

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tutorial Online: Experiment Design dengan Motivasi dan Room Chat Whatsapp

Hascaryo Pramudibyanto, S. Sos., M.Pd. ([hascaryo@ecampus.ut.ac.id](mailto:hascaryo@ecampus.ut.ac.id))/ Ketua

(<https://orcid.org/0000-0001-5368-0327>)

Andi Wardhana, S. Kom. ([andi@ecampus.ut.ac.id](mailto:andi@ecampus.ut.ac.id))/ Anggota

Nurcahyono, SE., MSA ([nurcahyo@unimus.ac.id](mailto:nurcahyo@unimus.ac.id))/ Anggota

**Abstrak**

Aktivitas tutorial online diharapkan dapat membantu memudahkan mahasiswa dalam memahami materi mata kuliah. Dalam kegiatan ini, mahasiswa mendapatkan materi inisiasi pada tiap minggu pertemuan online dan terdapat forum diskusi yang melibatkan mahasiswa dan tutor. Pola komunikasi diskusi yang terjadi bersifat dua arah, dan semua peserta diskusi dapat mengetahui isi pesan diskusi, baik yang diberikan oleh tutor maupun mahasiswa yang lain.

Akan tetapi, tidak semua mahasiswa dalam kelas tutorial online tersebut mengetahui adanya respons diskusi – baik yang disampaikan oleh tutor maupun mahasiswa – akibat tidak diaktifkannya aplikasi tutorial online pada media yang mereka gunakan. Akibatnya, tidak semua mahasiswa dapat membaca, memahami, dan memberikan umpan balik sesegera mungkin. Diberikannya umpan balik tersebut, dapat memberikan nilai partisipasi bagi mahasiswa karena keaktifannya, serta memudahkan mahasiswa lain dalam memahami sebuah konsep yang ditulis pada forum diskusi mereka.

Untuk memudahkan pemberian umpan balik tersebut, peneliti berupaya mengembangkan satu bentuk pesan pengingat (reminder) kepada mahasiswa yang memperoleh tanggapan dalam forum diskusi tutorial online mata kuliah yang diikutinya, meskipun mereka dalam keadaan offline pada aktivitas tutorial online. Dengan diwujudkan hasil penelitian ini, diharapkan mahasiswa akan semakin aktif pada forum diskusi sehingga akan memberikan dampak positif bagi nilai partisipasi mereka.

Berdasarkan pengujian kuesioner penelitian yang dimulai dengan *pre test* kemudian *treatment* dan *post test*, serta kemudian analisis data terhadap responden penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi *response rate* dan peningkatan kualitas pembelajaran dimana mahasiswa sadar akan urgensi pembelajaran dan timbul rasa *care* dengan yang lainnya. Motivasi yang diberikan diawal perkuliahan mampu meningkatkan *effort* belajar mahasiswa dan rasa tanggung jawab serta kondisi kelas lebih hidup dengan diskusi-diskusi. Selanjutnya

WAG yang dibuat sebagai saran berdiskusi sebagai salah satu sarana untuk saling mengingatkan pada saat akan dimulai perkuliahan dan pada saat pengumpulan tugas.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat cepat tanpa batasan waktu dan letak geografis. Revolusi industri 4.0 mengarahkan penggunaan mesin atau teknologi pada seluruh sektor kehidupan manusia termasuk pada bidang pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang beberapa dekade yang lalu masih menggunakan cara konvensional dan mengharuskan pengajar dan peserta didik untuk bertatap muka, namun kini dapat dilakukan tanpa bertatap muka dan dapat dilakukan dimanapun selagi fasilitas yang tersedia mendukung (Yarusalem, 2015). Teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran tanpa tatap muka adalah sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Universitas Terbuka merupakan salah satu perguruan tinggi negeri yang memelopori pendidikan jarak jauh, sebagai upaya untuk membantu pemerintah dalam melakukan pemerataan akses pendidikan dan meningkatkan relevansi dan mutu pendidikan, sesuai yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Republik Indonesia, 2003). Berdasarkan data angka partisipasi pendidikan tinggi di Indonesia tahun 2017 hanya 30% dan terjadi peningkatan pada tahun 2018 menjadi 32,55%, namun masih jauh dengan pencapaian target nasional yaitu 35% (Seftiawan, 2018).

PJJ menjadi solusi terbaik dalam peningkatan partisipasi pendidikan tinggi, karena PJJ memiliki karakteristik terbuka, belajar mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dan atau menggunakan teknologi lainnya. Melalui sistem PJJ, setiap orang dapat memperoleh akses terhadap pendidikan berkualitas tanpa harus meninggalkan keluarga, rumah, pekerjaan, dan tidak kehilangan kesempatan berkarir.

Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) yang diselenggarakan oleh UT yang telah berlangsung, tentu banyak tantangan dan hambatan yang dirasakan, terutama pada diri para tutor (dosen). Hal ini dikarenakan sistem pembelajaran di UT yang diselenggarakan secara online, sehingga tutor tidak dapat melakukan monitoring secara langsung terhadap peran serta dan keaktifan mahasiswanya, sehingga pelaksanaan proses pembelajarannya yang direncanakan pun masih jauh dari tujuan pembelajaran. Selain itu, mahasiswa juga mengalami berbagai kesulitan, terutama dalam memahami bahan atau materi pembelajaran, karena dengan sistem non jarak jauh mahasiswa akan dibimbing dan didampingi oleh dosen secara langsung, sedangkan pada sistem PJJ kurang begitu baik dalam kontrol dan evaluasinya. Mahasiswa juga merasa terisolasi karena tidak berada dalam ruang yang sama dan tentu dengan semangat yang berbeda, sehingga

sangat mempengaruhi kualitas output dan outcome proses pembelajaran (Khasanah, 2012), mahasiswa juga lambat dalam memperoleh *feedback* pada tugas-tugas yang dikerjakan (Andriani, 2005).

