



Prosiding Seminar Nasional Manajemen

Vol 1 (2) 2022: 153-157

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/index>

ISSN: 2830-7747; e-ISSN: 2830-5353



Identifikasi Motivasi Belajar Mahasiswa Pengguna Aplikasi X dalam Diskusi Akademik Daring

Dhia Ambarwati¹, Jasmine Zulfa Zahrani², Merlin Ovia³

^{1,2,3}Prodi Manajemen Universitas Pamulang

e-mail: ³dhiaambarwati1@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diterima (Juni 2022) Disetujui (Juli 2022) Diterbitkan (Agustus 2022)</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memotivasi mahasiswa dalam melakukan diskusi akademik secara daring menggunakan aplikasi X (Twitter versi baru). Sebanyak 100 responden yang terdiri atas mahasiswa/i dari berbagai program studi dan tingkat semester berpartisipasi dalam penelitian ini. Data diperoleh melalui kuesioner yang menggunakan skala likert untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap berbagai pernyataan terkait motivasi belajar ketika menggunakan aplikasi X. Teknik analisis yang digunakan ialah survei. Hasil analisis menunjukkan bahwa faktor-faktor yang paling berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa adalah kemudahan akses diskusi, dukungan dan umpan balik dari dosen dan teman, serta pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberikan rasa pencapaian. Fitur-fitur yang ada pada aplikasi X seperti notifikasi dan poin dianggap mendukung aktivitas diskusi. Penelitian ini bermanfaat untuk menginformasikan peningkatan pembelajaran daring di masa depan.</p>
<p>Kata Kunci: Motivasi Belajar, Diskusi Akademik Daring, Aplikasi X.</p>	<p style="text-align: center;">ABSTRACT</p> <p><i>This study aims to identify the factors that motivate students to conduct academic discussions online using the X application (new version of Twitter). A total of 100 respondents consisting of students from various study programs and semester levels participated in this study. Data was obtained through a questionnaire that used a likert scale to measure the level of respondents' agreement with various statements related to learning motivation when using the X application. The results of the analysis showed that the factors that most influenced students' learning motivation were easy access to discussions, support and feedback from lecturers and friends, as well as a fun learning experience and provided a sense of accomplishment. The features in the X application such as notifications and points are considered to support discussion activities. This research is</i></p>

useful for informing the improvement of online learning in the future.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan terjadinya transformasi di berbagai bidang, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu transformasi yang terjadi adalah pergeseran dari pembelajaran tatap muka secara tradisional ke arah pembelajaran daring atau daring melalui berbagai aplikasi. Hal ini memberikan kemudahan bagi para pelajar untuk dapat saling berinteraksi dan melakukan diskusi terkait materi akademik secara daring di mana saja dan kapan saja.

Selama masa pandemi Covid-19, kebanyakan perkuliahan dialihkan ke metode pembelajaran daring. Ini menuntut para mahasiswa untuk dapat beradaptasi dengan cepat dengan sistem pembelajaran jarak jauh menggunakan berbagai aplikasi diskusi daring. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah aplikasi X karena menyediakan fitur yang memungkinkan diskusi akademik dan berbagi sumber pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi partisipasi dan prestasi belajar para mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memotivasi mahasiswa untuk terlibat aktif dalam diskusi akademik menggunakan aplikasi X. Hasilnya diharapkan dapat memberikan masukan bagi peningkatan kualitas pembelajaran daring di masa mendatang.

KAJIAN LITERATUR

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merujuk pada proses yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar (Schunk et al., 2014). Beberapa teori motivasi belajar antara lain teori pencapaian tujuan, teori kebutuhan dasar, serta teori penentuan diri menunjukkan pentingnya faktor intrinsik dan ekstrinsik dalam memotivasi diri untuk belajar (Woolfolk, 2013). Faktor-faktor seperti pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, dukungan sosial, serta penghargaan mampu mempengaruhi motivasi belajar seseorang.

Diskusi Akademik Daring

Diskusi akademik merupakan salah satu bentuk pembelajaran kolaboratif yang mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Moore, 1989). Perkembangan teknologi memungkinkan dilakukannya diskusi secara daring atau luring. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa diskusi daring mampu mendukung interaksi sosial, pertukaran ide, serta umpan balik di antara peserta didik dan dosen (Huang, 2002; Smith et al., 2009). Namun demikian, diskusi daring juga dihadapkan pada tantangan motivasi dan komitmen peserta didik.

