

Analisis Motivasi Berprestasi Mahasiswa Dalam Sistem Pembelajaran Berbasis blended learning Era Industri 4.0

Ardian Cahyadi, Suarli, Candra Kurniawan

Pendidikan Jasmani, Universitas Lampung

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No 1 Bandar Lampung

E-mail: ardian.cahyadi@fkip.unila.ac.id

Article Info

Received Maret 2021

Accepted April 2021

Published April 2021

Keywords:

Achievement Motivation,
Learning System,
Blended Learning

Abstract

The purpose of this study was to determine student profiles and the percentage of student achievement motivation in a blended learning-based learning system in the industrial era 4.0. The sampling technique used was stratified random sampling with cluster sampling. Total sample: 120 participants (30 x 4 classes = 120). From the data analysis, it can be seen that achievement motivation data results include, 33% of students have very high motivation, 38% high motivation, 17% moderate motivation, 8% less motivation, and 4% very low motivation. Overall student motivation in digital-based learning systems is very good, it can be seen from the results of data analysis that has been carried out, learning systems that can provoke interest in learning are very influential on increasing motivation, and conversely high motivation will be able to form a personality that is ready in various situations. no exception to the adaptation of the learning system that continues to grow.

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui profil mahasiswa dan persentase motivasi berprestasi mahasiswa dalam sistem pembelajaran berbasis blended learning era industri 4.0. Teknik pengambilan sampling menggunakan stratified random sampling dengan cluster sampling, Jumlah keseluruhan sampel: 120 peserta (30 x 4 kelas = 120). Dari analisis data, dapat diperoleh hasil data motivasi berprestasi diantaranya, 33% mahasiswa memiliki motivasi sangat tinggi, 38% motivasi tinggi, 17% motivasi sedang, 8% motivasi kurang, dan 4% sangat kurang. Secara keseluruhan motivasi mahasiswa dalam sistem pembelajaran berbasis digital sangatlah baik, hal tersebut dilihat dari hasil analisis data yang telah dilakukan, sistem pembelajaran yang dapat memancing minat belajar sangatlah berpengaruh terhadap peningkatan motivasi, dan sebaliknya motivasi yang tinggi akan mampu membentuk kepribadian yang siap dalam berbagai situasi tak terkecuali adaptasi sistem pembelajaran yang terus berkembang.

Kata Kunci: Motivasi Berprestasi, Sistem pembelajaran, blended learning

©2021 Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan dunia pendidikan tinggi di era digital industri 4.0 saat ini, memberikan tantangan dalam perubahan cara belajar, pola berpikir, cara bertindak, serta mengedepankan kreativitas dalam berinovasi dengan memanfaatkan teknologi digital di berbagai bidang. Industri 4.0 telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan, terutama pada dunia pendidikan tinggi. Oleh karena itu, pendidikan tinggi harus bisa mengikuti trend perkembangan teknologi, yang saat ini menjadi barometer dalam menangani pendidikan. Kehadiran era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan tidak dapat ditolak maupun dihindari terutama pada perubahan sistem pembelajaran yang saat ini mengarah pada pembelajaran berbasis online. Untuk menyikapinya perlu adanya dukungan untuk memperlancar proses pembelajaran, serta motivasi yang tinggi bagi mahasiswa untuk siap menerima tantangan dalam pembelajaran berbasis digital. Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator antara lain adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, adanya harapan dan cita-cita, penghargaan dan penghormatan atas diri, adanya lingkungan yang baik dan adanya kegiatan yang menarik.

Seperti yang diungkapkan Cratty dalam buku Harsono (1988) bahwa, secara umum istilah motivasi mengacu kepada faktor-faktor dan proses-proses yang bermaksud untuk mendorong orang untuk beraksi atau untuk tidak beraksi dalam berbagai situasi. Senada dengan pendapat tersebut Singgih G. Gunarsa (1989) menjelaskan bahwa, motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam individu yang menimbulkan kegiatan latihan, menjamin kelangsungan latihan, dan memberi arah pada kegiatan latihan untuk mencapai tujuan.

