
PENGUNAAN PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA DARING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI DAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH TEKNIK PENGAMBILAN KEPUTUSAN

Oleh
Bakri
Administrasi Bisnis Politeknik LP3I Jakarta
Email: bakrispdmsi@gmail.com

Article History:

Received: 05-02-2022

Revised: 15-02-2022

Accepted: 22-03-2022

Keywords:

Persepsi, Pembelajaran
Daring, Mahasiswa

Abstract: Berdasarkan perkembangan wabah pandemic covid19, banyak system yang telah berubah termasuk system pengajaran di kampus-kampus, demikian juga di Kampus Politeknik LP3I Jakarta. Salah satunya adalah system pembelajaran daring atau online. Namun dalam mata kuliah Teknik pengambilan keputusan sedikit agak berbeda pelaksanaannya dibandingkan mata kuliah lain. Penelitian ini akan meneliti persepsi dari mahasiswa terhadap pemberlakuan perkuliahan daring pada mata kuliah TPK. Tahapan pertama, peneliti melakukan pengambilan data untuk menggali informasi mengenai pola persepsi dari mahasiswa yang sedang diajar, Tahapan kedua, disusun model bentuk persepsi mahasiswa dengan penggunaan pembelajaran daring dan dikembangkan "model potensi" hubungan antar, variabel yang menjelaskan persepsi mahasiswa terhadap sistem pembelajaran daring, Tahapan ketiga, dari model potensi yang telah dibentuk kemudian dilakukan pemetaan per kampus dan per kelas yang disajikan secara sistematis dan terperinci. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa Politeknik LP3I Jakarta, Melalui penelitian ini maka yang pertama, akan terpaparkan secara jelas dan terperinci mengenai persepsi dari mahasiswa terhadap manfaat apa saja yang akan dirasakan jika menggunakan sistem pembelajaran online, yang kedua akan terdapat hasil analisis yang jelas mengenai bagaimana kemudahan yang dipersepsikan mahasiswa dalam penggunaan sistem pembelajaran daring dan yang ketiga akan diketahui secara detail mengenai kendala-kendala yang didapat dengan menggunakan sistem pembelajaran daring.

PENDAHULUAN

Kadaan Indonesia saat ini sedang mengalami kondisi tidak baik disebabkan oleh

virus berasal dari Wuhan, China yang dinamakan dengan Covid-19. (WHO, 2020) menyatakan bahwa virus ini penularannya sangat cepat dan dapat menyebabkan kematian. Virus ini menyerang infeksi saluran pernapasan seperti batuk dan pilek namun sifatnya lebih mematikan. Berdasarkan data (Worldometer, 2020) Coronavirus Cases menyatakan 2.176.744 Pasien yang terpapar virus ini dan beberapa meninggal dunia sehingga wabah penyebaran virus ini disebut dengan pandemi Covid-19 dunia. Penyebaran virus ini bisa ditempat umum atau kerumunan, Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit (CDC) Amerika Serikat mengatakan penyebaran virus ini melalui kontak fisik seperti berjabat tangan maka dianjurkan agar mencuci tangan dengan benar dan baik sesuai langkah serta menggunakan masker jika keluar rumah untuk pencegahan penyebaran Corona Virus. Akibat adanya kasus Covid-19 di Indonesia update terakhir menurut web resmi (Kemenkes, 2020) pada hari Senin, 04 Mei 2020 korban meninggal dunia sebanyak 864 jiwa, terkonfirmasi terpapar Covid-19 sebanyak 11.587 jiwa, Jumlah Orang Dalam Pengawasan (ODP) sebanyak 238.178 sedangkan jumlah Pasien Dalam Pengawasan (PDP) sebanyak 24.020 dan yang telah sembuh sebanyak 1.954 jiwa.

Akibat dari pandemi Covid-19 membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan baru demi menghentikan pemencaran Covid-19 yaitu mengimplementasikan ajakan masyarakat untuk melaksanakan Physical Distancing atau memberi jarak dengan orang lain sejauh satu meter dan menghindari kerumunan dan berbagai acara pertemuan yang menimbulkan perkumpulan (Covid-19, 2020). Selain itu pemerintah menerapkan kebijakan untuk Dirumah Saja seperti kerja dirumah atau Work From Home (WFH) dan kegiatan apapun yang berhubungan dengan perkumpulan atau pertemuan ditiadakan dan diganti dengan media online. (Kemendikbud, 2020) mengeluarkan Surat Edaran tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19. Isi dari surat ini salah satunya adalah meliburkan kegiatan belajar mengajar dan mengganti dengan pembelajaran berbasis jaringan (Daring) via E-learning yang dapat digunakan berbagai instansi pendidikan.