Aplikasi Pembelajaran Daring

Berbagai aplikasi dan *platform* belajar daring telah dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran secara daring, termasuk untuk kegiatan diskusi (Moodle, 2021). Fitur-fitur seperti notifikasi, *point/badges*, serta pencatatan jejak kegiatan bermanfaat untuk memotivasi pengguna. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan fitur-fitur tersebut dalam suatu aplikasi mampu memotivasi belajar dan interaksi peserta didik (White & Duncumb, 2014; Martin & Ndoeye, 2016).

Menurut Keller's (1987a); (1987b), dalam Tseng & Walsh (2016), peningkatan motivasi belajar dapat dilakukan dengan cara:

1. Perhatian, yaitu perlu mempertahankan perhatian dalam kaitannya dengan materi ajar.
2. Relevansi, yaitu dapat menjabarkan tujuan pembelajaran dan relevansinya di masa mendatang.
3. Keyakinan, yaitu perlu membangun kepercayaan diri dalam belajar.
4. Kepuasan, yaitu memperkuat kepuasan belajar yang baik

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif deskriptif untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memotivasi belajar. Populasinya adalah seluruh mahasiswa pengguna aplikasi X. Sampelnya sebanyak 100 mahasiswa yang tersebar di berbagai program studi dan semester. Instrumen berupa kuesioner daring yang berisikan pernyataan tentang motivasi belajar dan penggunaan aplikasi X. Skala pengukuran menggunakan Skala Likert. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring yang diisi mandiri oleh responden. Data diolah dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui frekuensi dan persentase jawaban. Penelitian ini mengikuti etika penelitian, seperti persetujuan responden dan kerahasiaan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang faktor-faktor yang memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam diskusi akademik online, seperti kebutuhan sosial, keinginan untuk memperoleh pengetahuan, dan dukungan dari dosen, serta menganalisis bagaimana aplikasi X mempengaruhi interaksi dan keterlibatan mahasiswa dalam diskusi, termasuk kemudahan akses dan fitur yang mendukung kolaborasi. Dan mengevaluasi dampak diskusi akademik terhadap pemahaman materi dan pengembangan keterampilan kritis mahasiswa, serta umpan balik dari peserta mengenai pengalaman mereka

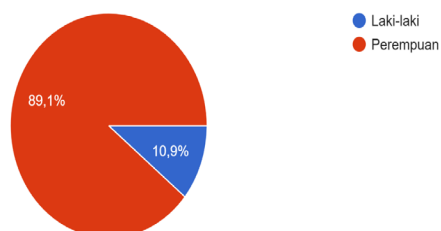
Indikator	Perhatian			Revelansi			Keyakinan			Kepuasan		
	P1	P2	P3	R1	R2	R3	K1	K2	K3	K1	K2	K3
Rata-Rata Responden	2,75	3,56	3,65	3,91	3,95	3,93	3,71	3,94	3,71	3,77	3,94	3,86
Rata-Rata Indikator	3,32			3,93			3,79			3,85		

Tabel 1. Hasil Pengolahan Data

Dari hasil pengukuran terhadap 4 indikator yaitu Perhatian, Revelansi, Keyakinan, dan Kepuasan terhadap kuesioner yang telah diisi oleh responden, didapatkan rata-rata skor untuk setiap indikatornya. Indikator Perhatian memperoleh rata-rata skor tertinggi pada butir 3 yaitu sebesar 3,65. Hal ini menunjukkan bahwa pertanyaan atau pernyataan pada butir 3 mendapat perhatian tinggi dari responden. Sedangkan rata-rata total indikator Perhatian adalah 3,32. Indikator Revelansi memperoleh rata-rata tertinggi pada butir 2 yaitu sebesar 3,95. Rata-rata total indikator Revelansi adalah 3,93. Ini mengindikasikan bahwa isi kuesioner dirasakan relevan oleh responden. Indikator Keyakinan memperoleh rata-rata tertinggi pada butir 2 yaitu sebesar 3,94. Rata-rata total indikator Keyakinan adalah 3,79. Hal ini mengindikasikan tingginya tingkat keyakinan responden terhadap pertanyaan/pernyataan pada kuesioner. Indikator Kepuasan memperoleh rata-rata tertinggi pada butir 2, yaitu sebesar 3,94. Rata-rata total indikator Kepuasan adalah 3,86. Dengan kata lain, secara keseluruhan responden merasa puas dengan isi kuesioner yang disajikan. Berdasarkan hasil pengukuran di atas, dapat disimpulkan skor tertinggi diperoleh dengan indikator revelansi dengan skor 3,93 dari keempat indikator

