



Motivasi Berprestasi Mahasiswa dalam *Bichronous Online Learning* saat Pandemi COVID-19

Yana Sambeka^{1*}, Hardin F. Rares²

¹Prodi Teknologi Penangkapan Ikan, Jurusan Perikanan dan Kebaharian, Politeknik Negeri Nusa Utara

²Jurusan Kimia, FMIPA, Universitas Negeri Manado

*e-mail: sambekayana@gmail.com

Abstrak. Pandemi COVID-19 cukup mempengaruhi sistem pendidikan di Indonesia. Untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19 maka pemerintah dan praktisi pendidikan mencari solusi untuk kegiatan pembelajaran. *Bichronous online learning* banyak diimplementasikan dalam pembelajaran saat pandemi COVID-19. Namun pembelajaran seperti ini berdampak kepada kesehatan mental pelajar sampai dapat menurunkan motivasi belajar. Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan informasi tentang motivasi berprestasi mahasiswa dalam *bichronous online learning*. Kuesioner terdiri dari 72 butir pernyataan dan responden terdiri dari 27 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi berprestasi mahasiswa dalam *bichronous online learning* terdapat pada kategori cukup. Disimpulkan bahwa pembelajaran daring *bichronous* tidak menyurutkan motivasi berprestasi mahasiswa, namun tidak pula meningkatkan motivasi berprestasi mereka.

Kata kunci: motivasi berprestasi, *bichronous*, pembelajaran

Abstract. The COVID-19 pandemic has affected the education system in Indonesia. To break COVID-19 chain, the government and education practitioners are looking for solutions for learning activities. *Bichronous online learning* is widely implemented in learning during the COVID-19 pandemic. However, learning in this situation impact on the mental health of students, moreover it can reduce students' learning motivation. In this study, researcher distributed questionnaires to obtain information about students' achievement motivation in *bichronous online learning*. The questionnaire consisted of 72 statement items and the respondents consisted of 27 students. The results showed that the achievement motivation of students in *bichronous online learning* was in the sufficient category. It is concluded that *bichronous online learning* did not decrease students' achievement motivation also did not increase students' achievement motivation.

Keywords: achievement motivation, *bichronous*, learning

Diterima 16 Juni 2021 | Disetujui 25 Juni 2021 | Diterbitkan 30 Juni 2021

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 cukup mempengaruhi secara signifikan terhadap sistem pendidikan dunia termasuk di Indonesia. Di awal merebaknya pandemi COVID-19 di Indonesia, semua jenjang pendidikan di Indonesia membatasi kegiatan pembelajaran tatap muka. Tujuan dilakukan hal tersebut adalah untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19. Pemerintah mencari solusi yang tepat untuk kegiatan pembelajaran

yang dilaksanakan, begitupun dengan praktisi pendidikan yang turut mencari solusi agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan efektif.

Pembelajaran daring atau *online learning* adalah alternatif solusi yang diambil oleh pemerintah untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pengajar dan siswa/mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan bantuan teknologi seperti komputer, laptop, atau dawai dan

jaringan internet. Kegiatan pembelajaran pada umumnya terdiri dari tatap muka secara langsung dan melakukan aktivitas seperti pengerjaan tugas atau pendalaman materi secara langsung maupun tidak langsung. Kegiatan pembelajaran seperti itu biasa dikenal dengan pembelajaran secara sinkronus dan asinkronus.

Bichronous online learning atau pembelajaran daring bichronous merupakan perpaduan antara asinkronus dan sinkronus, dimana siswa dapat berpartisipasi kapan saja, dimana saja selama bagian asinkronus tetapi kemudian berpartisipasi dalam aktivitas waktu nyata untuk sesi sinkronus (Martin, Polly & Ritzhaupt, 2020). Pada saat sesi asinkronus, kegiatannya dapat berupa penggunaan perangkat seperti email, pengumuman, diskusi, forum, kuis, tugas, *submission*, video rekaman, dsb. Untuk sesi sinkronus dapat berupa penggunaan perangkat seperti pesan instan, papan tulis interaktif, jejak pendapat (*polling*), konferensi video dan audio. Kelebihan dari *bichronous online learning* adalah baik asinkronus maupun sinkronus, keduanya belajar dengan kecepatan sendiri dan adanya umpan balik langsung, serta terdapat ruang untuk berinteraksi. Selain itu, terdapat juga kesempatan untuk komunikasi audio-visual. Tetapi tentunya terdapat pula kelemahan, yaitu kesulitan dalam penjadwalan (*scheduling conflict*) dan kemungkinan teknis lainnya.

