa dipengaruhi oleh Pembelajaran E-learning. Secara keseluruhan, hasil penelitian yang dilakukan oleh Harandi (2015), Elshareif and Mohamed (2021), serta Yahiaoui et al. (2022) menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dan pembelajaran e-learning di kalangan mahasiswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Abou El-Seoud, Taj-Eddin, Seddiek, El-Khouly, and Nosseir (2014) juga menemukan bahwa pembelajaran e-learning memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa, terutama dalam hal minat

dan keterlibatan dalam kelas. Penelitian yang dilakukan oleh Shakah, Al-Oqaily, and Alqudah (2019) menunjukkan adanya hubungan positif antara pembelajaran e-learning dan motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan studi-studi tersebut, penggunaan metode pembelajaran e-learning secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang berpengaruh positif kepada motivasi belajar.

Beberapa alasan yang dikemukakan oleh para peneliti terkait hubungan positif antara pembelajaran e-learning dan motivasi belajar mahasiswa. Pertama, pembelajaran e-learning memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar, sehingga mahasiswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka, yang dapat meningkatkan motivasi belajar (Amin, 2017; Usman, 2018). Kedua, pembelajaran e-learning menyediakan akses ke sumber belajar yang beragam, yang dapat membantu mahasiswa untuk mengeksplorasi topik yang diminatinya, yang dapat meningkatkan motivasi belajar (Damayanti, 2020). Ketiga, pembelajaran e-learning memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi dengan materi belajar secara aktif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa karena mereka dapat mengekspresikan ide dan opini mereka, serta berdiskusi dengan sesama mahasiswa (Sanjaya, 2020; Sari, 2018).

E-learning telah menjadi metode pembelajaran yang populer dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. E-learning memiliki hubungan positif dengan motivasi belajar mahasiswa yang ditandai oleh peningkatan minat dan keterlibatan dalam kelas. E-learning memungkinkan fleksibilitas waktu dan tempat, serta akses ke sumber belajar yang beragam, yang dapat memenuhi preferensi dan kebutuhan belajar individu. E-learning juga memfasilitasi interaksi aktif dengan materi belajar, sehingga mendorong ekspresi ide dan opini serta diskusi antar mahasiswa. Selanjutnya, motivasi belajar juga dipengaruhi oleh pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar: kebutuhan keunggulan diri, kebutuhan kerelaan, dan kebutuhan autonomi. Jadi, e-learning yang dikembangkan dengan memperhatikan tiga kebutuhan tersebut berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

2.2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara Pembelajaran E-learning dengan motivasi belajar mahasiswa. Semakin tinggi tingkat Pembelajaran E-learning maka semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar mahasiswa. Demikian pula sebaliknya, semakin rendah Pembelajaran E-learning maka semakin rendah pula motivasi belajar mahasiswa.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dalam prosesnya menggunakan angka-angka dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2010). Metodologi penelitian yang digunakan peneliti adalah kuantitatif korelasional (Azwar, 2010). penelitian korelasional bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana variasi pada suatu variable berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain, berdasarkan koefisien korelasi.

3.2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah mendeskripsikan variabel penelitian sehingga bersifat spesifik atau tidak terintepretasi ganda dan terukur atau teramati, dengan ini akan dapat mempermudah untuk pemahamanya (Latipun, 2011). Definisi operasional penelitian ini antara lain:

3.2.1. Variabel Motivasi Belajar

Definisi operasional dari motivasi belajar adalah dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri mahasiswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Skala motivasi belajar akan diukur melalui aspek Kebutuhan keunggulan diri (competence), Kebutuhan kerelaan (relatedness), dan Kebutuhan autonomi (autonomy).

3.2.2. Variabel Metode Pembelajaran E-learning

Definisi operasional dari Pembelajaran *E-learning* adalah kegiatan pembelajaran yang didukung oleh teknologi menggunakan berbagai alat pengajaran dan pembelajaran seperti panggilan telepon, rekaman audio dan video, telekonferensi, transmisi satelit, dan yang lebih dikenal sebagai pelatihan berbasis web atau instruksi bantuan komputer. Skala Pembelajaran *E-learning* akan diukur melalui aspek Efektivitas media, Pengorganisasian konten, dan Interaksi.

3.3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala. Skala adalah suatu metode penelitian yang bersifat konstruk yang menggambarkan aspek mental dan kepribadian individu dengan menggunakan daftar pernyataan yang harus dijawab oleh individu yang menjadi subjek penelitian tersebut. Penelitian ini menggunakan skala student engagement dan skala parent involvement.

3.3.1. Skala Motivasi Belajar

Skala motivasi belajar dibuat berdasarkan gambaran sifat motivasi belajar yang diungkap oleh (Ryan & Deci, 2017), yaitu terdiri dari aspek kebutuhan keunggulan diri, kebutuhan kerelaan, dan kebutuhan autonomi. Skala terdiri dari 15 butir (item) pernyataan favorable dengan empat alternatif jawaban. Penilaian atau skor berkisar dari 1 (satu) sampai 4 (empat). Alternatif jawaban dan skor tiap pernyataan terdiri dari: "Sangat Sesuai" dengan skor 4; "Sesuai" dengan skor 3; "Tidak Sesuai" dengan skor 2; dan "Sangat Tidak Sesuai" dengan skor 1.