Husdarta (2014) menjelaskan bahwa, motivasi berprestasi merupakan suatu dorongan yang terjadi dalam diri individu untuk senantiasa meningkatkan kualitas tertentu dengan sebaik-baiknya atau lebih biasa dilakukan. Tercapainya tujuan seseorang tidak lain untuk memuaskan atau memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam dirinya yang dianggap perlu.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, motivasi berprestasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu untuk senantiasa meningkatkan kualitas tertentu pada dirinya dengan sebaik-baiknya. Dalam olahraga angkat besi dan berat motivasi interpretasikan sebagai keseluruhan dari daya penggerak yang mengacu kepada faktor-faktor dan proses yang memberi semangat dorongan, arahan, kegigihan perilaku dalam berbagai situasi untuk mencapai suatu tujuan. Husdarta (2014), mengemukakan bahwa, dalam motivasi berprestasi dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi: (1) pembawaan atlet, (2) tingkat pendidikan, (3) pengalaman masa lalu, (4) cita-cita dan harapan. Sedangkan faktor eksternal meliputi: (1) fasilitas yang tersedia, (2) sarana dan prasarana, (3) metode latihan, (4) program latihan, (5) lingkungan atau iklim pembinaan.

Selanjutnya Mc Clelland (1987) mengemukakan, dalam teori motivasi berprestasi terdapat beberapa kebutuhan yang mendasari motivasi untuk berprestasi, diantaranya:

1) *Need for Achievement* (Kebutuhan akan prestasi)

Kebutuhan untuk mengungguli dalam hubungannya dengan ukuran-ukuran yang dipertandingkan.

2) *Need for Affiliation* (Kebutuhan akan afiliasi)

Kebutuhan untuk merasakan kehangatan dalam pergaulan atau hubungan sosial.

3) *Need for Power* (Kebutuhan akan kekuasaan)

Kebutuhan untuk mengontrol diri dan mempengaruhi orang lain.

Pembelajaran era industri 4.0 merupakan istilah umum yang digunakan oleh para ahli pendidikan (guru/dosen) untuk menggambarkan berbagai macam metode atau cara untuk menintegrasikan teknologi digital/cyber kedalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Pembelajaran merupakan pengaturan informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi agar peserta didik dapat belajar dengan baik. Pembelajaran tidaksekedar menyiapkan tempat untuk belajar, tetapi lebih dari itu adalah mencakup pengaturan metode, media, dan berbagai perlengkapan yang dibutuhkan untuk menyampaikan informasi serta memandu peserta didik

belajar. Smaldino(2008) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan berbagai upaya yang dilakukan untuk merangsang belajar dengan pengaturan pengalaman untuk membantu peserta didik mencapai perubahan kemampuan yang berarti.

Direktur Jenderal Sumber Daya Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi memaparkan bahwa, pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0 dikelompokkan menjadi tiga model yaitu: model konvensional face-to-face; model daring dan otomatisasi; serta model blended learning. Untuk membantu mengatasi masalah pembelajaran pada era digital sekarang ini, maka model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan adalah model blended learning. Model blended learning memadukan pembelajaran online berbasis web (e-learning) dan pembelajaran face-to-face di kelas atau di laboratorium.

Beberapa kelebihan pembelajaran online, yaitu: software internet browsers dapat digunakan secara bebas, memiliki kemampuan multi-platform, dapat memperbaharui isi dan struktur secara mudah dan cepat, bergeser dari biaya pemrograman menjadi biaya desain struktur dan isi, lebih cepat dalam menyelesaikan produk, tidak banyak membutuhkan dukungan teknis, dapat mengontrol akses, serta dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran berbasis web dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik jika strategi pembelajaran yang digunakan mendukung komponen pembelajaran lainnya, sesuai dengan learning outcomes, memfasilitasi self-directed dan collaborative learning, serta menyediakan kegiatan praktik dan umpan balik (Perlman, 2005).

Istilah Blended Learning secara ketatabahasaan terdiri dari dua kata yaitu Blended dan Learning. Kata Blend berarti “campuran bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (Collins Dictionary), atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan (Oxford English Dictionary) (Heinze & Procter, 2006), sedangkan Learning memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya. Bagian yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas dengan tatap muka secara konvensional (*classroom lesson*) dengan pembelajaran secara online. Ini yang dimaksudkan adalah pembelajaran yang secara konvensional biasa dilakukan di dalam ruangan

kelas dikombinasikan dengan pembelajaran yang dilakukan secara online baik yang dilaksanakan secara independen maupun secara kolaborasi, dengan menggunakan sarana prasarana teknologi informasi dan komunikasi.

