

**DAMPAK MEDIA E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MAHASISWA SELAMA PANDEMI COVID-19**

Yanti Arasi Sidabutar¹, Lisbet Novianti Sihombing², Natalina Purba³

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

arasivanti@gmail.com¹, lisbetsihombing@yahoo.co.id², missnatalinapurba@gmail.com³

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana Pengaruh Media E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan One Group Pretest-Posttest. Tes esai dan angket motivasi merupakan salah satu instrumen penelitian. Peneliti menggunakan lima pertanyaan untuk tes esai dan menggunakan dua belas pertanyaan untuk kuesioner motivasi. Hal ini menunjukkan bahwa media E-Learning dapat meningkatkan pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar dan motivasi mereka. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji-t dengan sig. 0,000 dan hitung -12,43. Penerapan media E-Learning meningkatkan motivasi belajar siswa. dengan tanda. dari 0,000, memberikan nilai -14,72.

Kata Kunci: e-learning, motivasi belajar, covid-19

Abstract. The aim of the research was to see how the The Impact of E-Learning Media on Student Learning Motivation During the COVID-19 Pandemic. The research method used was, a quasi-experiment with One Group Pretest-Posttest. Essay tests and a motivation questionnaire are among the research instruments. The Researcher use five questions for essay test and use twelve questions for motivation questionnaire. The T_{test} showed that E-Learning media can improve learning by increasing their learning outcomes and motivation. This is shown by t-test results with sig. 0.000 and count -12.43. The application of E-Learning media improves students' motivation to learn. with a sig. of 0.000, the t_{test} gives a t_{count} of -14.72.

Keywords: e-learning, study motivation, covid-19

PENDAHULUAN

Indonesia dan negara lainnya pada tahun 2020 dilanda wabah Covid-19 yang memberikan dampak yaitu meningkatnya jumlah kematian yang sangat tinggi. Virus ini menyebar dengan cepat dari individu ke individu yang lain melalui adanya interaksi kontak fisik, dan lain-lain. Pandemi ini juga memberikan dampak serta menimbulkan banyaknya perubahan dalam berbagai sektor kegiatan kehidupan manusia. Pemerintah Indonesia dengan cekatan menghadapi keadaan ini dengan melakukan isolasi mandiri atau bisa dikatakan dilakukannya *lockdown* di sebagian tempat-tempat umum. Pandemi COVID-19 merupakan kemelut di bidang kesehatan yang pertama dan yang paling utama di dunia. Hal ini memberikan dampak dengan dilakukannya penutupan sekolah, perguruan tinggi dan universitas diberbagai negara. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menjadi gusar dengan kenyataan tersebut. Organisasi Internasional yang bermarkas di New York, AS, itu menganggap bahwa salah

satu sector yang terdampak akibat virus corona adalah sbagian pendidikan. Dan yang paling mengejutkan adalah hal itu terjadi dalam waktu yang cepat dan wilayah yang luas. Berdasarkan informasi yang diperoleh terdapat puluhan negara menutup sekolah dikarenakan wabah covid 19. Menurut data The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), atau Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB, terdapat 290,5 juta siswa di dunia yang kegiatan mengalami gangguan dibidang pengajaran akibat dari sekolah yang ditutup (Purwanto, dkk., 2020).

Dampak dari virus corona pada awalnya sangat memberikan efek di bidang perekonomian, tidak hanya di bidang tersebut melainkan juga dibidang dunia pendidikan. Kebijakan yang diberikan oleh negara yang terdampak virus corona termasuk Indonesia yang harus meliburkan sekolah untuk sementara waktu. Dibeberapa lembaga pendidikan mengharuskan mencari cara lain dalam

proses pembelajaran dari tingkat PAUD hingga ke pendidikan tinggi yaitu dengan memberlakukan pembelajaran jarak jauh atau belajar daring (Online).

Surat Edaran no 3 tahun 2020 tentang pencegahan Covid pada satuan pendidikan menyampaikan hal-hal penting salah satunya sebagai berikut menyatakan bahwa untuk meminimalisasikan penyebaran wabah virus corona, maka segala aktivitas yang dilakukan di dalam maupun luar ruangan pada semua bidang untuk beberapa waktu pelaksanaannya akan ditunda. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, dalam Surat Edaran tersebut diuraikan bahwa proses belajar mengajar dilakukan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh, pembelajaran di arahkan kepada pemahaman tentang penyebaran dan pencegahan wabah virus corona.