Masalah lain dalam pembelajaran jarak jauh adalah rendahnya budaya diskusi pada saat tutor menyampaikan materi, bahkan sampai berhari-hari baru menanggapi diskusi dan tidak sedikit yang tidak merespon diskusi yang dilontarkan oleh para tutor, sehingga hal ini menimbulkan angka partisipasi pada saat evaluasi atau melakukan penilaian terhadap hasil belajar, nilai partisipasi tidak maksimal dan cenderung dibawah standar. Munculnya masalah-masalah tersebut diakibatkan mereka belum terbiasa dengan sistem belajar jarak jauh dan sebaliknya sudah terbiasa belajar tatap muka dengan bimbingan seorang guru di kelas sebagaimana yang dialaminya sewaktu belajar di tingkat sekolah sebelumnya. Oleh karena itu, mahasiswa yang belajar pada pendidikan jarak jauh, masih memerlukan bantuan akademik dalam bentuk layanan tutorial yang lebih *enjoy* dan *friendly* (Wardani, 2000).

Urgensi penelitian ini adalah ingin menemukan formulasi baru dalam pembelajaran jarak jauh dengan tutorial online dapat efektif dan tentunya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian terdahulu banyak yang melakukan penelitian serupa, namun hanya sebatas evaluasi dan hanya sebatas melihat *performance*-nya, penelitian ini menggunakan eksperimen design dengan memberikan motivasi kepada mahasiswa serta dibentuk room chat untuk saling mengingatkan terkait dengan perkuliahan.. Penelitian ini menawarkan untuk pengembangan motivasi belajar di awal perkuliahan semester dimulai, dengan diberikan motivasi belajar, diharapkan mahasiswa konsekuen dengan pilihannya, sehingga tidak ada alasan sibuk, sedang ada acara lain atau yang lainnya, pada intinya mahasiswa menjadikan perkuliahan PJJ dengan tutorial online sebagai prioritas utamanya. Selain itu, konsep yang peneliti tawarkan adalah “*i-care*” atau *internal care*, adalah bentuk kepedulian tutor dan peserta kelas PJJ tutorial online.

Cara paling mudah dan paling efektif dalam pengembangan *i-care*, melalui *reminder* tutor kepada mahasiswa melalui pesan singkat *personal chat*/grup melalui SMS atau whatsapp, sehingga mahasiswa yang pada saat itu sedang tidak online menyimak materi perkuliahan, segera mengikuti perkuliahan tutorial online. Pada tahap selanjutnya, tutor memberikan tugas kepada salah satu peserta kelas untuk memberikan *reminder*, begitu juga untuk pertemuan-pertemuan berikutnya, sehingga muncul *care* dan *responsibility* terhadap teman belajar dalam kelas PJJ tutorial online, serta penelitian ini memiliki keunggulan pada metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan *eksperimental design*, tidak hanya sebatas *survey*.

Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan UT dalam bentuk tutorial online memiliki banyak manfaat kepada masyarakat untuk belajar tanpa harus terbatas pada ruang dan waktu serta dengan waktu yang relatif fleksibel. Namun, PJJ melalui tutorial online juga memiliki banyak kendala dan hambatan, misalnya mahasiswa yang masih memiliki *frame* berpikir belajar seperti di SMA, yaitu dibimbing dan diarahkan oleh guru, namun pada saat perkuliahan tidak, sehingga mahasiswa sulit memahami materi perkuliahan. Rendahnya *feedback* serta budaya diskusi yang tidak membudaya dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajarannya pun kurang optimal. Hal ini dapat dilihat nilai partisipasi yang rendah. Dari permasalahan tersebut, maka *research question* yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan pembelajaran tuton setelah dilakukan *treatment* berupa motivasi pada awal aktivitas tutorial online oleh manajemen UT?
2. Bagaimana peningkatan pembelajaran tuton setelah dilakukan *treatment* berupa *i-Care* dengan menggunakan *Room Chat Whatsapp*?

## **TINJAUAN PUSTAKA**

Penggunaan pembelajaran jarak jauh dalam artikel ini mengacu pada pendidikan jarak jauh yang telah dikenal luas. Istilah pembelajaran jarak jauh digunakan hanya untuk membedakan dua istilah pendidikan seperti pendidikan jarak jauh dan pendidikan pembelajaran tatap muka. Istilah pendidikan jarak jauh akan digunakan pada diskusi berikut yang berarti pembelajaran jarak jauh. Pada awal 1990-an, pendidikan jarak jauh dianggap sebagai nama umum untuk sistem pendidikan yang jauh, yang difokuskan pada penggunaan pada media udara seperti radio dan telekonferensi. Perry dan Rumble (1987) mendefinisikan istilah teknis "pendidikan jarak jauh" sebagai kegiatan pengajaran, yang tidak perlu kehadiran fisik siswa di kelas. Pembelajaran jarak jauh selalu berhubungan dengan teknologi dan *hardware* (komputer, video, radio, televisi, dan telepon) dan software (pengolah kata, spread-sheet, database, generator bahan, pengumpulan data dan analisis data, grafik, atlas, kamus, dan sebagainya). akhirnya, pendidikan jarak jauh dapat dipahami dari karakteristik berikut; (1) pemisahan guru-siswa, (2) akuntabilitas dan kemandirian siswa, (3) kreativitas guru dalam mengelola, sumber daya pengajaran, dan (4) menggunakan inovasi teknologi sebagai media pembelajaran.

Kualitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antara kurikulum, dosen, mahasiswa, bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan. Motivasi yang diberikan manajemen UT kepada mahasiswa di awal perkuliahan terkait dengan makna, proses dan kualitas yang diharapkan. Proses pemberian

motivasi dilakukan dengan media online/daring *video call* atau yang lainnya namun dalam satu waktu seluruh mahasiswa online dan mendengarkan seminar motivasi online yang diselenggarakan oleh manajemen UT. Motivasi yang diberikan di awal perkuliahan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam proses perkuliahan dan terbangun rasa *responsibility* kepada anggota kelas. Selain itu, kualitas yang diharapkan adalah ketika mahasiswa aktif, responsif pada saat jadwal perkuliahan berlangsung, sehingga proses diskusi berjalan dengan baik dengan tingkat *feedback* yang tinggi dan mahasiswa cepat dalam pengumpulan tugas. Konsep I-Care pada penelitian ini adalah Whatsapp Room yang digunakan untuk reminder terkait dengan proses perkuliahan, penugasan dan yang lainnya.

### **1.1. Motivasi**

Motivasi berasal dari kata latin *movere* yang berarti dorongan, daya penggerak atau kekuatan yang menyebabkan suatu tindakan atau perbuatan. Motivasi merupakan suatu dorongan yang membuat orang bertindak atau berperilaku dengan cara-cara motivasi yang mengacu pada sebab munculnya sebuah perilaku, seperti faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Motivasi dapat diartikan sebagai kehendak untuk mencapai status, kekuasaan dan pengakuan yang lebih tinggi bagi setiap individu. Motivasi justru dapat dilihat sebagai basis untuk mencapai sukses pada berbagai segi kehidupan melalui peningkatan kemampuan dan kemauan.

Motivasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah motivasi dalam bentuk online, yang digunakan untuk mensugesti mahasiswa agar ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi yang diberikan oleh manajemen UT baik melalui video atau dengan yang lain diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kepedulian sebagai salah satu cara untuk memelihara hubungan dengan orang lain, **di mana** orang lain merasakan komitmen dan tanggung jawab pribadi. Menurut Bender (2003) kepedulian adalah menjadikan diri kita terkait dengan orang lain dan apapun yang terjadi terhadap orang tersebut. Orang yang mengutamakan kebutuhan dan perasaan orang lain daripada kepentingannya sendiri adalah orang yang peduli. Orang yang peduli tidak akan menyakiti perasaan orang lain. Mereka selalu berusaha untuk menghargai, berbuat baik, dan **membuat** yang lain senang. Banyak nilai yang merupakan bagian dari kepedulian, seperti kebaikan, dermawan, perhatian, membantu, dan rasa kasihan.

I-care adalah tools room chat Whatsapp yang terhubung langsung dengan nomor Whatsapp mahasiswa, sehingga pada saat perkuliahan dimulai mahasiswa mendapatkan reminder dari tutor dan rekan kuliah. Sehingga, mahasiswa terdorong untuk mengikuti kelas dengan membaca modul yang telah dishare di website, dan aktif dalam melakukan diskusi pada

saat perkuliahan. Serta, dapat memberikan notifikasi untuk penugasan, agar mahasiswa segera mengumpulkan dan mengirimkan ke tools yang telah disediakan di website.

Kepedulian dalam penelitian ini adalah bagaimana anggota kelas merasakan *enjoy* dalam proses pembelajaran, dan *friendly* dengan sesama mahasiswa. *I-Care*, adalah rasa kepedulian yang dipacu oleh tutor atau dosen, selanjutnya dosen memberikan pengarahan untuk sesama peserta kelas untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi serta saling mengingatkan ketika akan dan saat penyampaian materi oleh dosen.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik (Sakaran dan Bogie, 2017). Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat dalam aktivitas tutorial online. Pendekatan dalam penelitian eksperimen menggunakan pendekatan positivisme-kuantitatif. Positivisme merupakan data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif untuk menguji hipotesis hubungan antara variabel yang nantinya diteliti. Simpulan dari hasil penelitian ini disajikan dari hasil analisis data dengan rumus matematis. Adapun tujuan penelitian eksperimen adalah untuk menemukan pengaruh dari treatment terhadap peningkatan kreativitas belajarnya. Verifikasi hasilnya diperoleh dengan membandingkan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol (*non experiment*).

Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa yang mengikuti program pembelajaran jarak jauh dengan modus tutorial online pada mata kuliah Sosiologi Komunikasi Massa (SKOM4205) masa registrasi 2020.1, pada kelas yang menjadi ampunan peneliti. Pada semester ini, peneliti akan mendapatkan dua kelas tutorial online, dengan jumlah mahasiswa tiap kelas yaitu sebanyak 50 mahasiswa. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa peserta tutorial online pada mata kuliah Sosiologi Komunikasi Massa (SKOM4205) yang akan dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rancangan dalam penelitian ini membagi kelompok penelitian menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pertama adalah kelompok eksperimen yang setelah dilakukan motivasi dan *i-care* dan kelompok kedua adalah kelompok kontrol pembelajaran seperti biasanya. Rancangan tersebut berbentuk seperti berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Tanpa <i>I-Care</i>	O <sub>1</sub>	Tanpa <i>I-Care</i>	O <sub>2</sub>
Dengan <i>I-Care</i>	O <sub>1</sub>	Dengan <i>I-Care</i>	O <sub>2</sub>

Test dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Test yang dilakukan sebelum eksperimen (O<sub>1</sub>) disebut pretest dan observasi sesudah eksperimen (O<sub>2</sub>) disebut posttest. Perbedaan antara O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub> yakni O<sub>1</sub>-O<sub>2</sub> diasumsikan merupakan efek dari perlakuan atau eksperimen.