Pembelajaran daring seperti ini di tengah kondisi pandemik COVID-19 tentu butuh adaptasi dari semua pihak, baik pengajar maupun pelajar. Kondisi ini merupakan kondisi yang baru untuk semua pihak khususnya dalam praktik pendidikan di Indonesia. Diam di rumah, mengubah rutinitas belajar secara signifikan, dan tidak bersosialisasi cenderung mempengaruhi kesehatan mental orang. Pandemi membawa risiko infeksi kematian dan menyebabkan ketegangan psikologis yang tak tertahankan (Cao, Fang, Hou, Han, Xu, Dong & Zheng, 2020). Beberapa pelajar dengan ketahanan psikologis akan kehilangan motivasi untuk berprestasi

dan lebih buruk lagi, beberapa akan mengalami keadaan suasana hati yang tertekan (Cole, Field & Harris, 2004). Selain itu, masalah teknologi dalam pembelajaran jarak jauh juga dapat mempengaruhi motivasi pelajar (Ozkara & Cakir, 2018).

Motivasi (Latin: *motivum*) menunjuk ada alasan tertentu mengapa sesuatu itu bergerak. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Uno, 2007). Motivasi menurut KBBI adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu atau usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu bergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Motivasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan apa yang memberi energi kepada seseorang dan apa yang mengarahkan kegiatannya, sehingga motivasi kadang-kadang dibandingkan dengan mesin dan roda kemudi mobil dimana energi dan arah/tujuan berada di tengah konsep motivasi (Gage & Berliner, 1984). Perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Adanya tujuan yang jelas dan disadari urgensinya akan menimbulkan rasa butuh terhadap pencapaian kondisi tertentu; yang selanjutnya akan mempengaruhi timbulnya motivasi.

Terdapat 4 (empat) macam motif yang memegang peranan penting dalam kepribadian individu, antara lain: (1) Motif berprestasi (*need of achievement*), yaitu motif untuk berkompetisi baik dengan dirinya atau dengan orang lain dalam mencapai prestasi yang tertinggi. (2) Motif berkuasa (*need for power*), yaitu

motif untuk mencari dan memiliki kekuasaan, dan pengaruh terhadap orang lain. (3) Motif membentuk ikatan (*need for affiliation*), yaitu motif untuk mengikat diri dalam kelompok, membentuk keluarga, organisasi ataupun persahabatan. (4) Motif takut akan kegagalan (*fear of failure*), yaitu motif untuk menghindarkan diri dari kegagalan atau sesuatu yang menghambat perkembangannya (Sukmadinata, 2005).

Motivasi yang paling penting untuk psikologi pendidikan adalah motivasi berprestasi, dimana seorang cenderung untuk berjuang mencapai sukses atau memilih suatu kegiatan yang berorientasi untuk tujuan sukses atau gagal (McClelland & Atkinson dalam Djiwandono, 1989). Lebih lanjut, siswa (mahasiswa) yang bermotivasi untuk mencapai prestasi ingin dan mengharapakan untuk sukses dan jika mereka gagal mereka akan berusaha lebih keras lagi sampai mereka sukses (Weiner dalam Djiwandono, 1989). Berdasarkan hal ini, maka motivasi berprestasi akan menjadi pendorong bagi mahasiswa untuk berhasil mencapai sesuatu yang diidamkan. Mahasiswa dengan motivasi berprestasi yang tinggi akan selalu cenderung berusaha mencapai tujuannya dan lebih gigih dan ulet dalam menghadapi hambatan atau kesulitan, sehingga seandainya pun siswa menghadapi jalan buntu atau lelah dengan beban belajar yang banyak dan berat, tetapi jika mahasiswa memiliki motivasi berprestasi yang tinggi maka dia tidak akan mudah menyerah, bahkan sekalipun mengalami kegagalan di langkah awal. Menurut Atkinson (dalam Uno, 2007) berprestasi dimiliki oleh setiap orang, sedangkan intensitasnya tergantung pada kondisi mental orang tersebut.

Berdasarkan kajian tersebut maka peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui motivasi berprestasi mahasiswa dalam *bichronous online learning* saat pandemik COVID-19.

METODE PENELITIAN

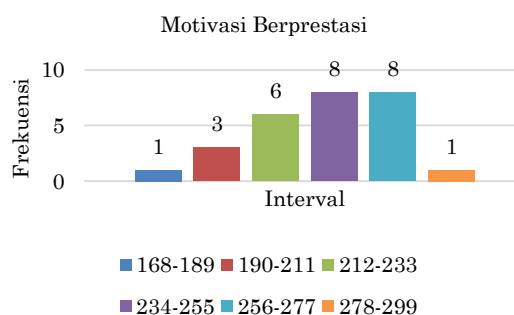
Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif.

Peneliti melakukan survey dengan cara menyebar kuesioner/angket sebagai instrumen penelitian. Pernyataan dalam lembar kuesioner disusun berdasarkan indikator motivasi berprestasi yang dihubungkan dengan kegiatan pembelajaran yang diikuti oleh mahasiswa secara sinkronus maupun asinkronus; dari tatap muka, aktivitas dalam pembelajaran (diskusi dan tanya jawab), penugasan, sampai dengan evaluasi. Kuesioner dibagikan dengan bantuan aplikasi *google form* dan terdiri dari 72 butir pernyataan (positif dan negatif). Jumlah responden yang berpartisipasi dalam mengisi kuesioner ini adalah 27 mahasiswa (N=27).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, data hasil penelitian yang diteliti adalah untuk memberikan gambaran mengenai hubungan antara *bichronous online learning* yang telah dijalani oleh mahasiswa dengan motivasi berprestasi mereka di tengah kondisi pandemik COVID-19.