Detil jumlah penjelasan aspek aitem pernyataan skala motivasi belajar dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 1. Blue Print Skala Motivasi Belajar

No	Aspek	Keterangan	Sebaran aitem	Jumlah aitem
1.	Kebutuhan Keunggulan Diri *(Competence)*	menunjukkan minat dalam mencoba cara baru atau kreatif dalam menyelesaikan tugas, berusaha untuk meningkatkan prestasi akademik, memiliki keinginan terlibat dalam kegiatan yang menantang atau mengasyikkan, berusaha memahami materi pelajaran dengan baik, memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam menyelesaikan tugas.	4, 5, 7, 8, 16, 18	6

No	Aspek	Keterangan	Sebaran aitem	Jumlah aitem
2.	Kebutuhan Kerelaan *(Relatedness)*	menunjukkan minat dalam pekerjaan yang mengutamakan hubungan sosial, memiliki keinginan untuk terlibat dan terhubung dengan orang lain, memiliki kemauan untuk bekerja sama dengan teman dan membantu teman yang membutuhkan bantuan.	1, 2, 9, 10, 11, 13	6
3.	Kebutuhan Autonomi *(Autonomy)*	menunjukkan minat dalam pekerjaan yang memberikan kebebasan dalam menentukan tindakan atau aktivitas yang dilakukan, menunjukkan kesukaan bekerja sendiri, memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan sendiri, memiliki keinginan untuk memiliki kontrol atas tindakan atau aktivitas yang dilakukan, memiliki kebebasan untuk memilih dan menentukan tujuan atau arah yang diinginkan.	3, 6, 12, 14, 15, 17	6
			Jumlah	18

3.3.2. Skala Motivasi Belajar

Skala Pembelajaran *E-learning* dibuat berdasarkan gambaran sifat metode pembelajaran menggunakan media *e-learning* yang diungkap oleh Mayer (2014), yaitu terdiri dari aspek efektivitias media, pengorganisasian konten, dan interaksi. Skala terdiri dari 18 butir (item) pernyataan favorable dengan empat alternatif jawaban. Penilaian atau skor berkisar dari 1 (satu) sampai 4 (empat). Alternatif jawaban dan skor tiap pernyataan terdiri dari: "Sangat Sesuai" dengan skor 4; "Sesuai" dengan skor 3; "Tidak Sesuai" dengan skor 2; dan "Sangat Tidak Sesuai" dengan skor 1.

Detil jumlah penjelasan aspek aitem pernyataan skala motivasi belajar dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 2 Blue Print Skala Pembelajaran E-Learning

No	Aspek	Keterangan	Sebaran aitem	Jumlah aitem
1.	Efektivitias Media	menunjukkan kemampuan menjelaskan konsep-konsep dalam materi pembelajaran, menunjukkan kemampuan mengikuti instruksi yang diberikan dalam media, menunjukkan kemampuan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik setelah menggunakan media pembelajaran yang diberikan.	2, 6, 7, 10, 12, 16	6

No	Aspek	Keterangan	Sebaran aitem	Jumlah aitem
2.	Pengorganisasian Konten	menunjukkan kemampuan menemukan informasi yang dibutuhkan dengan mudah, menunjukkan kemampuan memahami struktur logis pada materi pembelajaran, menunjukkan kemampuan menemukan relasi antar bagian dalam materi pembelajaran dengan mudah.	1, 4, 8, 13, 14, 17	6
3.	Interaksi	menunjukkan keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, menunjukkan kemampuan bekerjasama dengan mahasiswa lain, menunjukkan keterbukaan dalam menyampaikan pendapat dan ide-ide dalam forum diskusi, menunjukkan kemampuan memahami materi pembelajaran setelah mengikuti kegiatan interaksi, menunjukkan kepuasan dengan kegiatan interaksi yang diselenggarakan.	3, 5, 9, 11, 15, 18	6
			Jumlah	18

4. PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Orientasi Kancah Penelitian

Lokasi tempat penelitian dilakukan di sub program studi Teknologi Informasi, Teknik Elektro Universitas Diponegoro adalah sebuah jurusan yang berada di Universitas Diponegoro, Semarang, Jawa Tengah. Jurusan Teknik Elektro Universitas Diponegoro merupakan salah satu jurusan di dalam fakultas teknik yang terletak di pusat pemerintahan universitas tersebut. Jurusan Teknik Elektro Universitas Diponegoro adalah salah satu jurusan yang berfokus pada studi dan pengembangan bidang teknik elektro.

Di Jurusan Teknik Elektro Universitas Diponegoro, para mahasiswa dan staf akademik berdedikasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang teknik elektro. Jurusan ini menawarkan berbagai sub program studi yang mencakup berbagai aspek teknik elektro, seperti sistem tenaga listrik, elektronika, telekomunikasi, kontrol, dan teknologi informasi.

Fasilitas pendidikan di Jurusan Teknik Elektro Universitas Diponegoro meliputi laboratorium yang dilengkapi dengan peralatan canggih, perpustakaan yang menyediakan referensi dan literatur yang relevan, serta fasilitas teknologi yang mendukung kegiatan belajar-mengajar melalui e-learning. Selain itu, terdapat juga ruang kuliah, ruang rapat, dan ruang diskusi untuk mendukung kegiatan akademik.

Jurusan Teknik Elektro Universitas Diponegoro memiliki tenaga pengajar yang berkualitas dan berpengalaman di bidangnya. Para dosen dan peneliti di jurusan ini aktif dalam melakukan riset dan pengembangan teknologi terkini. Selain itu, jurusan ini juga memiliki kerja sama dengan industri dan lembaga lainnya untuk meningkatkan kolaborasi dalam bidang teknik elektro.