Prosedur langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan tes awal sebelum *i-care* (*pretest*)
- b. Memberikan *treatment* (perlakuan) kepada kelas yang dijadikan subjek penelitian.
- c. Dengan perlakuan *i-care* dan tanpa *i-care*
- d. Memberikan tes akhir (*posttest*) tentang tentang efek dari *i-care*.
- e. Menilai hasil tes yang diperoleh dari kedua kelompok perlakuan, yaitu kelompok atau kelas eksperimen dan yang kelas kontrol.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik tes. Tes dalam penelitian ini merupakan tes perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan uji beda t-test dengan teknik paired sample test, yaitu uji t berpasangan yang digunakan untuk membandingkan data atau melakukan pengujian hipotesis, dengan data yang digunakan tidak bebas atau berpasangan (sebelum dan sesudah). Analisis data penelitian ini dibantu dengan software SPSS versi 24. Pengujian data diawali dengan pengujian normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak perhitungan. uji homogenitas dilakukan untuk menguji variasi dari populasi homogen, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak terhadap dua kelompok perlakuan. Uji homogenitas dihitung dengan menggunakan Uji *F levene statistic*, setelah dilakukan perhitungan normalitas dan homogenitas maka dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, uji ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara penggunaan *i-care* dengan yang tidak.

Peningkatan kualitas pembelajaran tutorial online diukur dengan menggunakan Uji *F levene statistic*, apabila nilainya signifikan (p-value di bawah 0,05) maka dapat dikatakan bahwa model treatment, yaitu motivasi di awal perkuliahan dan menggunakan tools *i-care*.

Peningkatan kualitas tutorial online dikatakan meningkat apabila tingkat feedback terhadap diskusi perkuliahan tinggi dan mahasiswa mengirimkan tugas dengan cepat dan tepat waktu, selain itu juga terjadi peningkatan nilai partisipasi mahasiswa yang diberikan oleh dosen.

## **HASIL**

Universitas Terbuka (UT) adalah Perguruan Tinggi Negeri ke-45 di Indonesia yang diresmikan pada tanggal 4 September 1984, berdasarkan Keputusan Presiden RI Nomor 41 Tahun 1984. UT memiliki 4 Fakultas, yaitu Fakultas Ekonomi (FE), Fakultas Hukum, Ilmu Sosial, dan Ilmu Politik (FHISIP), Fakultas Sains dan Teknologi (FST), dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Pada tahun akademik 2020/2021 UT menyelenggarakan 43 program studi yang terdiri atas 32 Program Sarjana, 2 Program Diploma, 7 Program Magister, dan 2 Program Doktor.

### **Visi**

Menjadi perguruan tinggi terbuka dan jarak jauh (PTTJJ) berkualitas dunia

Sistem pembelajaran yang digunakan UT adalah sistem belajar terbuka dan jarak jauh. Makna terbuka adalah UT tidak memberlakukan pembatasan usia, tahun ijazah, masa belajar, waktu registrasi, dan frekuensi mengikuti ujian. Batasan yang ada hanyalah bahwa setiap calon mahasiswa UT harus sudah menamatkan jenjang pendidikan menengah atas (SMA atau yang sederajat). Istilah jarak jauh berarti pembelajaran tidak harus dilakukan secara tatap muka, melainkan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun noncetak (audio/video, komputer/Internet, siaran radio, dan televisi).

Tuton adalah layanan tutorial berbasis internet atau *web based tutorial* (WBT), yang di tawarkan oleh UT dan diikuti oleh mahasiswa melalui jaringan internet dan merupakan salah satu dari bentuk tutorial yang diselenggarakan UT. Tujuan dari penyelenggaraan tuton adalah:

- (a) mengoptimalkan pemanfaatan jaringan internet untuk memberikan layanan bantuan belajar kepada mahasiswa.
  - (b) memungkinkan proses pembelajaran jarak jauh di desain lebih komunikatif dan interaktif
- Link
- (c) memberi alternatif pilihan bagi mahasiswa yang memiliki akses terhadap jaringan internet untuk memperoleh layanan bantuan belajar secara optimal.

Tuton dilaksanakan setiap semester selama 8 (delapan) minggu atau kira-kira 2 (dua) bulan sebelum melaksanakan UAS tiap semester. Kontribusi nilai tuton terhadap nilai akhir sebesar maksimal 30%. Nilai maksimal dapat diperoleh bila mahasiswa menjadi peserta aktif dalam melaksanakan tuton. Peserta aktif adalah peserta yang membaca inisiasi, merespons

dengan cara mengajukan pertanyaan atau tanggapan, berdiskusi, dan mengerjakan tugas pada inisiasi ke 3,5, dan 7. Adapun peserta pasif adalah peserta yang hanya membaca inisiasi saja, tanpa ikut serta memberikan pertanyaan, tanggapan dan jawaban tugas.

