

PENGARUH METODE INTERAKSI PEMBELAJARAN *ON CLASS* & *OFF CLASS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA DI MASA PANDEMIC COVID 19

Kristin E.J Nomleni¹, Nindya Putri Aprodita²
Universitas Bunda Mulia¹²

e-mail:

Kristinomleni@gmail.com¹, naprodita@bundamulia.ac.id²

Abstract

Based on the phenomena that are being experienced and propagated in all aspects of life, namely the COVID-19 pandemic, the dynamics related to learning methods become worthy of research, especially in the interaction of lecturers and students that lead to learning motivation. This is because there are so many problems, both personally and technically, that can influence how students learn, especially in a pandemic situation. The purpose of this study was to determine the effect of the learning interaction method on student learning motivation. The method used in this research is quantitative method with a cause-effect approach. The learning interaction method will be measured using 2 variables, namely X1 Interactive Methods & Social Interaction Methods, while the Y variable learning motivation is measured using the EMAPRE-U questionnaire. Questionnaires were distributed to lecturers and students at Bunda Mulia University. The data analysis technique that was used is the t-test. The results showed the influence of the two variables on learning motivation, although in practice lecturers mostly used the on-class learning interaction method, it did not rule out the application of the off-class learning interaction method to support students' enthusiasm for learning amid the COVID-19 pandemic situation. In this interaction, students feel cared for and motivated by the lecturers, both in understanding the subject and facing life problems during the COVID-19 pandemic.

Keywords: Learning Method, Interaction Method, Learning Motivation, Lecturer, University Student, Covid 19

Abstrak

Berdasarkan fenomena yang sedang dialami dan merambat pada segala aspek kehidupan yaitu pandemi COVID-19, maka dinamika terkait metode pembelajaran menjadi layak untuk diteliti terkhususnya dalam interaksi dosen dan mahasiswa yang mengarah pada motivasi belajar. Hal ini dikarenakan begitu banyak permasalahan baik secara pribadi maupun teknis perkuliahan yang sering menjadi hambatan dalam semangat belajar mahasiswa apalagi ditengah situasi pandemi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh metode interaksi pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan sebab-akibat. Metode interaksi pembelajaran akan diukur dengan menggunakan 2 variabel yaitu X1 *Interactive Methods & Social Interaction Methods* sedangkan Variabel Y motivasi belajar diukur menggunakan kuesioner EMAPRE-U. Kuesioner disebarkan kepada dosen dan mahasiswa di Universitas Bunda Mulia. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji beda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh kedua variabel dalam motivasi belajar, meski pada prakteknya dosen lebih banyak menggunakan metode interaksi belajar *on class* namun tidak menutup kemungkinan penerapan metode interaksi pembelajaran *off class* memberi dukungan terhadap semangat belajar mahasiswa ditengah situasi pandemic COVID-19. Dalam interaksi ini, mahasiswa merasa diperhatikan dan diberi motivasi oleh dosen baik dalam pemahaman mata kuliah maupun menghadapi permasalahan kehidupan ditengah pandemi COVID-19.

Kata Kunci: Metode pembelajaran, Metode Interaksi, Motivasi Belajar, Dosen, Mahasiswa, Covid 19

PENDAHULUAN

Dewasa ini kebiasaan dalam berinteraksi berubah dan cenderung menjadi serupa. Semua lapisan masyarakat tidak boleh bertemu secara tatap muka terkecuali secara virtual dan tidak diperkenankan untuk bersentuhan ketika bertemu disuatu tempat dengan konteks pertemuan darurat. Setiap orang dituntut untuk melakukan adaptasi dalam menjalani kehidupan di tengah situasi pandemi bahkan terhadap adaptasi perubahan budaya yang mengarah menjadi serupa secara global dalam mencegah penyebaran virus COVID-19, apalagi dengan munculnya varian baru dari virus COVID-19 yang mau tidak mau membuat segala aspek kehidupan terkena imbasnya. Data Badan Litbangkes Kementerian Kesehatan pada 4 Agustus 2021 mencatat, ada 438 kasus terkonfirmasi positif COVID-19 dengan tiga varian baru virus corona di DKI Jakarta. Ketiga varian itu adalah Alpha, Beta, dan Delta. Ketiganya digolongkan sebagai *variant of concern* (VoC) oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO).