Untuk membantu penelitian ini, administrasi Jurusan Teknik Elektro dan para dosen telah memberikan dukungan penuh dan izin untuk mengakses data yang dibutuhkan. Selain itu, mereka juga membantu dalam proses pengumpulan data dengan memberikan akses ke mahasiswa dan mengizinkan peneliti untuk menggunakan fasilitas seperti ruang belajar dan laboratorium.

Dalam konteks penelitian ini, sub program studi Teknologi Informasi menjadi fokus utama karena relevansinya dengan tema penelitian yaitu motivasi belajar dan pembelajaran e-learning. Mahasiswa dari sub program ini dipilih sebagai responden karena mereka sering menghadapi tantangan yang unik dan stres dalam studi mereka, seperti penuntasan proyek teknologi informasi yang kompleks dan tantangan dalam beradaptasi dengan teknologi dan inovasi yang selalu berubah. Oleh karena itu, memahami tingkat resiliensi dan dukungan sosial mereka dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana mereka menghadapi dan mengatasi tantangan tersebut.

4.2 Pelaksanaan Penelitian

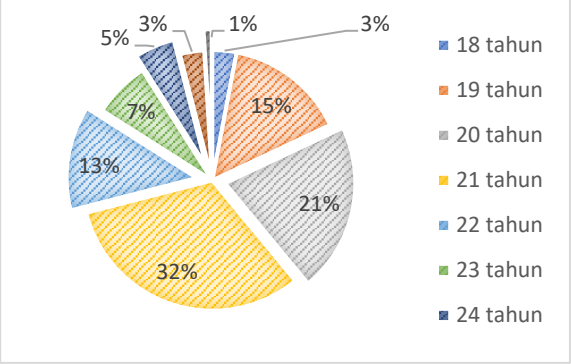
Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti meminta izin kepada Fakultas Psikologi UNAKI untuk selanjutnya meminta izin kepada pihak departemen Fakultas Teknik Elektro PTN X. Setelah mendapatkan izin, peneliti mengambil data dari tanggal 6 Juni - 6 Juli 2023 menggunakan skala motivasi belajar dan skala pembelajaran *E-Learning* dalam bentuk Google Form. Responden penelitian adalah mahasiswa di Jurusan Teknik Elektro Universitas PTN X.

Berikut gambaran responden berdasarkan usia, status semester, dan jenis kelamin:

Tabel 3 Sebaran Usia responden

Usia	Jumlah	Persentase
18 tahun	3 orang	3%
19 tahun	15 orang	15%
20 tahun	21 orang	21%
21 tahun	32 orang	32%
22 tahun	13 orang	13%
23 tahun	7 orang	7%
24 tahun	5 orang	5%
25 tahun	3 orang	3%
26 tahun	1 orang	1%
Jumlah	**100 orang**	**100%**

Adapun Grafik Sebaran Usia responden dapat dilihat berikut:



Gambar 1 Grafik Sebaran Usia responden

Terdapat 8 kategori usia yang diobservasi, dimulai dari 18 tahun hingga 26 tahun. Dari total 100 responden, jumlah responden terbanyak berada pada kelompok usia 21 tahun dengan 32 orang atau 32% dari total. Sedangkan jumlah responden terendah ada pada kelompok usia 26 tahun dengan hanya 1 orang atau 1% dari total. Secara keseluruhan, distribusi usia responden cenderung terfokus pada kelompok usia 20-23 tahun, yang mencakup sekitar 72% dari total responden.

Mahasiswa berusia 18 tahun hanya memiliki proporsi 3% dari total responden, yang bisa mencakup mahasiswa baru yang baru saja masuk universitas. Jumlah ini meningkat pada usia 19 tahun, mencapai 15% dari total responden, mungkin mencerminkan mahasiswa dalam tahun kedua studi mereka.

Usia dengan proporsi responden terbesar adalah 21 tahun, dengan 32% dari total responden. Ini mungkin mencakup mahasiswa dalam tahun ke-4 studi mereka yang sedang mempersiapkan skripsi atau tugas

Vol. 1, No. 1, April 2025 pp. 47-64

akhir. Diikuti oleh responden berusia 20 tahun yang mencapai 21% dari total.

Responden berusia 22 dan 23 tahun masing-masing mencapai 13% dan 7% dari total responden. Sementara, kelompok usia 24 tahun dan 25 tahun masing-masing berkontribusi sebesar 5% dan 3% dari total responden.

Kelompok usia dengan jumlah responden terendah adalah 26 tahun, dengan hanya 1% dari total responden. Ini mungkin mencakup mahasiswa yang masih menyelesaikan studi mereka atau mungkin mereka yang mengambil jeda dalam pendidikan mereka.