Penelitian ini dilakukan di Universitas Terbuka, yang populasi penelitiannya adalah mahasiswa yang mengikuti tutorial online, dan karena menggunakan eksperimen design diambil 100 responden yang terdaftar sebagai mahasiswa UT dengan syarat mengikuti tutorial online. Kuesioner dikirimkan kepada 100 responden yang terpilih melalui media online yaitu google form. Sebaran responden penelitian terlihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Sebaran responden penelitian pra *treatment*

<b>Kota</b>	<b>Jumlah Kuesioner</b>
Jakarta	15
Bogor	5
Bekasi	6
Bali	8
Manado	4
Mojokerto	4
Semarang	15
Tegal	6
Kudus	4
Jepara	8
<b>Total</b>	<b>75</b>

Sumber: Penyebaran Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas terlihat penyebaran data dari kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini. Responden penelitian didominasi dari pulau Jawa yaitu sebanyak 84%, sedangkan untuk responden yang berasal dari luar Jawa, hanya dari Bali dan Manado yaitu berjumlah 12 orang atau 16%. Responden penelitian berdasarkan kota didominasi oleh kota Jakarta dan Semarang, **di mana** masing-masing kota tersebut berjumlah 15 responden, untuk kota lain rata-rata 4 sampai 8 orang. Semua data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh responden semuanya dapat digunakan karena responden mengisi secara lengkap kuesioner penelitian.

Motivasi dilakukan kepada seluruh responden penelitian sebagai salah satu bentuk *treatment* untuk melihat perubahan sikap dan *effort* belajar sebelum dan setelah *treatment*. Materi yang diberikan berupa kisah sukses para pemuda yang berasal dari daerah dengan ketekunan, kegigihan, dan *effort* belajar yang tinggi, hingga mampu mencapai kesuksesannya, selanjutnya diberikan motivasi setiap kita adalah “pemenang” dari sejak lahir dan sampai saat ini diberikan kesempatan belajar maka harus dimaksimalkan dan jangan disia-siakan.

Motivasi yang paling dasar adalah memberikan pemahaman kepada mahasiswa, bahwa kuliah itu tidak hanya sebatas nilai yang tertulis di kertas dan yang penting lulus, namun mahasiswa harus selalu berupaya mengambil setiap ilmu yang diberikan dan menginternalisasi dalam diri dan kehidupan sehari-hari. Seperti kata-kata orang bijak, kuliah itu bukan untuk mencari gelar atau mencari pekerjaan, namun lebih besar lagi adalah mengubah paradigma dan *life style* kita.

Motivasi yang diberikan sebelum perkuliahan berlangsung dilaksanakan secara online, melalui *microsoft teams*, mahasiswa memberikan respon positif dengan antusias mengikuti kegiatan dari awal sampai selesai dan aktif dalam berdiskusi. Para mahasiswa mengungkapkan selama ini mereka sibuk bekerja di siang hari, sehingga kuliah yang notabeneanya kebanyakan dilakukan pada malam hari, maka tidak begitu maksimal karena hanya sisa-sisa tenaga saja, namun ke depan berkomitmen untuk meningkatkan *effort* belajarnya.

Grup Whatsapp yang dibuat oleh tutor digunakan untuk media komunikasi dan sharing terkait pembelajaran, jadi akan langsung mendapatkan respon dari tutor maupun teman-teman mahasiswa. Tujuan utama dibentuknya WAG tersebut adalah sebagai sarana untuk saling mengingatkan jika tutor sedang memberikan materi perkuliahan, sehingga *respon rate*-nya tinggi ketika proses belajar mengajar. Selain itu sebagai sarana untuk mengingatkan terkait dengan pengumpulan penugasan yang diberikan oleh tutor, **di mana** selama ini tutor memiliki keluhan bahwa mahasiswa terlalu lama dalam pengumpulan tugas, dengan adanya WAG ini dan disertai dengan saling mengingatkan dan saling sharing maka akan meningkatkan respon dalam pengumpulan tugas.

Instrumen penelitian ini adalah kuesioner, kuesioner yang akan dibagikan dan kuesioner yang datanya akan digunakan untuk analisis hasil penelitian, maka harus terlebih dahulu dinilai tingkat validitas dan reliabilitasnya. Validitas adalah ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Sedangkan, reliabilitas yaitu suatu konsistensi sebuah tes dalam mengukur atau mengamati sesuatu yang menjadi objek ukur. Validitas dan reliabilitas penelitian ini diuji dengan menggunakan WarpPls 7.0.

Tabel 4.2. Hasil pengujian Validitas

Variabel	Instrumen	Outer Loading Factor	P Value	AVE	Cross Loading	AVE Square	Keterangan
Motivasi	M1	0,654	<0,001	0,42	0,23	0,648	Valid
	M2	0,678	<0,001		0,39		Valid
	M3	0,781	<0,001		0,269		Valid
	M4	0,584	<0,001		0,211		Valid
	M5	0,711	<0,001		0,247		Valid
	M6	0,543	<0,001		0,416		Valid
	M7	0,571	<0,001		0,135		Valid
	M8	0,628	0,002		0,161		Valid
Pembelajaran	P1	0,664	<0,001	0,448	0,09	0,669	Valid
	P2	0,748	<0,001		0,084		Valid
	P3	0,718	<0,001		0,13		Valid
	P4	0,871	<0,001		0,028		Valid
	P5	0,789	<0,001		0,214		Valid
	P6	0,768	<0,001		0,471		Valid
	P7	0,618	<0,001		0,334		Valid
	P8	0,592	<0,001		0,377		Valid
	P9	0,579	<0,001		0,483		Valid
	P10	0,433	<0,001		0,124		Valid
	P11	0,43	<0,001		0,063		Valid
Tutor	T1	0,792	<0,001	0,424	0,053	0,651	Valid
	T2	0,652	<0,001		0,28		Valid
	T3	0,69	<0,001		0,31		Valid
	T4	0,723	<0,001		0,491		Valid
	T5	0,64	<0,001		0,396		Valid
	T6	0,687	0,004		0,544		Valid
Sarana dan Prasarana	SP1	0,794	<0,001	0,603	0,062	0,776	Valid
	SP2	0,852	<0,001		0,18		Valid
	SP3	0,845	<0,001		0,185		Valid
	SP4	0,583	<0,001		0,139		Valid