Dunia pendidikan pun terkena imbas yang besar dalam menghadapi bahkan bisa dikatakan hidup berdampingan dengan COVID-19. Salah satunya yaitu

dampak dari pandemi COVID-19 terhadap kehidupan pendidikan terkait metode pembelajaran di perguruan tinggi. Perguruan tinggi baik negeri maupun swasta, berdasarkan surat edaran nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran COVID-19, maka setiap aktivitas belajar mengajar secara langsung dalam ruang kelas dihentikan untuk mencegah penyebaran COVID-19. Seiring dengan berjalannya kegiatan belajar secara *online* yang mulai menjadi kebiasaan, pemerintah dan berbagai bidang pendukung terus berusaha mencari solusi dalam memaksimalkan pencegahan COVID-19 dan upaya mengembalikan kehidupan normal sebelum pandemi. Vaksin COVID-19 sendiri telah dilaksanakan sebanyak 2 kali bagi seluruh lapisan masyarakat berdasarkan regulasi pemerintah, bahkan terhadap civitas akademika dan para mahasiswa. Namun pasca lebaran perkembangan mutasi virus COVID-19 tak terbendung menjadi varian delta dan tingginya angka kematian mengharuskan interaksi kegiatan belajar mengajar tetap secara *online*, kemudian menuju pertengahan tahun tren COVID-19 di Indonesia mulai mengalami penurunan

drastis meski demikian angka kematian masih tetap tinggi angkanya meski demikian sekolah-sekolah mulai melakukan tatap muka terbatas berdasarkan arahan pemerintah (Nugroho, 2021) namun belum berlaku bagi perguruan tinggi.

Serangkaian peristiwa tidak terduga yang merupakan dampak dari pandemi covid-19 dapat menjadi suatu *stressor* bagi mahasiswa, dan hal ini berkaitan dengan motivasi belajar mereka (Savira et al., 2021; Sujadi, 2021). Sebuah penelitian juga menunjukkan bahwa salah satu faktor kendala yang menghalangi efektivitas belajar mahasiswa adalah minimnya interaksi selama pembelajaran berlangsung (Turmuzi et al., 2021)

Apabila setiap lembaga penyelenggara pendidikan selalu berupaya untuk memberikan jaminan kualitas dan upaya ini dilakukan secara terus menerus, maka diharapkan mutu pendidikan secara nasional akan terus meningkat (Kustanto et al., 2022). Sehingga dosen sebagai figur yang bertanggung jawab dalam kelancaran proses pembelajaran perlu memperhatikan hal ini. Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan individu pada proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang melibatkan keterampilan dan

kemampuan dalam ranah kognitif, psikomotor, dan afektif dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi, dalam perspektif pribadi, sipil, dan sosial (Busri et al., 2022). Maka metode interaksi pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, membentuk kemampuan komunikasi yang lebih baik, bahkan dapat memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik (Giorgadze & Dgebuadze, 2017).

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas sesuai dengan kenyataan yang dialami oleh dunia pendidikan, terkhususnya di Indonesia sendiri menjadikan penelitian ini sangat penting dan menarik untuk dilakukan agar dapat ditemukan benang merah dari metode pembelajaran melalui interaksi secara *online* ketika di kelas virtual maupun interaksi di luar jam perkuliahan yang berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini didorong juga atas pengalaman peneliti dan relevansi dengan situasi saat ini, sehingga membantu dalam melihat sejauh mana metode pembelajaran terkait interaksi secara *online* dan saat di luar perkuliahan terhadap pembentukan motivasi

mahasiswa di tengah situasi pandemi COVID-19. Sehingga rumusan tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh metode interaksi pembelajaran *on class* dan *off class* terhadap motivasi belajar mahasiswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan sebab-akibat. Metode interaksi pembelajaran akan diukur dengan menggunakan 2 variabel yaitu X1 *Interactive Methods & Social Interaction Methods* dengan *grand theory* yaitu teori SOR; sedangkan Variabel Y Motivasi Belajar diukur menggunakan Questioner EMAPRE-U. Kuesioner akan disebarakan kepada dosen dan mahasiswa di Universitas Bunda Mulia, sehingga dapat memberikan hasil penelitian berupa formula metode interaksi pembelajaran secara tepat yang berpengaruh dalam memotivasi mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan sebab-akibat, dimana metode interaksi pembelajaran akan diukur dengan menggunakan 2 variabel yaitu variabel X1 metode interaksi pembelajaran *on class* yang akan diukur dengan menggunakan *Interactive Methods*; dan