Karakteristik responden berdasarkan Jenis Kelamin

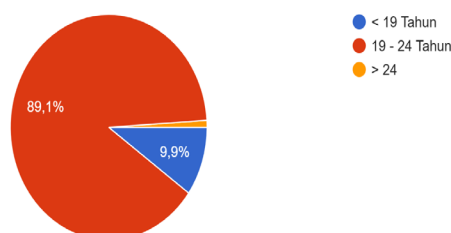
Jenis Kelamin
101 jawaban



Berdasarkan hasil Responden yang kami terima, bahwa jenis kelamin yang paling banyak ialah jenis kelamin perempuan yaitu 90 respon (89,1%) dan sisanya responden laki-laki yaitu 11 respon (10,9%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

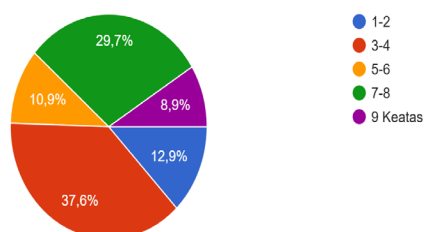
Usia
101 jawaban



Berdasarkan hasil Responden yang kami terima, menurut usia terlihat bahwa usia <19 tahun yaitu sebanyak (9,9%), usia 19-24 tahun yaitu sebanyak (89,1%), dan usia >24 tahun yaitu sebanyak (1%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Semester Perkuliahan

Semester
101 jawaban



Berdasarkan hasil yang kami terima, menurut hasil yang terlihat yaitu yang berkuliah semester 1-2 sebanyak (12,9%), semester 3-4 sebanyak (37,6%), semester 5-6 (10,9%), semester 7-8 (29,7%), dan semester 9 keatas sebanyak (8,9%).

KESIMPULAN

Dari keempat indikator yang diukur yaitu Perhatian, Revelansi, Keyakinan, dan Kepuasan terhadap kuesioner, indikator yang memperoleh skor rata-rata tertinggi adalah indikator Revelansi dengan nilai 3,93. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum isi kuesioner dirasakan paling relevan oleh

responden. Secara keseluruhan, skor rata-rata keempat indikator berada pada kategori tinggi (>3,5), menunjukkan bahwa secara umum kuesioner mampu memberikan perhatian, keterkaitan, kepercayaan diri, dan kepuasan yang baik bagi responden. Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang paling berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa pengguna aplikasi X adalah kemudahan akses diskusi, dukungan sosial, pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberikan rasa pencapaian. Demikian kesimpulan dari hasil penelitian ini. Diharapkan dapat memberikan manfaat untuk peningkatan kualitas dan motivasi pembelajaran daring di masa depan.

REFERENSI

- Huang, H.M. (2002). Toward constructivism for adult learners in daring learning environments. *British Journal of Educational Technology*, 33(1), 27-37.
- Keller, J.M. (1987a). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Keller, J.M. (1987b). Strategies for stimulating the motivation to learn. *Performance and Instruction*, 26(8), 1-7.
- Martin, F., & Ndoye, A. (2016). Using learning analytics to evaluate the impact of complete digital conversion in a teacher preparation program. *Journal of Interactive Learning Research*, 27(2), 155-174.
- Moore, M. G. (1989). Editorial: Three types of interaction. *American Journal of Distance Education*, 3(2), 1-6.
- Smith, G. G., Sorensen, C., Gump, A., Heindel, A. J., Caris, M., & Martinez, C. D. (2009). *Overcoming student resistance to group work: Daring versus face-to-face*. *The Internet and Higher Education*, 13(2), 121-128.
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2014). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (4th ed.). Boston: Pearson.
- Tseng, H. & Walsh, E. J. (2016). *Blended vs daring learning: Comparisons of social presence and learner satisfaction*. *Journal of Interactive Daring Learning*, 15(2), 1-20.
- White, T., & Duncumb, P. (2014). Collaborative learning through formative peer-review in a MOOC. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(4), 31-42.
- Woolfolk, A. (2013). *Educational psychology* (12th ed.). Boston, MA: Pearson.