Tabel 4.2 menunjukkan hasil uji relevansi *outer loading factor*, menunjukkan hasil bahwa seluruh *loading factor* pada indikator penelitian pada konstruk motivasi, pembelajaran, tutor dan sarana prasarana memiliki nilai di atas 4,0, (>0,4) semua instrumen signifikan karena memiliki nilai p value <0,001 dan 0,004 (<0,05) dan memiliki nilai AVE untuk masing-masing konstruk diatas 0,4. Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan semua instrumen pada konstruk reflektif telah memenuhi uji validitas konvergen dan semua indikator valid. Tabel di atas, semua nilai *cross loading factor* di bawah nilai *loading factor-nya* dan nilai akar kuadrat AVE diatas nilai korelasi antar variabel untuk masing-masing konstruk dalam penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan semua instrumen penelitian telah memenuhi validitas diskriminan.

Tabel 4.3. Hasil Pengujian Reliabilitas

Variabel	Composite Reliability	Cronbach's Alpha	Keterangan
Motivasi	0,851	0,799	Reliabel
Pembelajaran	0,895	0,869	Reliabel
Tutor	0,806	0,708	Reliabel
Sarana dan prasarana	0,856	0,773	Reliabel

Sumber: Data diolah, 2020 (Lampiran)

Tabel 4.3 menunjukkan hasil pengujian reliabilitas instrumen penelitian, seperti yang dibahas sebelumnya, uji ini digunakan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketepatan instrumen dalam pengukuran konstruk. Pengukuran reliabilitas suatu konstruk reflektif dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan melihat *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha* (Solihon dan Ratmono, 2013: 60). Suatu model penelitian dikatakan baik apabila memenuhi validitas dan reliabilitas. Reliabilitas menunjukkan akurasi, konsistensi dan ketepatan suatu alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Suatu konstruk dikatakan reliabel apabila memiliki nilai koefisien *composite reliability* dan *cronbach alpha* di atas 0,70 (Solihah dan Ratmono, 2013:125). Berdasarkan tabel 4.4 semua konstruk memiliki nilai *composite reliability* dan *cronbach alpha* diatas 0,7, maka dapat disimpulkan bahwa semua konstruk dalam penelitian telah memenuhi pengujian reliabilitas.

#### 4.1.1. Uji Nonresponse Bias

Setelah dilakukan *treatment* seperti yang dijelaskan di atas, maka peneliti selanjutnya menyebarkan kuesioner penelitian lagi kepada responden yang dianggap sebagai kuesioner *post (after treatment)*. Responden penelitian yang harusnya berjumlah 100, namun berdasarkan penyebaran pertama hanya 75 responden atau 25% responden tidak merespons kuesioner yang telah dikirimkan, sehingga secara statistik perlu dilakukan uji nonresponse bias, uji ini dilakukan untuk mencari kesimpulan bahwa 75 responden atau 75% mampu mewakili seluruh responden yang seharusnya menjadi obyek penelitian.

Uji nonresponse bias dilakukan dengan membandingkan 23 (30%) kuesioner yang pertama diterima dengan 23 (30%) kuesioner yang terakhir diterima, 30% kuesioner yang masuk pertama diasumsikan responden yang merespon dan 30% yang diperoleh terakhir diasumsikan responden yang tidak merespon.

Tabel 4.4. Hasil pengujian nonresponse bias

---

Perbedaan Berpasangan

---

Variabel	Nilai t	df	Sig	Mean_aw	Mean_ak	Perbedaan Rata-rata	Perbedaan Kesalahan Standar	90% Int Kepercayaan	
								Lower	Upper
M_aw - M_ak	1,498	58	0,14	4,05	4,22	-0,175	0,116	-0,408	0,058
P_aw - P_ak	1,269	58	0,209	3,7	3,86	-0,169	0,133	-0,437	0,099
T_aw - T_ak	1,025	58	0,31	3,63	3,83	0,2	0,195	-0,19	0,59
SP_aw - SP_ak	0,395	58	0,696	3,77	3,81	0,58	0,147	-0,23	0,35

Sumber: Data diolah, 2020 (Lampiran)

Tabel 4.4 menyajikan hasil uji nonresponse bias menunjukkan nilai signifikansi untuk semua konstruk motivasi, pembelajaran, tutor dan sarana prasarana. Seluruh variabel memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara responden yang memberikan merespons dan tidak merespons kuesioner. Dengan demikian diyakini bahwa responden yang tidak mengembalikan kuesioner memiliki jawaban yang sama dengan responden yang mengembalikan kuesioner.