Pembelajaran daring pada mata kuliah TPK menimbulkan suatu permasalahan karena pada hakikatnya Perkuliahan TPK adalah pembelajaran yang mencantumkan konsep abstrak dan kejadian yang memerlukan observasi, hingga siswa harus diharuskan melihat apa yang dapat dipelajari (Rusman,2019). Pembelajaran daring menimbulkan hambatan bagi siswa yang tidak mengerti Pelajaran TPK sehingga mengalami kesulitan dalam kuliah TPK selain itu TPK juga terdapat Praktikum yang bertujuan untuk lebih memperjelas materi ajar yang dapat diamati secara langsung. Namun dengan tiadanya pembelajaran tatap muka membuat siswa menjadi tidak dapat mengerti secara langsung dan fokus pada pembelajaran terpecah. Hal ini menjadi tantangan seorang guru dalam menerapkan kebijakan dalam pembelajaran agar siswa tetap fokus dalam kuliah TPK selain itu juga kreativitas guru dalam menggunakan strategi pembelajaran maupun metode pembelajaran guna menarik perhatian siswa agar tetap mengikuti pembelajaran dan menghasilkan hasil belajar yang maksimal (Hidayati, 2007).

Situasi pendidikan pada masa pandemi Covid-19 sedang berlangsung pembelajaran daring sejak 17 Maret 2020 yang dikeluarkan melalui surat edaran Kemendikbud hingga saat ini per tanggal 4 Mei 2020 memiliki hambatan dan tantangan tersendiri baik menurut guru maupun siswa. Hambatan ini terjadi bagi guru yaitu banyak siswa yang sengaja tidak

mengikuti pembelajaran daring disebabkan tidak memiliki kuota internet untuk mengakses pembelajaran sehingga siswa tersebut tertinggal dan tidak mendapatkan nilai selain itu masiha ada beberapa siswa yang tidak memiliki fasilitas seperti handphone untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Solahudin, Amin, Sumpena, & Hilman, 2020).

Hal ini membuat guru menjadi bimbang dalam memberikan nilai dan kebijakan karena masih banyak kendala yang belum dapat diselesaikan, sedangkan hambatan bagi seorang siswa yaitu pembelajaran yang sulit untuk dTPKhami karena pembelajaran daring siswa dituntut untuk mencari lebih luas ilmu pelajaran. Sedangkan belajar dirumah tidak menjamin siswa untuk belajar karena terkadang siswa asik dengan kegiatan dirumah sehingga lupa untuk ikut pembelajaran daring (Purmadi, Hadi, & Najwa, 2018). Pembelajaran daring menjadi pembelajaran yang kurang efektif apabila masih banyak terdapat hambatan-hambatan yang terdapat pada guru dan siswa. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini disebabkan pembelajaran daring sedang berlangsung dan dapat ditinjau secara langsung dengan mengetahui pembelajaran daring menurut persfektif guru dan siswa dan mengetahui seberapa efektif pembelajaran daring pada mata kuliah TPK.

Oleh sebab itu, berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka peneliti terdorong ingin melakukan penelitian mengenai "Penggunaan Pembelajaran dengan Media Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teknik Pengambilan Keputusan"

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif dan efisien maka dalam penelitian ini permasalahan perlu dibatasi. Adapun pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Subjek Masalah, Subjek penelitian mahasiswa yang mengambil mata kuliah Teknik Pengambilan Keputusan.

2. Objek Masalah, Objek dari penelitian adalah Efektivitas pembelajaran daring di era pandemi Covid-19

3. Parameter,

a. Hasil belajar Pelajaran TPK siswa sebelum era pandemi Covid-19 dan setelah era pandemi Covid-19 berdasarkan nilai rata-rata

b. Hasil wawancara guru mengenai pembelajaran daring berupa google formulir

c. Hasil dokumentasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka rumusan masalahnya adalah : Penggunaan Pembelajaran dengan Media Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teknik Pengambilan Keputusan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui Penggunaan Pembelajaran dengan Media Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teknik Pengambilan Keputusan.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memperoleh manfaat yang baik bagi semua pihak, terutama yang berhubungan dengan dunia pendidikan antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi siswa sehingga dapat dikembangkan secara optimal dan sebagai bahan referensi untuk menggunakan metode mengajar.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan masukan guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kesan pada pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengetahui sejauhmana keefektifan pembelajaran daring yang berhubungan dengan tuntutan Pendidikan Abad-21.

4. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi mengenai kondisi pendidikan saat era pandemi Covid-19 untuk dilanjutkan penelitian selanjutnya.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Analisis Penelitian Terdahulu

Judul	Penulis	Hasil
Analisis Persepsi Masyarakat Muslim Terhadap Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Di Kota Medan	Muhammad Radiansyah ¹	Motivasi utama responden dalam penggunaan instrumen non tunai secara berurut adalah kemudahan, tidak repot mebawa uang tunai, dan transaksi aman.
Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik	Singgih Priambodo dan Bulan Prabawani ²	Persepsi manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan, persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan, serta persepsi risiko memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan
Analisis Perilaku Masyarakat Bertransaksi Non Tunai (Studi Kasus Pengunjung Pusat Perbelanjaan di Kawasan Malioboro)	Yusi Ariyani ³	Secara parsial variabel minat, kepercayaan, kemudahan, dan gaya hidup berpengaruh positif signifikan sedangkan

		variabel resiko berpengaruh negatif signifikan. Secara bersama-sama seluruh variabel independen yang berpengaruh terhadap variabel minat bertransaksi non tunai sebesar 63.7% dipengaruhi variabel diluar model
--	--	---

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa ada persepsi yang positif dari masyarakat mengenai penggunaan system pembayaran non tunai. Secara umum ada pengaruh yang positif dari manfaat dan kemudahan dari system pembayaran non tunai meskipun terdapat kelemahan atau resiko yang dihadapi. secara umum menggunakan metode kuantitatif sehingga pengukuran yang dilakukan masih bias dipedalam lagi untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam. Dengan demikian, dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti secara lebih mendalam dengan menggunakan metode kualitatif dan lebih khusus mendapatkan data dari pedagang pasar selaku orang yang memiliki peran sangat penting mengenai penggunaan system pembelajaran daring.

2.2 Persepsi Manfaat, Kemudahan dan Resiko

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia persepsi adalah tanggapan, penerimaan langsung dari suatu serapan, atau merupakan proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya.⁴

Davis (1989) dalam penelitian Adhiputera 5 (2015) menyebutkan indikator yang digunakan untuk mengukur persepsi kemudahan (perceived ease of use) yaitu:

1. Mudah untuk dipelajari.
2. Fleksibel.
3. Dapat mengontrol pekerjaan.
4. Mudah untuk digunakan.

Fusilier dan Durlabhji (2005) dalam penelitian Dewi dan Warmika⁶ (2016) menjelaskan mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan adalah:

1. Merasakan kemudahan dalam menggunakan teknologi guna melakukan kegiatan yang diinginkan.
2. Dapat berinteraksi dengan teknologi yang tidak memerlukan usaha yang besar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Yudhistira 7 (2014) menunjukkan bahwa kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan kartu pembayaran elektronik, hal ini membuktikan bahwa persepsi kemudahan dapat mempengaruhi seseorang untuk menggunakan kartu pembayaran elektronik.

Mathwick (2001) mendefinisikan persepsi kemanfaatan adalah sejauh mana anggapan manfaat yang akan dirasakan oleh seseorang dari sebuah sistem tertentu untuk meningkatkan kinerja pekerjaannya⁸. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Konsep ini juga

menggambarkan manfaat sistem bagi pemakainya yang berkaitan dengan productivity (produktivitas), job performance atau effectiveness (kinerja tugas atau efektivitas), importance to job (pentingnya bagi tugas), dan overall usefulness (Davis dalam penelitian Santoso, 2013)⁹ Persepsi risiko ialah suatu persepsi-persepsi pelanggan tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi tidak diinginkan dalam melakukan kegiatan (Dowling dan Stealin, 1994). Menurut Featherman dan Pavlou (2002:1035) Persepsi risiko merupakan suatu persepsi-persepsi tentang

ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan.

Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur persepsi risiko menurut Pavlou¹⁰ (2003:77) sebagai berikut :