variabel X2 metode interaksi pembelajaran *off class* akan diukur dengan *Interpersonal Communication Method*. Alat ukur untuk variabel X1 dan X2 diadaptasi sendiri oleh peneliti dengan menggunakan teori terkait. Variabel Y yaitu motivasi belajar diukur menggunakan kuesioner EMAPRE-U, dan kuesioner akan disebarakan kepada dosen dan mahasiswa di Universitas Bunda Mulia.

Variabel X menggunakan teori SOR sebagai *grand theory* (Stimulus, Organism, Respon) dimana dalam pemanfaatan teori ini, objeknya yaitu manusia yang meliputi komponen-komponen seperti sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi dan konasi (McQuail, 2010:466). Teori ini mencoba melihat dari segi organisme dalam menghasilkan perilaku tertentu apabila secara situasional stimulus khusus, sehingga individu/komunikator tersebut dapat memperkirakan relevansi antara pesan dan reaksi oleh *receiver*. Teori menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses aksi komunikasi. Artinya teori ini juga mengasumsikan bahwa kata-kata verbal, isyarat non-verbal, simbol-simbol tertentu akan merangsang orang lain memberikan respon dengan cara tertentu. Berdasarkan

asumsi dari teori ini menerangkan penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung kepada kualitas stimulus yang berkomunikasi dengan organisme. Artinya kualitas dari sumber komunikasi (*sources*) misalnya kredibilitas, kepemimpinan, gaya berbicara sangat menentukan keberhasilan perubahan perilaku seseorang, kelompok atau masyarakat. Semakin kuat kualitas stimulus yang disampaikan, maka respon komunikasi akan semakin meningkat.

Stimulus dalam penelitian ini adalah performa dari dosen ketika berinteraksi dengan mahasiswanya baik ketika saat jadwal perkuliahan maupun ketika interaksi dilakukan diluar jadwal perkuliahan, yang dapat mempengaruhi maupun tidak terhadap organisme atau mahasiswa terkait pengetahuan, penerimaan, dan tindakan yang merujuk pada respon yaitu motivasi belajar. Untuk lebih jelasnya dirincikan sebagai berikut:

- 1) Stimulus yang dimaksud adalah interaksi dosen saat jam perkuliahan dan diluar jam perkuliahan
- 2) Organisme yang dimaksudkan adalah mahasiswa Universitas Bunda Mulia
- 3) Respon yang dimaksud adalah motivasi belajar.

Untuk mengukur variabel XI terkait interaksi di jam perkuliahan digunakan elemen dalam konsep metode interaktif, sebagai berikut (Giorgdze & Dgebuadze, 2017):

- 1) Tugas kreatif;
- 2) *Games* (bermain peran, imitasi);
- 3) Menggunakan sumber-sumber manusia (mengundang ahli);
- 4) Proyek sosial / kelompok;
- 5) Penggunaan materi baru (pembelajaran interaktif, materi berupa audio/video, mahasiswa berperan sebagai “dosen”, dialog *socratic*, memberikan pertanyaan);
- 6) Penyelesaian tugas (membuat *mind map*, *brainstorming*, analisa kasus).

Metode interaktif di atas membantu terbentuknya proses pembelajaran yang lebih aktif, dimana mahasiswa terlibat dan berkontribusi dalam proses pengajaran. Mahasiswa juga dapat saling bertukar informasi dan ide satu sama lain. Metode ini juga tidak hanya membantu mahasiswa mendapatkan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi seperti: kemampuan untuk mendengarkan orang lain, mengevaluasi sudut pandang yang berbeda, berpartisipasi dalam diskusi, membuat keputusan bersama, mengembangkan toleransi, dan lainnya.

Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif membantu mahasiswa untuk tidak hanya mendapatkan informasi dengan mudah, tetapi juga dapat mengingatnya dalam durasi waktu yang lebih panjang (Giorgdze & Dgebuadze, 2017).