Analisis statistik deskriptif disajikan untuk memberikan gambaran tentang persepsi responden terhadap pernyataan atau pertanyaan kuesioner. Persepsi responden dihitung berdasarkan persentase jawaban dan mean (rata-rata) untuk setiap instrumen penelitian. Persepsi responden atas variabel penelitian merupakan penjumlahan skor yang dipilih responden atas indikator dalam variabel tersebut. Setiap variabel penelitian akan dihitung meannya. Statistik diskriptif penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5. Hasil pengujian statistik deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi	75	2,38	5	4,1857	0,44651
Pembelajaran	75	1,82	5	3,8218	0,4996
Tutor	75	2	4,83	4,0689	0,44019
Sarpras	75	2,25	4,75	3,77	0,53074

Sumber: Data diolah, 2020 (Lampiran)

Tabel 4.5 menyajikan pengujian statistik deskriptif yang menggambarkan kepuasan mahasiswa terhadap berbagai aspek dalam pembelajaran online atau tutorial online (tuton) Universitas Terbuka. Mahasiswa yang mengikuti tutorial online merasa termotivasi belajar setelah mengikuti tutorial online yang dilakukan tutor selama semester berjalan, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata 4,18 yang artinya rata-rata mahasiswa merasa termotivasi,

walaupun masih terdapat mahasiswa yang tidak termotivasi setelah pembelajaran tutorial online, hal ini dibuktikan dengan nilai minimum 2,38 dari hasil uji statistik deskriptif. Dari aspek pembelajaran yaitu berupa konsep dan teknik pembelajaran yang dilakukan mahasiswa cukup puas dengan sistim dan pola yang selama ini diberikan, di mana rata-rata mahasiswa merasa cukup efektif di buktikan dengan nilai mean 3,82, namun mahasiswa merasa perlu ada perbaikan dalam sistem dan pola pembelajaran, dibuktikan dengan nilai minimum, 1,82.

Mahasiswa menilai tutor telah bekerja dengan baik, mengajarkan sesuai dengan kompetensinya, dan proses penyampaian materi dengan baik, hal ini dibuktikan dengan nilai mean di atas 4. Terakhir, penilaian mahasiswa terhadap sarana dan prasarana penunjang pembelajaran cukup baik namun masih perlu untuk ditingkatkan, hal ini terbukti dengan nilai mean di bawah 4 dan terdapat nilai minimum 2,5.

Berdasarkan hipotesis yang merujuk pada tujuan penelitian, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris peningkatan response rate pembelajaran dengan sosialisasi nilai-nilai kemahasiswaan atau motivasi dan pembuatan room chat WAG dalam rangka membangun kepedulian bersama (*i-care*) sebagai *treatment* penelitian ini. Hipotesis penelitian dibuktikan secara empiris dengan *pengujian independent t test*. Pengujian tersebut digunakan untuk membuktikan apakah terjadi peningkatan response rate pembelajaran sebelum dan sesudah dilakukan treatment.

Tabel 4.6 Pengujian grup statistik

Group Statistics					
	Sblm_Ssdh	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
ICARE	Sebelum	75	3,9309	,39866	,04603
	Sesudah	75	4,1836	,49658	,05734

Sumber: Data diolah, 2020 (Lampiran)

Tabel di atas menunjukkan mean atau rata-rata tiap kelompok, yaitu pada kelompok sebelum *treatment* nilainya 3,930 di mana lebih rendah dari kelompok setelah *treatment* yaitu 4,18, hal ini membuktikan bahwa secara umum *treatment* yang dilakukan mampu meningkatkan kualitas atau *response rate* pembelajaran. Untuk melihat apakah perbedaan tersebut apakah memiliki makna yang signifikan atau tidak, akan ditampilkan pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7. Hasil Pengujian *independent t test*

<b>Independent Samples Test</b>
---------------------------------

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
ICARE	Equal variances assumed	3,939	,059	-3,436	148	,001	-,25267	,07353	-,39798	-,10736
	Equal variances not assumed			-3,436	141,39	,001	-,25267	,07353	-,39803	-,10730

Sumber: Data diolah, 2020 (Lampiran)

Tabel 4.7 menjelaskan bahwa dengan pengujian ini terbukti dengan melakukan treatment dapat meningkatkan *response rate* dan kualitas pembelajaran, hal ini berarti, jika UT ingin meningkatkan *response rate* mahasiswa yang terdaftar dan mengikuti perkuliahan tutorial online (tuton) maka secara serentak institusi memberikan motivasi dan memberikan pembekalan perkuliahan secara daring, serta membuat WAG sebagai upaya membangun budaya diskusi dan rasa peduli dengan saling mengingatkan saat perkuliahan dan pengumpulan tugas (*i-Care*). Sehingga dapat disimpulkan H1 diterima dan H0 ditolak.

Tabel di atas pada kolom *Levene's test for Equity of Variance* menunjukkan nilai signifikansi (sig) adalah 0,049 ( $>0,05$ ) maka dapat diartikan bahwa varians data antara mata kuliah sulit dan mata kuliah yang mudah adalah homogen atau sama (Sujarweni, 2014:99). Sehingga analisis tabel di atas berpedoman pada nilai yang terdapat pada "*Equal variance assumed*". Bagian pada tabel *t test equal of means*, untuk nilai sig (2-tailed) sebesar 0,001  $<0,05$ , hal ini menjadi bukti empiris untuk kesimpulan di atas.

*Treatment* yang dilakukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dalam penelitian ini adalah pemberian motivasi di awal perkuliahan dengan memberikan pembekalan proses perkuliahan dan membangun paradigma yang berbeda dalam proses pembelajaran, serta pembuatan *WhatsApp group* yang digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi interaktif, serta sebagai media *reminder* terkait perkuliahan dan pengumpulan tugas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas dengan menggunakan *exsperiment design* menunjukkan bahwa motivasi dan WAG mampu meningkatkan *response rate* dan kualitas pembelajaran, mahasiswa mampu meningkatkan *effort* belajarnya.