Dari pendapat di atas, Yapici & Akbayin (2012) menjelaskan, tujuan blended learning adalah untuk membangun keseimbangan antara pembelajaran online dan belajar tatap muka. Hal ini menjadi penting, karena proses transformasi materi dari pendidik kepada peserta didik harus tepat sasaran dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan baik agar menghasilkan generasi yang mampu bersaing dan menjawab tantangan masa depan. Komposisi blended learning yaitu (1) 50/50% artinya dari alokasi waktu yang disediakan 50% untuk kegiatan tatap muka dan 50% untuk kegiatan pembelajaran online (2) 73/25% artinya alokasi waktu yang disediakan 75% untuk kegiatan tatap muka dan 25% untuk kegiatan pembelajaran online (3) 25/75% artinya alokasi waktu yang disediakan 25% untuk kegiatan tatap muka dan 75% untuk kegiatan pembelajaran online.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam proposal usulan ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Sebagaimana yang dijelaskan Sugiyono (2003) bahwa, jenis penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Tujuan dilakukannya penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif bahwa, data yang ingin dicapai dalam penelitian meliputi data angka yang dilakukan dengan pendekatan analisis evaluasi.

Populasi dan Sampel

Teknik pengambilan sampling menggunakan *stratified random sampling* dengan *cluster sampling*. *Stratified random sampling*. Sebagaimana karakter dasar populasi yang akan digunakan yaitu, perbedaan tingkat angkatan yang masih aktif diperkuliahan dan perbedaan gender, maka sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi: Jumlah mahasiswa aktif perangkatan perkuliahan: Angkatan 2015, 2016, 2017, 2018; Perwakilan perangkatan

mahasiswa, maksimal 30 peserta perangkatan (15 laki-laki, 15 perempuan); Jumlah keseluruhan sampel: 120 peserta (30 x 4 kelas = 120).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam proposal usulan ini menggunakan teknik observasi dan teknik angket. Teknik observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat data penelitian melalui pengamatan pada objek sasaran. Adapun data yang ingin diperoleh berdasarkan teknik observasi yaitu, terkait tentang profil mahasiswa pendidikan jasmani. Sedangkan teknik angket digunakan untuk mengukur tingkat persentase dari objek penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam proposal penelitian ini menggunakan analisis persentase dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Menentukan skor rata-rata dan standar deviasi

No	Rentang	Kategori
1.	$X \geq \bar{X} + SD$	Tinggi
2.	$\bar{X} - SD \leq X < \bar{X} + SD$	Sedang
3.	$X \leq \bar{X} - SD$	Rendah

Keterangan:

X = Jumlah skor

\bar{X} = Jumlah Rata – rata

SD = Standar Deviasi

Menghitung jumlah persentase

a. Persentase kategori

$$A = \frac{N}{T} \times 100\%$$

b. Persentase keseluruhan

$$M = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

HASIL

Deskripsi Data Mata Kuliah Berbasis Online

Perkembangan system pembelajaran yang semakin terus berkembang membuat manusia berpikir semakin kompetitif, sistem pembelajaran digital saat ini menjadi trend perkembangan jaman, segala bentuk aktivitas pun saat ini dipenuhi dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran berbasis *blended*

learning merupakan aplikasi sarana belajar yang berada dilingkungan FKIP Unila berbentuk online/daring. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan diperoleh data matakuliah mahasiswa pendidikan jasmani yang telah menggunakan sistem pembelajaran berbasis online/daring. Adapun matakuliah tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Matakuliah Berbasis Online

No.	Nama Mata Kuliah	SKS	Status
1.	BelajarMotorik	2 SKS	Wajib-Daring
2.	IlmuFaalDasar	2 SKS	Wajib-Daring
3.	IlmuKesehatanOlahraga	2 SKS	Wajib-Daring
4.	IlmuUraiDasar	2 SKS	Wajib-Daring

Respon Minat Sistem Pembelajaran Berbasis Blended Learning

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terhadap respon minat mahasiswa dalam proses pembelajaran berbasis blended learning, dapat dipaparkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Respon Minat Mahasiswa

	Tertarik	BiasaSaja	TidakTertarik	Jumlah
Responden	90	25	5	120
Persentase %	75%	21%	4%	100%



Gambar 1. Diagram Persentase Minat Mahasiswa

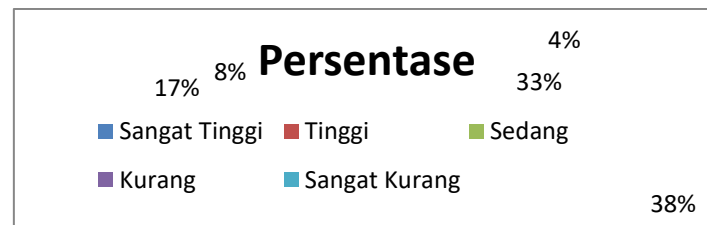
Dari hasil analisis data di atas, dapat diperoleh data matakuliah berbasis online sangat diminati mahasiswa diprogram studi pendidikan jasmani. Hasil analisis data menunjukkan 75% mahasiswa beranggapan matakuliah berbasis online sangat menarik minat, 21% mahasiswa beranggapan biasasaja, dan 5% mahasiswa beranggapan tidak manarik minat.