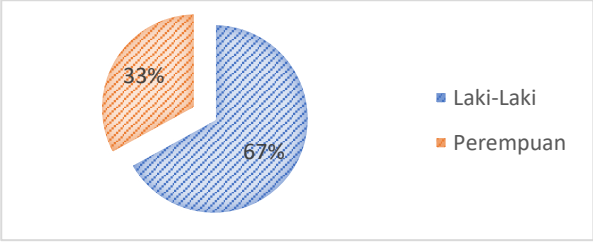
Tabel 4 Sebaran Status Semester responden

Semester	Jumlah	Persentase
Semester II	16 orang	16%
Semester IV	34 orang	34%
Semester VI	35 orang	35%
Semester VIII	9 orang	9%
Semester X dan Keatas	6 orang	6%
Jumlah	**100 orang**	**100%**

Tabel 5 Sebaran Jenis kelamin responden

Jenis kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	67 orang	67%
Perempuan	33 orang	33%
Jumlah	**100 orang**	**100%**

Adapun Grafik Sebaran Jenis Kelamin responden dapat dilihat berikut:



Gambar 2 Grafik Sebaran Jenis Kelamin responden

Terdapat dua kategori jenis kelamin, yaitu laki-laki dan perempuan. Dalam bidang teknik elektro, dominasi laki-laki sering kali terlihat, dan data penelitian ini sejalan dengan hal tersebut dengan 67% responden laki-laki. Meski demikian, dengan 33% responden perempuan, tampak bahwa perempuan juga cukup terlibat dalam bidang ini.

Perlu dicatat bahwa pengalaman dan dampak *e-learning* mungkin berbeda untuk laki-laki dan perempuan. Berbagai penelitian telah menunjukkan adanya perbedaan gender dalam persepsi dan penggunaan teknologi, yang juga dapat mempengaruhi bagaimana mahasiswa laki-laki dan perempuan merespons dan menggunakan *e-learning*.

Misalnya, jika ditemukan bahwa mahasiswa perempuan merasa kurang nyaman atau kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi, ini bisa menjadi hambatan bagi mereka untuk sepenuhnya memanfaatkan *e-learning*. Dalam hal ini, penting bagi institusi pendidikan untuk memberikan dukungan yang cukup dan merancang sistem *e-learning* yang inklusif dan mudah diakses oleh semua mahasiswa, terlepas dari gender mereka.

4.3 Hasil Uji Daya Diskriminasi aitem dan Reliabilitas Alat Ukur

4.3.1. Uji Daya Diskriminasi Aitem

Dalam penelitian ini, uji daya diskriminasi aitem dilakukan untuk menentukan sejauh mana setiap aitem dalam skala mampu membedakan responden berdasarkan skor mereka. Dengan kata lain, uji ini mengevaluasi apakah aitem tersebut memberikan informasi yang berarti dan relevan mengenai variabel yang diukur. Aitem dengan daya diskriminasi yang tinggi akan memberikan skor yang berbeda bagi responden dengan tingkat motivasi belajar atau pengalaman *e-learning* yang berbeda, sedangkan aitem dengan daya diskriminasi rendah mungkin memberikan skor yang sama atau serupa terlepas dari perbedaan tersebut.

Uji daya diskriminasi aitem ini sangat penting dalam memastikan bahwa alat ukur memiliki validitas yang baik dan dapat memberikan hasil yang akurat dan reliabel. Tanpa aitem yang mampu membedakan antara responden, alat ukur tersebut mungkin tidak akan mampu mengukur variabel dengan akurasi yang memadai.

Dalam penelitian ini, uji daya diskriminasi aitem dilakukan dengan menggunakan SPSS. Proses ini melibatkan perhitungan korelasi antara skor aitem dan skor total, dan penentuan apakah korelasi tersebut signifikan dan berada di atas ambang batas yang ditentukan. Detail perhitungan dan langkah-langkah yang diambil dalam melakukan uji daya diskriminasi aitem dengan SPSS terlampir pada lampiran, termasuk output SPSS, interpretasi hasil, dan keputusan terkait validitas aitem. Lampiran ini dapat memberikan pandangan yang lebih mendalam tentang bagaimana uji daya diskriminasi aitem dilakukan dan bagaimana hasilnya diperoleh.

1. **Skala Motivasi Belajar**

   Dalam penelitian ini, uji validitas item dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana aitem-aitem pada skala motivasi belajar dapat mengukur konstruksi yang dimaksud, yaitu motivasi belajar. Hasil analisis mengungkapkan bahwa dari **18 aitem,** ada **15 aitem yang valid** dan **3 aitem yang gugur.**

   Validitas suatu aitem ditentukan berdasarkan koefisien korelasi antara skor pada aitem tersebut dan skor total. Dalam konteks penelitian ini, suatu aitem dianggap valid jika koefisien korelasinya lebih dari 0,3. Dengan demikian, 15 aitem yang memiliki koefisien korelasi berkisar antara 0,382 sampai dengan 0,607 dapat dikatakan valid dan dapat secara akurat mengukur motivasi belajar.

   Sementara itu, aitem nomor 13, 15, dan 18 memiliki koefisien korelasi 0,214, 0,032, dan 0,244 secara berturut-turut, yang berarti nilai-nilai ini berada di bawah ambang batas 0,3 dan oleh karena itu aitem tersebut tidak valid. Aitem yang tidak valid ini kemungkinan tidak berfungsi dengan baik dalam mengukur motivasi belajar dan mungkin memerlukan revisi atau penyesuaian.

   Berikut ini sebaran aitem hasil uji daya diskriminasi aitem.

Tabel 6 Blueprint sebaran aitem valid pada skala motivasi belajar

No	Aspek	Sebaran aitem	Aitem valid
1.	Kebutuhan Keunggulan Diri *(Competence)*	4, 5, 7, 8, 16, **18***	5
2.	Kebutuhan Kerelaan *(Relatedness)*	1, 2, 9, 10, 11, **13***	5
3.	Kebutuhan Autonomi *(Autonomy)*	3, 6, 12, 14, **15***, 17	5
		Jumlah	15

Keterangan : * = nomor aitem gugur

Meski ada beberapa aitem yang tidak valid, sebagian besar aitem pada skala motivasi belajar terbukti valid. Hal ini menunjukkan bahwa skala ini secara umum dapat digunakan dengan cukup efektif untuk mengukur motivasi belajar di antara mahasiswa Jurusan Teknik Elektro Universitas Diponegoro. Peneliti dapat menggunakan informasi ini untuk melanjutkan analisis dan memahami lebih jauh tentang bagaimana motivasi belajar berpengaruh pada keberhasilan akademik mahasiswa.