Sedangkan untuk mengukur variabel X2 terkait interaksi diluar jam perkuliahan digunakan elemen dalam konsep komunikasi interpersonal. Perlu diketahui bahwa salah satu peran penting komunikasi interpersonal dijelaskan oleh Johnson dalam Supratiknya (1995), mengatakan bahwa komunikasi interpersonal membantu perkembangan intelektual dan sosial setiap manusia. Komunikasi interpersonal dapat terjadi antara anak dengan orang tuanya, antara dosen dengan mahasiswa, dan sebagainya. Komunikasi antara dosen dan mahasiswa dapat berlangsung baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Abubakar, 2015).

Proses komunikasi yang berjalan lancar antara dosen dengan mahasiswanya akan membawa hasil pembelajaran sesuai target. Sebaliknya ketika komunikasi antar mahasiswa dengan dosen dapat terhambat karena seorang dosen tidak memberikan ruang terjadinya interaksi dalam berkomunikasi. kurangnya pemberian

kesempatan berdiskusi akan menghasilkan sistem kegiatan belajar yang tidak optimal. Menurut DeVito (2013), komunikasi interpersonal yang efektif adalah keterbukaan, empati, suportif, positif, dan kesetaraan.

Berdasarkan teori yang digunakan diatas maka terdapat 2 variabel yang akan diukur terkait metode interaksi pembelajaran yaitu X1 Metode Interaktif dan X2 Metode Komunikasi Interpersonal dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Variabel X - Metode Interaksi Pembelajaran

No.	Variabel X1 Interactive Methods	Variabel X2 Interpersonal Communication Methods
1	<i>Creative Tasks</i>	<i>Openness</i>
2	<i>Games</i>	<i>Empathy</i>
3	<i>Use Of Human Resources</i>	<i>Support</i>
4	<i>Social Projects</i>	<i>Positive Attitude</i>
5	<i>Use Of A New Material</i>	<i>Equality</i>
6	<i>Solving Tasks</i>	

Learning motivation, atau motivasi mahasiswa untuk belajar, berbicara mengenai *performance goal* dan *learning goal* dari mahasiswa. Kedua hal ini menggambarkan perilaku yang muncul dalam konteks pembelajaran. Mahasiswa yang berorientasi kepada sebuah *learning*

goal akan mengejar perkembangan intelektual dan percaya bahwa hasil positif yang mereka dapatkan berasal dari usaha mereka sendiri. Ketika mereka sukses, mereka akan merasa berhasil. Namun, ketika mereka gagal maka mereka akan menilai kegagalan tersebut sebagai sebuah cara agar mereka dapat mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk mencapai tujuan mereka (Senko & Hulleman, 2013).

Mahasiswa yang berorientasi kepada *performance goal* akan memikirkan hasil dari pembelajaran mereka, serta *reward* eksternal ketika menghadapi tuntutan maupun tekanan sosial (Elliot & Church dalam Frade & Veiga, 2017). *Performance goal* terbagi ke dalam 2 komponen yaitu *performance-approximation goal* dan *performance-avoidance goal* (Santos & Mognon, 2016). *Performance-approximation goal* dicirikan oleh mahasiswa yang mencari cara untuk membuktikan bahwa diri mereka mampu dan cerdas, serta mampu mendapat *ranking* paling tinggi (jika dibandingkan dengan teman sebayanya). Sedangkan, *performance-avoidance goal* dicirikan oleh ketakutan mahasiswa bahwa dirinya akan terlihat tidak kompeten di hadapan teman sebayanya,

dan tidak ingin terlihat lebih inferior dari mereka.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh dosen dan mahasiswa aktif di Universitas Bunda Mulia Kampus Serpong. Dari seluruh populasi ini, sampel yang dipilih adalah 1-2 orang dosen dari masing-masing prodi yang bersedia beserta dengan mahasiswa yang sedang diajar di kelas dosen terkait. Pengumpulan data partisipan dilakukan dengan menggunakan kuesioner *online* yaitu melalui *gform* baik kepada kelompok dosen maupun mahasiswa. Kepada dosen akan diberikan kuesioner metode pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, dan kepada mahasiswa akan diberikan kuesioner EMAPRE-U dalam bentuk *gform*. Hasil dari dosen dan mahasiswa di kelasnya kemudian akan dipasangkan untuk menganalisa jenis metode interaksi yang digunakan dosen dan tingkatan motivasi belajar mahasiswa di kelas dosen tersebut. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji beda untuk mengetahui seberapa signifikan perbedaan tingkat motivasi belajar antara mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi *on class* dengan *off class*. Uji statistik pada penelitian ini akan dilakukan dengan

menggunakan bantuan program SPSS ver. 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Partisipan Dosen