Motivasi Berprestasi

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terhadap respon minat mahasiswa dalam proses pembelajaran berbasis *blended learning*, dapat dipaparkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Motivasi Berprestasi

	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Kurang	Sangat Kurang	Jumlah
Res	40	45	20	10	5	120
Persentase	33%	38%	17%	8%	4%	100%



Gambar 2 Diagram Motivasi Berprestasi

Dari analisis data di atas, dapat diperoleh hasil data motivasi berprestasi diantaranya, 33% mahasiswa memiliki motivasi sangat tinggi, 38% motivasi tinggi, 17% motivasi sedang, 8% motivasi kurang, dan 4% sangat kurang.

PEMBAHASAN

Terdapat 33% dan 38% mahasiswa yang memiliki motivasi berprestasi dalam pembelajaran berbasis *blended learning*, hal tersebut juga dapat ditinjau dari 75% mahasiswa yang beranggapan tertarik dengan sistem pembelajaran berbasis digital online/daring. Motivasi berprestasi yang tinggi sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian hasil pembelajaran, terutama di era digital keingintahuan tentang sesuatu hal yang terbaru dapat membangkitkan rasa keingintahuan.

Terdapat 17% mahasiswa yang memiliki motivasi berprestasi sedang, hal tersebut juga terlihat dari 21% mahasiswa yang beranggapan biasa saja dengan adanya sistem pembelajaran digital online. Dalam kategori tersebut, perlu adanya suatu dorongan untuk membangkitkan motivasi, sehingga mampu meningkatkan minat/ketertarikan terhadap sistem pembelajaran era digital.

Terdapat 8% dan 4% mahasiswa yang kurang dan sangat kurang memiliki motivasi berprestasi. Hal tersebut juga dapat dibuktikan hanya 4%

mahasiswa yang tidak tertarik dengan adanya sistem pembelajaran berbasis digital. Kurangnya minat serta keingintahuan dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi dalam meningkatkan prestasi.

Secara keseluruhan motivasi mahasiswa dalam sistem pembelajaran berbasis digital sangatlah baik, hal tersebut dilihat dari hasil analisis data yang telah dilakukan, sistem pembelajaran yang dapat memancing minat belajar sangatlah berpengaruh terhadap peningkatan motivasi, dan sebaliknya motivasi yang tinggi akan mampu membentuk kepribadian yang siap dalam berbagai situasi tak terkecuali adaptasi sistem pembelajaran yang terus berkembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dalam proses penelitian, maka dapat diperoleh hasil, secara keseluruhan sistem pembelajaran berbasis digital sangat menarik minat mahasiswa, hal tersebut dapat dibuktikan dari sebesar 75% mahasiswa yang tertarik dengan sistem pembelajaran berbasis digital. Secara keseluruhan sistem pembelajaran berbasis digital sangat mempengaruhi motivasi berprestasi mahasiswa, hal tersebut dapat dibuktikan dari 33% mahasiswa yang memiliki motivasi sangat tinggi dan 38% mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi..

DAFTAR PUSTAKA

- Harsono. (1988). *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologis Dalam Coaching*. C.V. Tambak Kusuma: Jakarta.
- Heinze, A., & Procter, C. (2006). Online communication and information technology education. *Journal of Information Technology Education: Research*, 5(1), 235-249.
- Husdarta, H. J. S. (2014). *Psikologi Olahraga*. Alfabeta: Bandung.
- McClelland, D.C. (1987). *Human Motivation*. Cambridge University Press: New York.
- Singgih, Gunarsa. (1989). *Psikologi Remaja*. Gunung Mulia: Jakarta.
- Smaldino. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning* (Ninth Edition). NJ: Pearson Education Inc.
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Bisnis*. Edisi 1. Alfabeta: Bandung.
- Yapici, I. U., & Akbayin, H. (2012). The Effect of Blended Learning Model on High School Students' Biology Achievement and on Their Attitudes towards the Internet. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 11(2), 228-237.