2. **Skala Pembelajaran E-Learning**

   Pada skala pembelajaran e-learning, uji validitas item dilakukan untuk

memastikan bahwa setiap aitem pada skala tersebut mampu mengukur konstruk yang dituju, dalam hal ini, pembelajaran *e-learning*. Dari **18 aitem**, ada **17 aitem yang valid**, dan hanya **1 aitem yang gugur**.

Validitas suatu aitem ditentukan berdasarkan koefisien korelasi antara skor pada aitem tersebut dan skor total. Dalam konteks penelitian ini, sebuah aitem dianggap valid jika koefisien korelasinya dengan skor total lebih dari 0,3. Hal ini berarti dengan koefisien korelasi antara 0,366 sampai dengan 0,717, 17 aitem tersebut dianggap valid dan dapat diandalkan dalam mengukur pembelajaran *e-learning*.

Di sisi lain, aitem nomor 3 memiliki koefisien korelasi sebesar 0,168, yang berarti di bawah ambang batas 0,3. Ini menunjukkan bahwa aitem tersebut kurang efektif dalam mengukur konstruk pembelajaran *e-learning*. Aitem yang tidak valid ini kemungkinan tidak berfungsi dengan baik bahkan perlu diperbaiki untuk meningkatkan validitasnya.

Berikut ini sebaran aitem hasil uji diskriminasi aitem.

Tabel 7 Blueprint sebaran aitem valid skala pembelajaran e-learning

No	Aspek	Sebaran aitem	Aitem valid
1.	Efektivitias Media	2, 6, 7, 10, 12, 16	6
2.	Pengorganisasian Konten	1, 4, 8, 13, 14, 17	6
3.	Interaksi	**3***, 5, 9, 11, 15, 18	5
		Jumlah	17

Keterangan :* = nomer aitem gugur

Meskipun ada satu aitem yang gugur, hasil keseluruhan menunjukkan bahwa skala pembelajaran *e-learning* yang digunakan dalam penelitian ini cukup valid. Ini menunjukkan bahwa skala ini dapat digunakan dengan efektif untuk mengukur pengalaman dan persepsi mahasiswa terkait pembelajaran *e-learning* di Jurusan Teknik Elektro Universitas Diponegoro. Hasil ini juga dapat memberikan informasi berharga untuk peningkatan dan penyesuaian sistem *e-learning* di masa mendatang.

4.3.2. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini, reliabilitas skala Motivasi Belajar dan skala Pembelajaran *E-Learning* diuji menggunakan teknik Alpha Cronbach. Teknik ini digunakan untuk menentukan sejauh mana sekelompok aitem dalam skala koheren dalam mengukur konstruk yang sama. Dalam hal ini, koefisien Alpha Cronbach mencerminkan reliabilitas internal atau konsistensi aitem dalam skala tersebut.

Perhitungan rinci Alpha Cronbach menggunakan SPSS untuk kedua skala ini, termasuk langkah-langkah dan hasil analisis, terlampir pada lampiran. Perhitungan ini mencakup analisis item-total, analisis variasi antar aitem, dan perhitungan koefisien Alpha Cronbach itu sendiri. Lampiran ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memahami proses dan hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini.

1. **Skala Motivasi Belajar**

   Hasil uji reliabilitas skala resiliensi yang dilakukan dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, diketahui bahwa reliabilitas skala Motivasi Belajar sebesar 0,845. Skala dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* mendekati 1. Hal ini memberi dasar atas kesimpulan bahwa skala Motivasi Belajar dinilai reliabel dan konsisten untuk fungsi sebagai alat mendasari pengukuran variabel

tergantung penelitian ini, yaitu variabel Motivasi Belajar.

2. **Skala Pembelajaran E-Learning**
   Hasil uji reliabilitas skala dukungan sosial yang dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach*, diketahui bahwa reliabilitas skala Pembelajaran *E-Learning* sebesar 0,885. Skala dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* mendekati 1. Hal ini memberi dasar atas kesimpulan bahwa skala Pembelajaran *E-Learning* dinilai reliabel dan konsisten untuk fungsi sebagai alat mendasari pengukuran variabel tergantung penelitian ini, yaitu variabel Pembelajaran *E-Learning*.