1. Berupa adanya risiko tertentu
2. Mengalami kerugian

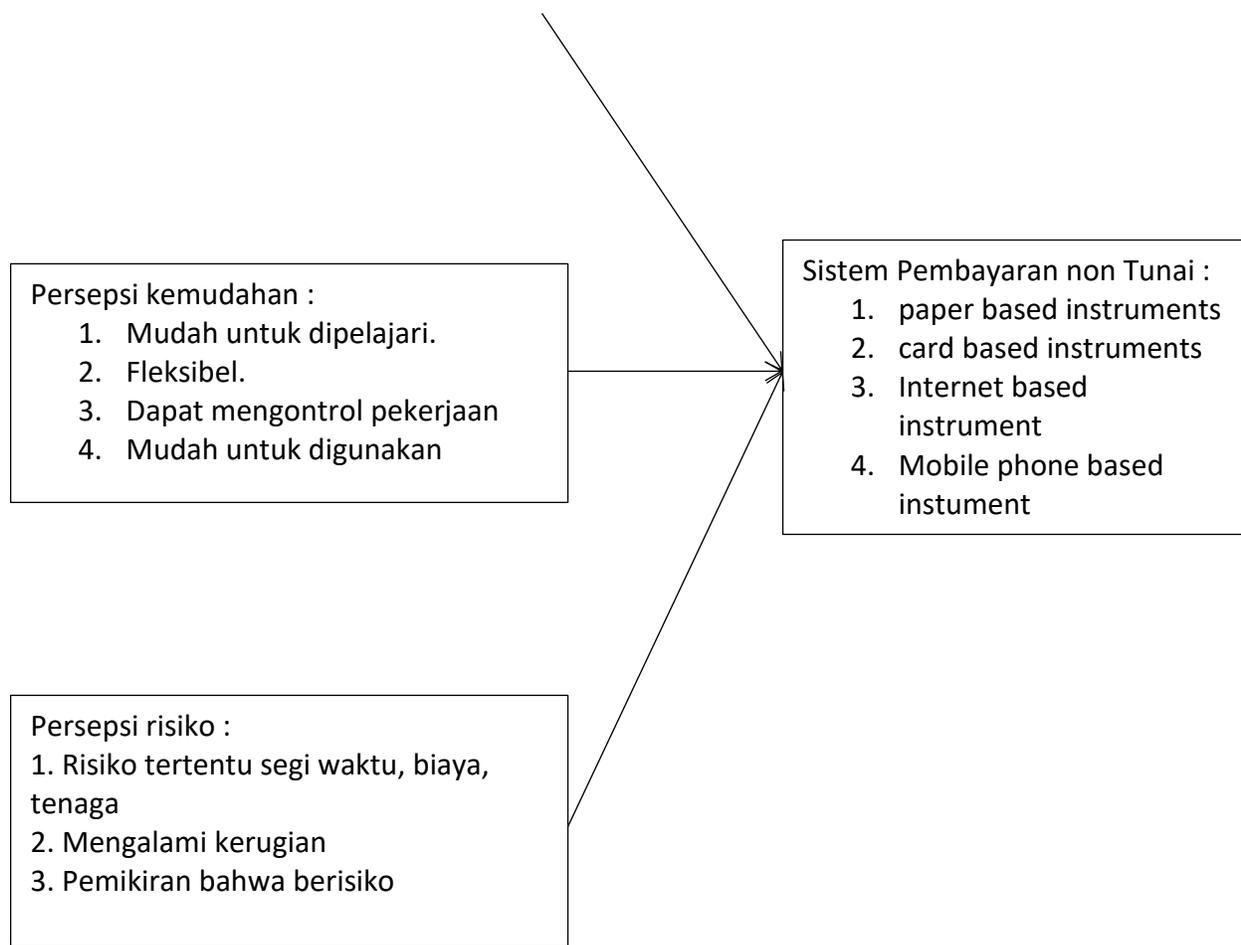
3. Pemikiran bahwa berisiko bertransaksi secara non tunai berarti transaksi yang dilakukan tanpa menggunakan uang tunai. instrumen pembayaran non tunai dapat dibagi ke dalam tiga kategori berdasarkan fisik alat yang digunakan, yaitu: (1) instrumen-instrumen berbasis warkat/kertas atau paper based instruments, (2) instrumen-instrumen berbasis kartu atau card based instruments, (3) instrumen-instrumen berbasis elektronik atau electronic based instrumen (Achsani, et.al, 2006: 7)¹¹.

Instrumen pembayaran non tunai berbasis warkat antara lain: cek, bilyet giro, nota debit, nota kredit, wesel bank untuk transfer dan surat bukti penerimaan transfer. Sedangkan instrumen pembayaran non tunai berbasis kartu dan elektronik antara lain kartu kredit, kartu ATM, kartu debit dan elektronik banking (Achsani, et.al, 2006: 8)¹¹.

Dalam penelitian ini menggunakan indikator sebagai landasan dalam penyusunan pedoman wawancara dan observasi dengan modifikasi beberapa pendapat ahli dan penulis pada penelitian sebelumnya. Indikator ini akan mempermudah penulis menggali informasi secara tepat sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk lebih jelasnya penulis menjabarkan indikator-indikator dalam penelitian ini dalam bentuk kerangka pemikiran sebagai berikut :

2.3 Kerangka Pemikiran





Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif karena data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angka yang dideskripsikan. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistic atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Pendekatan kuantitatif memusatkan perhatian pada gejala-gejala yang mempunyai karakteristik tertentu di dalam kehidupan manusia yang dinamakannya sebagai variabel. Dalam pendekatan kuantitatif hakekat hubungan di antara variabel-variabel dianalisis dengan menggunakan teori yang obyektif. Menurut Kasiram dalam Sujarweni (2014:39) mendefinisikan penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.