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran jarak jauh/ daring mahasiswa dan dosen memiliki waktu yang lebih leluasa dalam melaksanakannya. Adapun media maupun aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah: *google classroom, goggle meet, zoom, Wa grup* dan lain-lain namun dalam pelaksanaannya pembelajaran secara online masih banyak terdapat mahasiswa dan dosen belum mahir terutama bagi mahasiswa yang berada di daerah yang mana masih belum difasilitasi oleh jaringan baik. Dan masih terdapat beberapa mahasiswa yang harus pergi ke bukit untuk mendapatkan sinyal yang baik, pergi ke desa tetangganya dan bahkan harus menumpang ke sekolah lain hanya untuk mendapatkan jaringan. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran sedikit terganggu dimana harus membutuhkan waktu yang lebih lama agar mahasiswa dapat bergabung di *room* belajar.

Pembelajaran jarak jauh ini juga membuat mahasiswa merasa bosan dengan proses pembelajarannya yang berlangsung dikarenakan kurang luasnya mahasiswa dalam mengekspresikan diri dan ilmunya, hasil belajar yang kian menurun hal ini dapat dilihat dari kualitas menjawab

pertanyaan ketika ujian berlangsung dan motivasi belajarnya pun kian menurun dikarenakan ketika belajar mahasiswa bisa mengakses aplikasi lain di HP maupun di laptop mereka masing-masing. Apabila berbagai masalah tersebut tidak diatasi, maka kedepannya hal tersebut bisa menimbulkan efek yang kurang baik bagi mahasiswa, dosen, maupun universitas.

Gikas & Grant (Firman & Rahman, 2020) berpendapat “pada pelaksanaannya Pembelajaran online memerlukan dukungan perangkat-perangkat seperti telepon pintar, tablet dan laptop yang digunakan untuk mengakses informasi tanpa batasan waktu dan tempat.” Dalam meningkatkan motivasi belajar seorang mahasiswa, poin yang paling penting yaitu menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar, dimana dalam menciptakan kesenangan mahasiswa yaitu dengan menggunakan media yang interaktif dan variatif selama proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas maka perlu dilakukan kajian maupun penelitian mengenai dampak pembelajaran jarak jauh terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen dengan menggunakan tes awal (pretest) dan teks akhir (posttest). Di antara pretest (O_1) dan posttest (O_2) diadakan suatu perlakuan pengajaran untuk mengetahui perbedaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan (X). Hal tersebut digambarkan dalam desain *The One Group Pretest posttest Design* (Sugiyono 2013) yang mempergunakan satu kelompok perlakuan dengan pemberian pretest dan posttest dengan model desain sebagai berikut:

Tabel 1. Desain *The One Group Pretest Posttest Design*

Pretest	Perlakuan	Postes
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : Pretest

X : Perlakuan dengan menggunakan media *zoom meeting*

O_2 : Posttest

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Analisis Statistika Deskriptif

Analisis statistika deskriptif digunakan untuk menganalisis data keterlaksanaan pembelajaran, motivasi belajar siswa serta

Dampak Media E-Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19 tes hasil belajar siswa. Analisis deskriptif data secara umum. digunakan untuk melihat gambaran suatu

1. Tes hasil belajar sebelum (Pretest) dan setelah (Posttest) diajar dengan menerapkan zoom meeting.

Berikut adalah tabel yang menyajikan gambaran umum skor hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan setelah (posttest) dengan media *zoom meeting*.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Tes Hasil Belajar Sebelum (pretest) dan Setelah (posttest) Menggunakan Zoom Meeting Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	63.5000	40	7.08965	1.58529
Posttest	81.2500	40	6.04261	1.35117

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	17.75000	6.38151	1.42695	-20.73664	14.76336	-12.439	39	.000

Dari tabel diatas menunjukkan nilai deskriptif masing-masing variable pada sampel berpasangan. Pada pretest nilai rata-ratanya 63.5 dari 40 data yang diperoleh. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh 7.08 dengan standar error 1.58. pada Posttest mempunyai nilai rata-rata 81.25 dari 40 data. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh 6.04 dengan standar error 1.35.

Hasil ini menunjukkan bahwa nilai posttest atau hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan media *zoom meeting* lebih tinggi daripada nilai hasil belajar mahasiswa tanpa menggunakan media *zoom meeting* (Posttest). Nilai signifikansi (2-Tailed) adalah 0.000. sehingga test awal dan test akhir mengalami perubahan yang signifikan. Oleh karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0.000 < 0,005$) maka H_0 ditolak.

2. Analisis Angket motivasi belajar sebelum (Pretest) dan setelah (Posttest) diajar dengan menerapkan media zoom meeting.

Berikut adalah tabel yang menyajikan gambaran umum skor motivasi belajar siswa sebelum (Pretest) dan setelah (Posttest) dengan menerapkan media *zoom meeting*.