4.3.3. Uji Asumsi

1. **Uji Normalitas**
   Sebelum memproses analisis statistik lebih lanjut, sangat penting untuk memastikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi penting yaitu normalitas. Normalitas merujuk kepada distribusi data penelitian, yang idealnya harus mengikuti distribusi normal. Dalam distribusi normal, sebagian besar nilai data terpusat di tengah (rata-rata), dan frekuensi penyebaran nilai di kedua sisi rata-rata sama. Asumsi ini penting bagi berbagai analisis statistik, termasuk analisis korelasi dan regresi. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* (Uji K-S-Z) pada perangkat lunak SPSS. Dengan asumsi yang digunakan yaitu jika p > 5% maka data terdistribusi normal, sedangkan jika p < 5% maka data tidak terdistribusi normal. Dari uji normalitas diketahui bahwa uji normalitas skala Motivasi Belajar diperoleh nilai uji K-S Z sebesar < 0,001 dengan nilai p = 0,00 maka p < 5%. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa data terdistribusi **tidak normal**. Sementara itu uji normalitas skala Pembelajaran *E-Learning* diperoleh nilai uji K-S Z sebesar 0,004 dengan nilai p = 0.03 maka p < 5%. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa data terdistribusi **tidak normal**.
   Hasil uji menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi secara normal. Ini berarti bahwa sebagian besar nilai tidak terpusat di tengah dan penyebaran nilai di kedua sisi rata-rata tidak sama. Ini mungkin disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kemungkinan outlier dalam data, ukuran sampel, atau sifat data itu sendiri. Detail perhitungan Uji K-S-Z serta output dari SPSS dapat dilihat pada lampiran
   Meski demikian, penting untuk diingat bahwa melanggar asumsi normalitas bukan berarti penelitian tidak dapat dilanjutkan. Ada sejumlah teknik yang dapat digunakan untuk mengatasi pelanggaran asumsi ini, seperti transformasi data atau penggunaan teknik analisis yang tidak memerlukan asumsi normalitas seperti teknik korelasi *Spearman*.

2. **Uji Linieritas**
   Uji linearitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki korelasi yang linear atau tidak secara signifikan. Teknik uji linearitas yang *digunakan* dalam penelitian ini adalah teknik statistik Uji F. Data penelitian dapat dikatakan linear apabila hubungan antara variabel bebas dan variabel tergantung memiliki nilai signifikansi (sig) < 5%.

Pada penelitian ini, Uji F digunakan untuk memeriksa apakah hubungan antara Motivasi Belajar (variabel independen) dan Pembelajaran *E-Learning* (variabel dependen) bersifat linear. Uji linieritas menunjukkan nilai sebesar < 0,001 dan p = 0.000 (p < 5%) hasil ini menunjukkan hubungan yang bersifat **linear**.

Artinya, perubahan dalam Motivasi Belajar dapat mempengaruhi Pembelajaran *E-Learning* dalam cara yang dapat diprediksi dan konsisten, asumsi ini penting dalam membangun model prediktif atau dalam memahami pola hubungan antar variabel.

Detail perhitungan Uji F serta output dari SPSS dapat dilihat pada lampiran. Dalam lampiran tersebut, kita dapat melihat bagaimana Uji F dijalankan, hasil yang diperoleh, dan bagaimana kita menginterpretasikan nilai p tersebut. Lampiran ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana kita mengevaluasi asumsi linearitas dalam penelitian ini.

4.4 PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi *Spearman* diperoleh hasil nilai ρ = 0.323. Hasil tersebut menunjukan terdapat hubungan positif signifikan antara Pembelajaran *E-Learning* dengan Motivasi Belajar pada Mahasiswa Teknologi Informasi Jurusan Teknik Elektro Universitas Diponegoro., artinya semakin tinggi Pembelajaran *E-Learning* maka semakin tinggi pula Motivasi Belajar yang dimiliki warga sebaliknya semakin rendah Pembelajaran *E-Learning* maka semakin rendah pula Motivasi Belajar yang dimiliki. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini **diterima**.

Dalam penelitian ini, hasil perhitungan menunjukkan bahwa sumbangan efektif dari Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar pada Mahasiswa Teknologi Informasi Jurusan Teknik Elektro Universitas Diponegoro adalah sebesar 17.6%. Ini berarti bahwa 17.6% dari variasi dalam Motivasi Belajar dapat dijelaskan atau diprediksi oleh variabel Pembelajaran *E-Learning*. Selain itu, karena hanya ada satu variabel independen dalam penelitian ini, yaitu Pembelajaran *E-Learning*, maka sumbangan relatifnya juga adalah 17.6%. Ini berarti bahwa Pembelajaran *E-Learning* memberikan kontribusi sebesar 17.6% terhadap variasi dalam Motivasi Belajar pada model ini.

Namun, perlu dicatat bahwa masih ada 82.4% variasi dalam Motivasi Belajar yang tidak dapat dijelaskan oleh model ini. Selain *e-learning*, ada banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar. Teori Motivasi menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor ekstrinsik, seperti dukungan dari keluarga dan teman, serta lingkungan belajar yang kondusif dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar. Sementara itu, faktor intrinsik, seperti tujuan belajar, minat terhadap subjek, dan persepsi terhadap relevansi materi juga memainkan peran penting dalam menentukan tingkat motivasi belajar mahasiswa (Uno, 2023).

Dalam era digital saat ini, *e-learning* telah menjadi metode pembelajaran yang semakin populer, khususnya bagi mahasiswa teknologi informasi. Berbagai penelitian telah menunjukkan hubungan positif antara *e-learning* dan motivasi belajar. Elshareif and Mohamed (2021) menemukan bahwa *e-learning* dapat mempengaruhi motivasi belajar melalui faktor-faktor seperti interaktivitas, fleksibilitas, dan konten yang menarik. Dicheva et al. (2015) juga menegaskan bahwa penggunaan multimedia menarik, seperti video animasi dan gamifikasi, dapat meningkatkan

minat dan keaktifan mahasiswa dalam belajar. Studi lain oleh Iahad et al. (2004) juga menunjukkan bahwa pemberian umpan balik tepat waktu dan terkait dengan kinerja mahasiswa dapat meningkatkan motivasi belajar.