Jumlah dosen yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebanyak 16 orang. Gambaran partisipan dosen adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Gambaran Partisipan Dosen

No.	Inisial	Jenis Kelamin	Prodi
1	YY	Perempuan	Akuntansi
2	PS	Laki-laki	Bisnis Digital
3	JT	Laki-laki	Bahasa Inggris
4	JG	Perempuan	Bahasa Mandarin
5	RM	Perempuan	Bahasa Mandarin
6	FB	Perempuan	Pariwisata
7	HI	Laki-laki	Pariwisata
8	EM	Perempuan	Teknologi Informasi
9	TP	Perempuan	Teknologi Informasi
10	DL	Laki-laki	Komunikasi
11	AW	Laki-laki	Manajemen
12	GP	Perempuan	Manajemen
13	FT	Perempuan	Psikologi
14	PA	Perempuan	Psikologi
15	BH	Laki-laki	Sistem Informasi

Gambaran Partisipan Mahasiswa

Gambaran partisipan mahasiswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Gambaran Partisipan Mahasiswa

No.	Program Studi	Jumlah
1.	Akuntansi	97 orang
2.	Bahasa Inggris	34 orang
3.	Bahasa Mandarin	30 orang
4.	Bisnis Digital	8 orang
5.	Hospitality & Pariwisata	31 orang
6.	Ilmu Komunikasi	8 orang
7.	Informatika	18 orang
8.	Manajemen	22 orang
9.	Psikologi	39 orang
10.	Sistem Informasi	7 orang
TOTAL		294 orang

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa mayoritas partisipan berasal dari Program Studi Akuntansi (sebanyak 97 orang). Total keseluruhan partisipan adalah sebanyak 294 orang mahasiswa yang tersebar di program studi Akuntansi, Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin, Bisnis Digital, Hospitality & Pariwisata, Ilmu Komunikasi, Informatika, Manajemen, Psikologi, dan Sistem Informasi.

Gambaran Metode Interaksi Pembelajaran Dosen

Berdasarkan hasil kuesioner metode pembelajaran, maka didapatkan tipe metode interaksi pembelajaran yang cenderung lebih dominan pada masing-masing dosen. Adapun detail dari hasil skor tiap-tiap dosen adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Tipe Metode Interaksi Pembelajaran Dosen

No.	Dosen	Skor Tipe On	Skor Tipe Off	Tipe Metode
1	YY	61	56	ON
2	PS	55	51	ON
3	JT	48	52	OFF
4	JG	66	56	ON
5	RM	66	56	ON
6	FB	73	55	ON
7	HI	63	56	ON
8	EM	57	55	ON
9	TP	60	53	ON
10	DL	67	52	ON
11	AW	53	55	OFF
12	GP	53	55	OFF
13	FT	45	48	OFF
14	PA	73	57	ON
15	BH	50	53	OFF

Gambaran Motivasi Mahasiswa

Berdasarkan hasil kuesioner EMAPRE-U yang menggali mengenai motivasi mahasiswa, maka didapatkan data mengenai tingkatan motivasi mahasiswa pada masing-masing kelas dosen. Pada tabel di bawah ini, dijabarkan mengenai rata-rata tingkat motivasi maupun rata-rata tingkat dimensi-dimensi motivasi (*learning goal, performance-avoidance goal, dan performance-approach goal*).

Tabel 4. Gambaran Motivasi Belajar Mahasiswa

No.	Dosen	Rata-Rata LG	Rata-Rata PAv-G	Rata-Rata PApp-G	Rata-rata Total Motivasi
1	YY	27,65	13,81	21,33	62,79
2	PS	29,00	8,00	24,00	61,00
3	JT	25,71	14,15	20,41	60,26
4	JG	28,75	12,58	22,50	63,83
5	RM	26,89	14,50	20,22	61,61
6	FB	26,85	12,23	20,38	59,46
7	HI	25,06	13,72	20,11	58,89
8	EM	26,00	14,33	19,83	60,17
9	TP	27,42	13,42	20,00	60,83
10	DL	26,50	12,50	21,63	60,63
11	AW	26,85	13,54	21,54	61,92
12	GP	27,11	14,11	21,78	63,00
13	FT	22,73	12,45	16,36	51,55
14	PA	24,29	13,46	19,57	57,32
15	BH	28,14	12,57	20,29	61,00