Tabel 7 Statistik Deskriptif angket motivasi belajar Sebelum (Pretest) Dan Setelah (Posttest) Menggunakan Media *zoom meeting*

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Motivasi Belajar Pretest	69.6500	40	3.92395	.87742
Motivasi Belajar Posttest	87.2500	40	4.65522	1.04094

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa sebelum menggunakan media *zoom meeting* dikategorikan baik, hal ini di tunjukkan dari rata-rata motivasi belajar pretest 69.65 dengan standar deviasi 3.92 dari skor ideal 100. Setelah menggunakan media *zoom meeting* motivasi belajar mahasiswa meningkat dengan kategori sangat baik dengan perolehan nilai rata-rata posttest 87.25 dengan standar deviasi 4.65 dari skor ideal 100. Hal ini disebabkan karena meningkatnya motivasi belajar mahasiswa sehingga mahasiswa dapat menerima pembelajaran dengan baik. Secara deskriptif dapat dikatakan bahwa motivasi belajar mahasiswa menjadi meningkat setelah menggunakan media *zoom meeting*

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Motivasi Belajar Pretes - Motivasi Belajar Postest	-17.60000	5.34494	1.19517	-20.10151	-15.09849	-14.726	19	.000

Nilai signifikansi (2-Tailed) adalah 0.000. sehingga test awal dan test akhir mengalami perubahan yang signifikan. Oleh karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ (-0.000 < 0,005) maka H_0 ditolak.

B. Hasil Analisis Statistika Inferensial

Analisis statistika inferensial digunakan untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian. Untuk pengujian hipotesis digunakan statistik parametrik dengan uji-t dengan taraf signifikansi untuk menguji hipotesis digunakan $\alpha = 0,05$ atau 5%.

1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Hasil Belajar	.232	20	.006	.892	40	.030
	Motivasi Belajar	.073	20	.200*	.982	40	.956

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel *Tests of Normality* diatas menunjukkan bahwa taraf signifikan hasil belajar pada kolom Kolmogorov-Smirnova nilai yang diperoleh adalah 0.06 ($p > 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar setelah diajar dengan menggunakan media *zoom meeting* adalah normal. Taraf signifikan motivasi belajar pada kolom Kolmogorov-Smirnova nilai yang diperoleh adalah 0.20 ($p > 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar setelah diajar dengan menggunakan media *zoom meeting* adalah normal.

2. Uji Hipotesis I

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 diterima dan H_1 ditolak jika $p \geq 0.05$
2. H_0 ditolak dan H_1 diterima jika $p < 0.05$

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Hasil Belajar Pretest - Hasil Belajar Posttest	-17.75000	6.38151	1.42695	-20.73664	-14.76336	12.439	39	.000

Berdasarkan tabel *One Sample Test* diatas dapat dilihat bahwa nilai probabilitas 0.00 ($p < 0.05$), dimana dalam hal ini menolak H_0 maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah diterapkan media *zoom meeting*.

3. Uji Hipotesis II

H_0 diterima dan H_1 ditolak jika $p \geq 0.05$

H_0 ditolak dan H_1 diterima jika $p < 0.05$

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Motivasi Belajar Pretest - Motivasi Belajar Posttest	17.60000	5.34494	1.19517	-20.10151	15.09849	-14.726	39	.000

Berdasarkan tabel paired sample test dapat dilihat bahwa nilai probabilitas 0.00 ($p < 0.05$), dimana dalam hal ini yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar setelah diterapkan media *zoom meeting*

SIMPULAN

Media *zoom meeting* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan guru sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari rerata hasil belajar mahasiswa sebelum menggunakan *zoom meeting* ($x = 63.50$), sedangkan rerata hasil belajar setelah menggunakan *zoom meeting* ($x = 81.25$). *zoom meeting* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari rerata motivasi belajar mahasiswa sebelum menggunakan media *zoom meeting* ($x = 69.65$), sedangkan rerata motivasi belajar setelah menggunakan *zoom meeting* ($x = 87.25$).

DAFTAR PUSTAKA

Adam, S. & Syastra, M.T. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal: CBIS Journal*, 3 (2), hlm. 78-90.

Amir, M., Ishak, A. 2011. Understanding Culture Through Animation. *Jurnal Pengajian Media Malaysia* 13(2): 1-9.

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

-----, 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Fllanio, Jeli Fransius. 2013. Efektifitas Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia (Online)*, <http://jurnal.repository.upi.edu>, Di akses 1 September 2021).

Purwanto, Ngalim. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sanjaya, Wina. 2010. Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP, 5(2), 93- 196.

Sardiman. 2014. *Interaksi Motivasi dan Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Shoffan Shoffa. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: Agrapana Media.

Sukiyasa, kadek dan Sukoco. 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 3, Nomor 1, Februari 2013.