Manfaat *e-learning* tidak hanya terbatas pada fleksibilitas waktu dan tempat. Melalui *e-learning*, mahasiswa juga memiliki akses ke sumber daya pembelajaran yang berkualitas dan interaktif, yang telah terbukti dapat membantu meningkatkan motivasi belajar (Putra, 2021). Dengan kemampuan untuk belajar kapan saja dan di mana saja, mahasiswa memiliki kontrol lebih besar atas proses pembelajaran mereka, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Pentingnya motivasi belajar tidak dapat diabaikan dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan yang mendorong mahasiswa untuk mengejar tujuan belajar mereka. Menurut Ryan and Deci (2017), motivasi belajar dapat dilihat melalui pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar: kebutuhan keunggulan diri (*competence*), kebutuhan kerelaan (*relatedness*), dan kebutuhan autonomi (*autonomy*). Ketiga kebutuhan ini perlu diperhatikan oleh perguruan tinggi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, tingkat motivasi belajar mahasiswa tergolong sedang, dengan persentase sebesar 88%. Sisanya, masing-masing 6%, termasuk dalam golongan motivasi belajar rendah dan tinggi. Penemuan ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, khususnya bagi mereka yang memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah.

Sementara itu, tingkat pembelajaran *e-learning* juga tergolong sedang, dengan persentase sebesar 70%. Sebanyak 17% termasuk dalam golongan rendah dan 13% sisanya dalam golongan tinggi. Dari data ini, dapat dilihat bahwa masih ada peluang untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas *e-learning*, yang pada akhirnya dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa.

Komponen-komponen pembelajaran *e-learning* dan motivasi belajar dapat saling berinteraksi dan saling mempengaruhi. Dalam konteks *e-learning*, komponen seperti interaktivitas, fleksibilitas waktu dan tempat, konten yang menarik, dan umpan balik yang tepat dapat mempengaruhi motivasi belajar. Sementara itu, pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar—kebutuhan keunggulan diri, kebutuhan kerelaan, dan kebutuhan autonomi—dapat berfungsi sebagai dorongan untuk mahasiswa dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan kedua aspek ini dalam rangka meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Penelitian ini tentu memiliki kekurangan-kekurangan selama proses penelitian, diantaranya aitem-aitem pada skala penelitian kemungkinan tidak bebas dari efek *social desirability* sehingga subyek menjawab berdasarkan harapan sosial, bukan berdasarkan kondisi dirinya.

Selain itu, Hasil observasi dan wawancara awal peneliti dilakukan secara sekilas dan kurang mendalam sehingga setelah diteliti motivasi belajar dan pembelajaran *e-learning* berada dalam ketegori sedang sehingga apa yang ditemukan diawal lebih pada kasuistik dan tidak dapat digeneralisasikan.

Terakhir, penyebaran skala dan pengumpulan data dilakukan melalui *google form*. Penyebaran melalui metode ini menyebabkan kurangnya pengawasan saat pengisian skala oleh peneliti.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hubungan positif dan signifikan antara pembelajaran e-learning dan motivasi belajar pada mahasiswa teknologi informasi ($\rho = 0.323$). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa sumbangan efektif dari pembelajaran e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa adalah sebesar 17.6%. Meskipun tingkat motivasi belajar dan pembelajaran e-learning berdasarkan data kategorik masih tergolong sedang, dengan persentase masing-masing 88% dan 70%, temuan ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan kualitas serta efektivitas e-learning guna mencapai peningkatan yang lebih signifikan.

Berikut adalah beberapa saran yang dapat diambil dari penelitian ini:

1. Bagi bidang psikologi, disarankan untuk melibatkan psikolog dalam merancang program *e-learning* yang menerapkan strategi motivasi yang efektif. Hal ini dapat melibatkan penggunaan teknik-teknik seperti penguatan positif, peningkatan kepercayaan diri, dan pengembangan tujuan belajar yang intrinsik. Dengan demikian, psikolog dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran online yang memotivasi dan mendukung pertumbuhan serta pengembangan psikologis mahasiswa.
2. Bagi mahasiswa, disarankan untuk mengaktifkan partisipasi aktif dalam pembelajaran *e-learning* dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan, seperti forum diskusi atau kolaborasi online. Mahasiswa juga dapat mengatur jadwal belajar yang teratur, mencari dukungan teman sebaya atau kelompok belajar virtual, dan mengambil tanggung jawab pribadi atas proses belajar mereka. Dengan demikian, mahasiswa dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dan meraih hasil yang lebih baik dalam pembelajaran online.
3. Bagi pihak sekolah atau perguruan tinggi, disarankan untuk meningkatkan dukungan dan sumber daya yang tersedia untuk pembelajaran *e-learning*. Hal ini dapat berupa pengembangan platform e-learning yang interaktif dan mudah digunakan, penyediaan bahan ajar yang relevan dan bervariasi, serta peningkatan aksesibilitas teknologi dan infrastruktur yang mendukung pembelajaran online. Dengan adanya dukungan yang memadai, pihak sekolah atau perguruan tinggi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran *e-learning* yang optimal bagi mahasiswa.
4. Bagi tempat penelitian dan subjek penelitian, disarankan untuk melibatkan mahasiswa dalam proses pengembangan dan evaluasi *e-learning*. Hal ini dapat dilakukan melalui partisipasi mahasiswa dalam sesi pengujian dan umpan balik terhadap fitur-fitur dan konten *e-learning* yang disediakan. Dengan melibatkan mahasiswa, tempat penelitian dan subjek penelitian dapat memperoleh perspektif yang lebih baik tentang kebutuhan dan preferensi mahasiswa dalam pembelajaran online.
5. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran *e-learning* khususnya yang bersumber dari internal. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor internal seperti karakteristik individu, gaya belajar, dan tingkat literasi digital mahasiswa, peneliti selanjutnya dapat memberikan

rekomendasi yang lebih spesifik dan tepat sasaran untuk meningkatkan motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

A'yun, Q., Sujiwo, D. A. C., & Hidayatullah, A. W. (2019). Pengaruh e-learning terhadap hasil belajar matematika pada mahasiswa teknik informatika. *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia), 4*(1), 27-35.