Djanumiharja (2019) mengungkapkan motivasi merupakan salah satu aspek terpenting dalam proses pembelajaran. Motivasi yang diberikan diawal proses pembelajaran mampu

membangun kepercayaan (*confidence*), dalam pembelajaran terutama *transfer of knowledge*, sehingga mahasiswa mampu mengintegrasikan unsur dalam belajar yaitu fisik, intelektual dan emosional. Keingintahuan (*Curiosity*), bahwa setiap individu masuk yang ke dalam lingkup pendidikan formal menyadari masih banyak yang tidak diketahui, oleh karena itu setiap individu sadar diri dalam proses pembelajaran kegiatannya difokuskan untuk memenuhi rasa keingintahuan terhadap materi sesuai dengan bidang studi yang digelutinya. Sadar Tujuan. Setiap orang yang terlibat dalam proses pembelajaran hendaknya sadar akan tujuan pendidikan, yaitu bagaimana berupaya untuk “mendewasakan diri” yang sanggup menjadi “*Problem Solver*”. Kendali diri (*Self control*), Proses pembelajaran di Perguruan Tinggi diarahkan pada kegiatan membangun kendali diri artinya proses belajar disadari dalam upaya mengejar peningkatan kualitas diri. Oleh karena itu belajar tidak harus selalu dikendalikan oleh dosen, tetapi ada motivasi intrinsik datang dari diri setiap individu peserta didik untuk menerapkan belajar sepanjang hayat. Disadari bahwa izajah bukan tujuan akhir dari proses pembelajaran.

Studi yang dilakukan oleh Suhartoni, dkk (2016), dalam upaya meningkatkan *output* berupa lulusan yang mampu menjadi *problem solver* di masyarakat serta bekerja dan berkontribusi sesuai dengan bidang ilmu dan keahliannya, maka dibutuhkan suatu *input* yang baik pula, salah satu indikator *input* yang baik adalah kualitas pembelajaran yang baik yang mampu merangsang mahasiswa untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Dosen yang menggunakan pendekatan *loason learner* dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu *input* yang sangat baik dalam menciptakan *output* yang berkualitas, metode ini menitik beratkan kepada tutor atau dosen dengan terus berinovasi metode pembelajaran (Wardiningsih, Sari, 2016; Fauziah, dkk, 2017).

## **SIMPULAN**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tutorial *online* Universitas Terbuka dengan meningkatkan *response rate* serta membangun diskusi yang dinamis dengan mahasiswa. Berdasarkan hasil pengujian dan analisis data yang telah dilakukan membuktikan secara empiris bahwa *treatment* yang dilakukan peneliti mampu meningkatkan *response rate* dan pengumpulan tugas oleh mahasiswa. *Treatment* berupa motivasi diawal pembelajaran berlangsung mampu merangsang mahasiswa untuk memiliki *effort* belajar yang lebih tinggi, sehingga mahasiswa akan selalu berpartisipasi aktif dalam setiap perkuliahan terutama pada saat berdiskusi dan pengumpulan tugas. Pembuatan WAG yang bertujuan sebagai sarana untuk diskusi interaktif serta untuk peduli (*care*) dengan teman-teman yang lain sehingga proses pembelajaran menjadi dinamis dan asyik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D. 2005. *Mahasiswa S2 pada sistem PJJ: pemanfaatan Internet dan bantuan belajar*. Jurnal Pendidikan Terbuka dan , 6 (2), 77-91.
- Danumihardja, M. 2019. *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Delapan Kebiasaan Dalam Pendidikan Matematika*. Jurnal Euclita, Vol 1 No. 1, Hal: 01-13
- Fauziah, Syafiah, I, Habibah, S. 2017. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Lesson Study Di Kelas V SD Negeri Lampagen Aceh Besar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 2 Nomor 1, Hal: 30-38
- Khasanah, N. 2012. *Evaluasi Pelaksanaan Program Rintisan PPJJ (Pengembangan Pendidikan Jarak Jauh) Iain Walisongo Menuju Pembelajaran Online (Kerjasama DBE 2 USAID dengan IAIN Walisongo Semarang)*. Jurnal PHENOMENON, Volume 2, Hal 29-48
- Sekaran, Uma, dan Roger Bogie. 2017. *Metode Penelitian Untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan-Keahlian, Edisi 6, Buku 1*. Salemba Empat: Jakarta Selatan 12160.
- Seftiawan, D. 2018. *Angka Partisipasi Kasar Pendidikan Tinggi di Target Tumbuh 2.5 %*. [www.pikiran-rakyat.com](http://www.pikiran-rakyat.com), diakses pada 5 Januari 2020.
- Suhartoni, Osnal, Mahfudz. 2016. *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Pakem Guru Kelas 4,5,6 Melalui Supervisi Kelas Di SDN 3 Tlogosari Kecamatan Sumber malang Kabupaten Situbondo Semester 1 Tahun 2015/2016*. Jurnal Pancaran, Vol. 5, No. 1, hal 105-118
- Wardani, I. 2000. *Program tutorial dalam sistem pendidikan tinggi terbuka dan jarak jauh*. Jurnal Pendidikan Tinggi Jarak Jauh, 1 (2), 41–52
- Werdiningsih, H, Sari, R.S. 2016. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Penerapan Metoda Pembelajaran yang Terintegrasi (Integrated Lesson Learned) dari Mata Kuliah yang Serumpun*. Jurnal MODUL vol 16 No 1, Hal: 55-65
- Perry W. & G. Rumble, *A short guide to distance education*. Cambridge: International Extension College, 1987, p. 15.