Uji Beda Motivasi Mahasiswa Untuk Tiap Jenis Metode Interaksi Pembelajaran

Sebelum hasil uji beda, pertamanya akan dipaparkan terlebih dahulu *mean differences* antar dimensi dan total motivasi pada mahasiswa berdasarkan kelompok jenis metode pembelajaran:

Tabel 5. Group Statistics

	Tipe Metode	N	Mean	SD
Learning Goals	ON	220	26.85	4.249
	OFF	74	25.86	3.922
Perf-Avoidance	ON	220	13.59	3.343
	OFF	74	13.64	3.451
Perf-Approach	ON	220	20.77	3.693
	OFF	74	20.16	3.742
Total Motivasi	ON	220	61.20	8.072
	OFF	74	59.66	8.245

Dari tabel *group statistics* didapatkan data bahwa rata-rata total motivasi kelompok mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pembelajaran jenis ON lebih tinggi (61,20) dibandingkan mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pembelajaran jenis OFF (59,66). Hal serupa juga terlihat pada dimensi *learning goals* dan *performance approach goals*, dimana *learning goals* (26,85) dan *performance approach goals* (20,77) mahasiswa yang mendapatkan metode

interaksi pengajaran tipe ON lebih tinggi dari *learning goals* (25,86) dan *performance approach goals* (20,16) mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pengajaran tipe OFF. Sebaliknya, dimensi *performance avoidance goals* mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pengajaran tipe OFF lebih tinggi (13,64) dibandingkan mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pengajaran tipe ON (13,59). Apabila ketiga dimensi motivasi dibandingkan, maka terlihat bahwa *learning goals* merupakan dimensi dengan *mean* tertinggi daripada dimensi-dimensi lainnya.

Berikut hasil uji beda dengan menggunakan *independent sample t-test*:

Tabel 6. Independent Sample Test

Variabel	F	Sig.	t	Sig. (2-tailed)
Learning Goals	0.305	0.581	1.750	0.081
Perf-Avoidance	0.022	0.882	0.098	0.922
Perf-Approach	0.062	0.804	1.217	0.225
Total Motivasi	0.000	0.988	1.414	0.158

Dari tabel di atas, terlihat bahwa seluruh skor signifikansi pada *Levene's Test For Equality of Variance* bersifat tidak signifikan (sig. > 0,05). Artinya, varians data antara kelompok mahasiswa

yang mendapatkan metode interaksi pengajaran tipe ON dengan OFF adalah homogen atau sama. Selanjutnya, jika melihat nilai sig. (2-tailed) pada tabel terlihat pada seluruh hasil bersifat tidak signifikan (sig. > 0,05). Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan signifikan pada tingkat motivasi keseluruhan, tingkat dimensi *learning goals*, tingkat *performance avoidance goals*, dan tingkat *performance approach goals* pada kelompok mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pembelajaran ON dan OFF.

Berdasarkan hasil pengukuran pengaruh metode interaksi pembelajaran secara online maupun offline memiliki selisih dan perbandingan yang tidak begitu jauh berbeda terhadap motivasi belajar mahasiswa. Kedua variabel metode interaksi pembelajaran online maupun offline sama-sama memberi pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa melalui interaksi antara dosen dan mahasiswa, meski angkanya terlihat berbeda terhadap metode yang diterapkan oleh setiap dosen sebagai responden variabel X. Adapun pengukuran berdasarkan variabel x1 yaitu metode interaksi pembelajaran online dan x2 metode interaksi pembelajaran secara