Abou El-Seoud, M. S., Taj-Eddin, I. A., Seddiek, N., El-Khouly, M. M., & Nosseir, A. (2014). E-learning and students' motivation: A research study on the effect of e-learning on higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (Online), 9*(4), 20.

Alsharari, N. M., & Alshurideh, M. T. (2020). Student retention in higher education: the role of creativity, emotional intelligence and learner autonomy. *International Journal of Educational Management, 35*(1), 233-247.

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.

Ariani, D. W. (2019). Basic psychological needs as predictors of burnout and engagement. *Journal of Psychological & Educational Research, 27*(2).

Arikunto, S. (2010). Metode peneltian. *Jakarta: Rineka Cipta, 173.*

Arjanggi, R., & Suprihatin, T. (2010). Metode pembelajaran tutor teman sebaya meningkatkan hasil belajar berdasar regulasi-diri. *Makara Human Behavior Studies in Asia, 14*(2), 91-97.

Atiah, N. (2020). *Pembelajaran Era Disruptif Menuju Masyarakat 5.0.* Paper presented at the Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.

Azwar, S. (2010). Metodologi penelitian. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.

Damayanti, L. S. (2020). *Implementasi e-learning dalam pembelajaran bahasa Inggris di pendidikan tinggi pariwisata di Bali selama pandemi covid-19.* Paper presented at the Journey: Journal of Tourismpreneurship, Culinary, Hospitality, Convention and Event Management.

Dauyah, E., & Yulinar, Y. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswanon-Pendidikan Bahasa Inggris. *Jurnal Serambi Ilmu, 19*(2), 196-2009.

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of educational technology & society, 18*(3), 75-88.

Elshareif, E., & Mohamed, E. A. (2021). The Effects of E-Learning on Students' Motivation to Learn in Higher Education. *Online Learning, 25*(3), 128-143.

Harandi, S. R. (2015). Effects of e-learning on Students' Motivation. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 181*, 423-430.

Iahad, N., Dafoulas, G. A., Kalaitzakis, E., & Macaulay, L. A. (2004). *Evaluation of online assessment: The role of feedback in learner-centered e-learning.* Paper presented at the 37th Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 2004. Proceedings of the.

Jaelani, A., Fauzi, H., Aisah, H., & Zaqiyah, Q. Y. (2020). Penggunaan media online dalam proses kegiatan belajar mengajar pai dimasa pandemi covid-19 (Studi Pustaka dan Observasi Online). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars, 8*(1), 12-24.

Marbun, S. M. (2018). *Psikologi pendidikan*: Uwais Inspirasi Indonesia.

Masni, H. (2017). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya, 5*(1), 34-45.

Nurwijayanti, L. E. (2020). Hubungan Antara Persepsi Terhadap Metode Pembelajaran E-Learning Dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Psychopedia Jurnal Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang, 5*(1), 47-52.

Pardede, T. (2011). *Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran pada pendidikan tinggi jarak jauh.* Paper presented at the Seminar Nasional FMIPA UT.

Permatasari, R., Noviandari, H., & Mursidi, A. (2021). Studi deskriptif dampak psikologis mahasiswa program studi bimbingan dan konseling Universitas Pgri Banyuwangi dalam penyusunan skripsi di masa pandemi covid-19. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia, 2*(1), 127-141.

Putra, R. W. P. (2021). Improving the students' motivation in learning English through Google Meet during the online learning. *English Learning Innovation (englie), 2*(1), 35-42.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary educational psychology, 25*(1), 54-67.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*: Guilford Publications.

Sanjaya, R. (2020). *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*: SCU Knowledge Media.

Sari, I. (2018). Motivasi belajar mahasiswa program studi manajemen dalam penguasaan keterampilan berbicara (speaking) bahasa Inggris. *Jumant, 9*(1), 41-52.

Shakah, G., Al-Oqaily, A., & Alqudah, F. (2019). Motivation path between the difficulties and attitudes of using the e-learning systems in the Jordanian universities: Aajloun University as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 14*(19), 26-48.

Ulandari, K. S. S., Dibia, I. K., & Sudana, D. N. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa SD Kelas V Semester Ganjil di Desa Buruan. *Mimbar Pgsd Undiksha, 2*(1).

Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*: Bumi Aksara.

Usman, U. (2018). Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar. *Jurnal Jurnalisa, 4*(1).

Vallerand, R. J. (2000). Deci and Ryan's self-determination theory: A view from the hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation. *Psychological inquiry, 11*(4), 312-318.

Yahiaoui, F., Aichouche, R., Chergui, K., Brika, S. K. M., Almezher, M., Musa, A. A., & Lamari, I. A. (2022). The impact of e-learning systems on motivating students and enhancing their outcomes during COVID-19: a mixed-method approach. *Frontiers in Psychology, 13*.