3.2 Subyek Penelitian

Yang dimaksud subyek penelitian, adalah orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembumbutan sebagai sasaran (Kamus Bahasa Indonesia, 1989: 862). Adapun subyek penelitian dalam tulisan ini, adalah pedagang pedagang pasar dan pembeli pada pasar tradisional di DKI Jakarta.

3.3 Kerangka Analisis

Dalam penelitian ini, tahapan dan kegiatan penelitiannya akan dijelaskan secara terperinci melalui kerangka analisis. Penjelasan mengenai kerangka analisis ini berupa tahapan alur penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan secara keseluruhan. Kerangka analisis ini memaparkan tahapan kegiatan yang dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu:

1. Tahapan pertama, melalui instrumen penelitian berupa pedoman wawancara dan observasi, peneliti melakukan pengambilan data untuk menggali informasi mengenai pola persepsi pedagang pasar terhadap penggunaan jasa pembayaran non tunai yang ada di pasar. Data informasi yang didapat akan dijadikan sebagai dasar pengembangan instrumen utama penelitian dan pengembangan wilayah pasar yang berpotensi untuk dijadikan obyek penelitian.
2. Tahapan kedua, Peneliti akan menindaklanjuti data informasi dari tahapan pertama sebagai dasar acuan untuk menyusun instrumen utama penelitian berupa kuisioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi. Pada tahapan kedua ini survey dilakukan secara menyeluruh untuk mendapatkan data secara keseluruhan. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya akan disusun model bentuk persepsi pedagang terhadap sistem pembayaran non tunai. Kemudian melalui tambahan data sekunder akan dikembangkan "model potensi" hubungan antar variabel yang menjelaskan persepsi pedagang pasar terhadap sistem pembayaran non tunai pedagang pasar.
3. Tahapan ketiga, dari model potensi yang telah dibentuk kemudian dilakukan pemetaan per wilayah dan pasar yang disajikan secara sistematis dan terperinci.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhammad Radiansyah. 2016. Analisis Persepsi Masyarakat Muslim Terhadap Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Di Kota Medan. At-Tawassuth, Vol. 1, No. 1, 2016: 125-151
- [2] Singgih Priambodo dan Bulan Prabawani. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro
- [3] Yusi Ariyani. Analisis Perilaku Masyarakat Bertransaksi Non Tunai. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- [4] WJS. Purwadarmita, Kamus Besar Umum Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), h.304.
- [5] Adhiputra Wahyu Made. 2015. "Aplikasi Technology Acceptance Model terhadap Pengguna Layanan Internet Banking". Jurnal Bisnis dan Komunikasi. Vol.2. No.1: 52-63
- [6] Dewi, ni made ari puspita; Warmika, i gde ketut. peran persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat dan persepsi resiko terhadap niat menggunakan mobile commerce di kota denpasar. e-jurnal manajemen universitas udayana, [s.l.], v. 5, n. 4, apr. 201
- [7] Yudhistira, Afrizal. 2014. "Analisis Faktor yang Mempengaruhi Preferensi dan Aksesibilitas terhadap Penggunaan Kartu Pembayaran Elektronik", Skripsi Brawijaya

- Malang.
- [8] Mathwick, C, N.K. Malhotra, and E. Rigdon. 2001. "Experiential Value: Conceptualization, Measurement and Application in The Catalog and Internet Shopping Environment." *Journal of Retailing* 39-56.
 - [9] Santoso, Budi. 2013. "Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, dan Perceived Enjoyment terhadap Penerimaan Teknologi Informasi (Studi empiris di Kabupaten Sragen)", Skripsi.
 - [10] P. A. Pavlou, "Consumer Acceptance of Electronic Commerce: Integrating Trust and Risk with the Technology Acceptance Model," *International Journal of Electronic Commerce*, vol. 7, no. 3, pp. 69-103, 2003
 - [11] Achsani N A, et al, Persepsi, Preferensi Dan Perilaku Masyarakat Dan Lembaga. Penyedia Jasa Terhadap Pembayaran Non Tunai, Bank Indonesia cq. Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran dengan Fakultas. Ekonomi dan Manajemen Institut Pertanian Bogor, 2006

HALAMAN INI SENGAJA DI KOSONGKAN