offline berdasarkan dimensi yang diturunkan dari teori SOR, dimana kualitas dari sumber komunikasi (sources) misalnya kredibilitas, kepemimpinan, gaya berbicara sangat menentukan keberhasilan perubahan perilaku seseorang, kelompok atau masyarakat. Semakin kuat kualitas stimulus yang disampaikan, maka respon komunikasi akan semakin meningkat. Maka sesuai dengan teori SOR di *breakdown* dalam konsep-konsep relevan dari penelitian sebelumnya, yaitu variabel x1 Metode Interaktif Giorgdze1 dan Dgebuadze (2017) & x2 Menurut DeVito (2013), komunikasi interpersonal yang efektif. Sehingga dimensi yang diukur untuk variabel x1 yaitu Tugas kreatif; Games (bermain peran, imitasi); Menggunakan sumber-sumber manusia (mengundang ahli); Proyek sosial / kelompok; Penggunaan materi baru (pembelajaran interaktif, materi berupa audio/video, mahasiswa berperan sebagai “dosen”, dialog *socratic*, memberikan pertanyaan);

Penyelesaian tugas (membuat *mind map*, brainstorming, analisa kasus) dan dimensi yang diukur variable x2 yaitu sesuai dimensi dalam komunikasi interpersonal antara lain keterbukaan, empati, suportif, positif, dan kesetaraan.

Dimensi variabel x metode interaksi pembelajaran online & offline class ini diperuntukan kepada responden yaitu dosen Universitas Bunda Mulia, sedangkan dimensi variabel y diperuntukan bagi mahasiswa yang berinteraksi dengan responden dosen yang telah ditentukan diatas terlebih dahulu, hal ini bertujuan untuk mendapatkan sampel yang mewakili tiap prodi dan mahasiswa yang ada di Universitas Bunda Mulia kampus Serpong.

Dari dimensi diatas ditemukan bahwa secara keseluruhan dimensi pada variabel x1 metode interaksi belajar secara online dilakukan oleh para dosen sebagai bentuk interaksi dalam metode pemberian materi/pembelajaran dengan angka tertinggi online class yaitu 73 dan terendah 45. Sedangkan untuk variabel X2 metode interaksi pembelajaran *offline* class yang juga dilakukan oleh para dosen memiliki angka tertinggi 57 dan angka terendah 48, selain itu berdasarkan hasil pengukuran sesuai variabel XI dan X2 dapat diketahui bahwa metode interaksi pembelajaran online class lebih banyak diaplikasikan atau diminati oleh para dosen dibandingkan metode interaksi pembelajaran secara *offline class* meski kedua hal ini dilakukan oleh responden

dengan hasil perbandingan untuk tipe variabel x1 yaitu 10 Responden dan tipe variabel x2 yaitu 5 Responden. Meskipun demikian metode interaksi pembelajaran online memiliki frekuensi nilai yang lebih tinggi skornya sedangkan metode interaksi pembelajaran secara *offline* memiliki frekuensi skor yang lebih rendah namun kedua metode interaksi pembelajaran tidak memiliki perbandingan untuk menunjukkan tipe manakah yang lebih penting pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa yang diukur menggunakan EMAPRE-U.

Berdasarkan tabel *group statistics* didapatkan data bahwa rata-rata total motivasi kelompok mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pembelajaran jenis ON lebih tinggi (61,20) dibandingkan mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pembelajaran jenis OFF (59,66). Hal serupa juga terlihat pada dimensi *learning goals* dan *performance approach goals*, dimana *learning goals* (26,85) dan *performance approach goals* (20,77) mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pengajaran tipe ON lebih tinggi dari *learning goals* (25,86) dan *performance approach goals* (20,16) mahasiswa yang mendapatkan metode

interaksi pengajaran tipe OFF. Sebaliknya, dimensi *performance avoidance goals* mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pengajaran tipe OFF lebih tinggi (13,64) dibandingkan mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pengajaran tipe ON (13,59). Apabila ketiga dimensi motivasi dibandingkan, maka terlihat bahwa *learning goals* merupakan dimensi dengan *mean* tertinggi daripada dimensi-dimensi lainnya. Untuk uji beda sendiri, seluruh skor signifikansi pada *Levene's Test For Equality of Variance* bersifat tidak signifikan ($\text{sig.} > 0,05$). dimana varians data antara kelompok mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pengajaran tipe ON dengan OFF adalah homogen atau sama. Selanjutnya, jika melihat nilai sig. (2-tailed) pada tabel diatas terlihat pada seluruh hasil bersifat tidak signifikan ($\text{sig.} > 0,05$). Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan signifikan pada tingkat motivasi keseluruhan, tingkat dimensi *learning goals*, tingkat *performance avoidance goals*, dan tingkat *performance approach goals* pada kelompok mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pembelajaran ON dan OFF.