Distribusi frekuensi skor motivasi berprestasi mahasiswa dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Histogram distribusi frekuensi motivasi berprestasi mahasiswa

Berdasarkan Gambar 1, dapat dilihat bahwa data motivasi berprestasi mahasiswa, diperoleh nilai terendah 168; nilai tertinggi 288; rata-rata 240,4; dan standar deviasi 236,1. Selanjutnya data ini dikategorikan berdasarkan *mean* dan standar deviasi yang diperoleh, maka peneliti membuat interval kategori ke dalam standar skala lima, yakni sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 M + 1,0 \text{ SD} &= 240,4 + 1,0 (236,1) = 476,5 \\
 M + 0,5 \text{ SD} &= 76,38 + 0,5 (60,36) = 358,5 \\
 M - 0,5 \text{ SD} &= 76,38 - 0,5 (60,36) = 122,4 \\
 M - 1,0 \text{ SD} &= 76,38 - 1,5 (60,36) = 4,3
 \end{aligned}$$

Kemudian untuk mengetahui kategori motivasi berprestasi mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Motivasi berprestasi mahasiswa

No.	Interval	Kategori
1.	$X \geq 476,5$	Sangat Tinggi
2.	$358,5 \leq X < 476,5$	Tinggi
3.	$122,4 \leq X < 358,5$	Cukup
4.	$4,3 \leq X < 122,4$	Rendah
5.	$X < 4,3$	Sangat Rendah

Dari hasil perhitungan data pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa *mean* dari motivasi berprestasi berada pada interval nomor 3 yang digolongkan “cukup”.

Berdasarkan pengolahan data hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi berprestasi mahasiswa dalam mode *bichronous online learning* tergolong cukup. Artinya tidak dapat dikatakan tinggi maupun rendah. Mahasiswa masih memiliki cukup motivasi berprestasi dalam kondisi pembelajaran saat ini. Sejalan dengan hasil penelitian Rahiem (2021) yang menyatakan bahwa motivasi mahasiswa untuk tetap belajar selama pandemik COVID-19 bersumber dari tiga tema utama, yaitu pribadi, sosial, dan lingkungan. Lebih lanjut penelitian tersebut menyimpulkan bahwa orang dewasa seperti ini, dapat termotivasi sendiri dan berkomitmen untuk studi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun ada pengaruh secara ekstrinsik dan instrinsik terhadap motivasi mahasiswa, namun mereka sudah lebih mampu untuk memunculkan motivasi mereka sendiri.

Hal tersebut juga dipengaruhi oleh tingkat kenyamanan dan kepercayaan diri mahasiswa. Responden dengan tingkat kenyamanan dan kepercayaan diri tinggi, dalam menggunakan teknologi pembelajaran *online* merasakan hambatan yang sedikit untuk interaksi sosial, masalah instruksi, motivasi pembelajar, dan waktu (Mullenburg & Berge, 2005).

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil analisis, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi berprestasi mahasiswa dalam *bichronous online learning* terdapat pada kategori cukup. Pembelajaran daring *bichronous* tidak menyurutkan motivasi berprestasi mahasiswa, namun tidak pula meningkatkan motivasi berprestasi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Cao, W., Fang, Z., Hou, G., Han, M., Xu, X., Dong, J., & Zheng, J. (2020). The psychological impact of the COVID-19 epidemic on college students in China. *Psychiatry research*, *287*, 112934.
- Cole, M. S., Feild, H. S., & Harris, S. G. (2004). Student learning motivation and psychological hardiness: Interactive effects on students' reactions to a management class. *Academy of Management Learning & Education*, *3*(1), 64-85.
- Djiwandono, S. E. W. (1989). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Gage, N. L., & Berliner, D. C. (1984). *Educational Psychology (3rd ed.)*. Boston: Houghton Mifflin.
- Martin, F., Polly, D., & Ritzhaupt, A. (2020). Bichronous Online Learning: Blending Asynchronous and Synchronous Online Learning. Diakses 11 Juni 2021, dari <https://er.educause.edu/articles/2020/9/bichronous-online-learning-blending-asynchronous-and-synchronous-online-learning>
- Mullenburg, L. Y., & Berge, Z. L. (2005). Student barriers to online learning: A factor analytic study. *Distance education*, *26*(1), 29-48.
- Ozkara, B. O., & Cakir, H. (2018). Participation in online courses from the students' perspective. *Interactive Learning Environments*, *26*(7), 924-942.
- Rahiem, M. D. (2021). Remaining motivated despite the limitations: University students' learning propensity during the COVID-19

pandemic. *Children and youth services review*, 120, 105802.

Sukmadinata, N. S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Uno, H. B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.