Maka dari pengukuran setiap variabel tersebut dapat dilihat bahwa

kedua metode atau variabel x_1 & x_2 sebagai metode interaksi pembelajaran ini perlu untuk tetap diaplikasikan maupun dimaksimalkan oleh para dosen dalam interaksi dengan mahasiswa sehingga dapat memberikan motivasi belajar mahasiswa di tengah pandemi baik secara online maupun *offline class*.

PENUTUP

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pada tingkat motivasi keseluruhan, tingkat dimensi *learning goals*, tingkat *performance avoidance goals*, dan tingkat *performance approach goals* pada kelompok mahasiswa yang mendapatkan metode interaksi pembelajaran ON dan OFF, namun kedua metode ini perlu untuk tetap digunakan dalam mendukung motivasi belajar mahasiswa.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian yang bersifat kualitatif, untuk mendapatkan data yang lebih mendalam mengenai penghayatan mahasiswa selama mendapatkan metode pembelajaran tertentu, dan bagaimana dinamika dari

dampak metode tersebut terhadap motivasi pembelajaran mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Fatimah. 2015. "Meningkatkan Hasil Belajar Energi Mekanik Melalui Snowball Throwing Siswa Kelas X TAV SMK Negeri 1 Bireuen". *Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu* Vol 20. No 1 (18).
- Bernardo Vinhas Frade, A. S., & Veiga, F. H. (2014). Portuguese Adaptation of the Learning Motivation Scale: a Study With Military Personnel. *Edulearn14: 6Th International Conference on Education and New Learning Technologies*, July, 7485–7492.
- Busri, S. S., Nasar, A., & Ika, E. Y. (2022). Profil Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Belajar dari Rumah pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1815 - 1824. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.1859>.
- DeVito, Joseph A. (2013). *The Interpersonal Communication Book 13th Edition*. United States of America: Pearson Education, Inc.
- Frade, A., & Veiga, F. H. (2017). Student Motivation and Self-Concept: Is There a Connection?. In *European Proceedings of Social & Behavioural Sciences-8th International Conference on Education and Educational Psychology* (Vol. 31, pp. 203-213). Future Academy.
- Giorgdze, M., & Dgebuadze, M. (2017). Interactive Teaching Methods: Challenges and Perspectives. *IJAEDU-International E-Journal of Advances in Education*, III(9), 544–548. <https://doi.org/10.18768/ijaedu.370419>
- Kustanto, H., Muazza., & Haryanto., E. (2022). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Motivasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Guru. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 63 - 69. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1742>.
- Nugroho, R. S. (2021, March 9). Kuliah TATAP Muka Bisa Dimulai Juli 2021, Ini Penjelasan Ditjen Dikti Halaman all. *KOMPAS.com*. Retrieved June 30, 2021, from <https://www.kompas.com/tren/read/2021/03/09/133802465/kuliah-tatap-muka-bisa-dimulai-juli-2021-ini-penjelasan-ditjen-dikti?page=all>
- Nuh, M. & Siagain, S. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah & Interaksi Sosial Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Sma Negeri 1 Padang Tualang Kabupaten Langkat. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 9 No. 2, 177-187.
- McQuail, Denis. 2010. *Teori Komunikasi* Massa. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kustanto, H., Muazza., & Haryanto., E. (2022). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Motivasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja

Guru. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 63 - 69.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1742>.

Rakhmawati, Y. (2019). Komunikasi Antar Pribadi, konsep & kajian teoritis. Surabaya: CV. Putra Media Nusantara (PMN).

Savira, L. A., Setiawati, O. R., Husna, I., & Pramesti, W. (2021). Hubungan Stres dengan Motivasi Belajar Mahasiswa disaat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(1), 183–188.
<https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i1.577>.

Senko, C., & Hulleman, C. S. (2013). The role of goal attainment expectancies in achievement goal pursuit. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 504.

Sujadi, E. (2021). Stres Akademik dan Motivasi Belajar Mahasiswa Mengikuti Pembelajaran Daring selama Pandemi COVID-19. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 4(1), 29–41.

Turmuzi, M., Dasing, A. S. H., Baidowi, & Junaidi. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa Secara Online (E-Learning) Selama Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 900–9