



Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Era Digital dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model*

Ajeng Triandari ^{1*}, Muhammad Irwan Padli Nasution²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

adjengtriandari@gmail.com^{1*}, irwannst@uinsu.ac.id²

*Penulis Korespondensi: adjengtriandari@gmail.com

Abstract. *The rapid advancement of digital technology has encouraged higher education institutions to adopt online learning more extensively and systematically. This shift has not only transformed academic interaction patterns but also has the potential to influence students' learning motivation. This study aims to analyze the effect of online learning on students' learning motivation using the Technology Acceptance Model (TAM). The model is employed to measure how perceived ease of use and perceived usefulness shape students' acceptance of learning technologies, and how this acceptance subsequently impacts their motivation to learn. Data were collected through questionnaires distributed to students participating in online learning, and the responses were analyzed to examine the relationships among perception, technology acceptance, and learning motivation. The results indicate that positive perceptions of the ease of use and usefulness of online learning platforms significantly contribute to increased learning motivation. The more students perceive online learning technologies as accessible and beneficial, the higher their engagement and intrinsic motivation in the learning process. These findings offer important implications for educational institutions in designing, evaluating, and developing effective and user-centered online learning systems. Optimizing learning technologies can serve as a key strategy to enhance the overall quality of learning as well as students' motivation in higher education settings.*

Keywords: Digital Era; Learning motivation; Online learning; Students; TAM

Abstrak. Kemajuan teknologi di era digital telah mendorong perguruan tinggi untuk mengadopsi pembelajaran daring secara lebih intensif dan terstruktur. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi pola interaksi akademik, tetapi juga berpotensi memengaruhi motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Model ini digunakan untuk mengukur sejauh mana persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use) dan persepsi kegunaan (perceived usefulness) memengaruhi tingkat penerimaan mahasiswa terhadap teknologi pembelajaran, serta dampaknya terhadap motivasi belajar. Penelitian dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa yang mengikuti pembelajaran daring, kemudian dianalisis untuk melihat hubungan antara persepsi, penerimaan teknologi, dan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi positif terhadap kemudahan penggunaan dan manfaat platform pembelajaran daring berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Semakin mudah dan bermanfaat teknologi dipersepsikan, semakin tinggi pula tingkat keterlibatan dan dorongan internal mahasiswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi institusi pendidikan dalam merancang, mengevaluasi, dan mengembangkan sistem pembelajaran daring yang efektif, adaptif, dan berpusat pada kebutuhan pengguna. Optimalisasi teknologi pembelajaran dapat menjadi strategi kunci untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta motivasi belajar di lingkungan pendidikan tinggi.

Kata kunci: Era Digital; Mahasiswa; Motivasi belajar; Pembelajaran daring; TAM

1. PENDAHULUAN

Proses pendidikan, baik di Indonesia maupun di berbagai negara, kini tengah mengalami perubahan besar di era digital. Teknologi menjadi unsur yang sangat berpengaruh dan berperan penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran di seluruh dunia. Perkembangan pesat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu karakteristik yang paling luar biasa di era saat ini dan seperti inovasi lainnya yang telah

memiliki pengaruh signifikan dalam mengubah kehidupan masyarakat sampai batas tertentu. Popularitas TIK yang semakin meningkat dan perubahan besar dalam sektor pendidikan tidak dapat disangkal telah mengembangkan cara interaksi antara pemangku kepentingan akademik dan sistem pembelajaran. Pembelajaran kini tidak lagi terbatas pada pertemuan tatap muka, tetapi juga dilakukan secara daring atau online learning. Perkuliahan berbasis daring telah menjadi tren metode pengajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaannya. Munculnya era pembelajaran online ini sejalan dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Sekolah dan berbagai lembaga pendidikan dituntut untuk mampu mempersiapkan peserta didik agar siap menghadapi era “masyarakat berpengetahuan,” yang menekankan pentingnya integrasi teknologi informasi dan komunikasi ke dalam kurikulum. Artinya, pemanfaatan berbagai komponen dan dukungan teknologi informasi dan komunikasi dapat menciptakan model pembelajaran yang lebih efektif.

Menurut beberapa studi, termasuk yang dilakukan oleh Wong dkk. (2019), motivasi dan kemandirian belajar meningkat dengan menggunakan platform digital. Di sisi lain, studi lain seperti yang dilakukan oleh Kara (2021) menyebutkan bahwa penurunan motivasi akibat isolasi dan tekanan teknis yang dialami siswa. Penggunaan platform pembelajaran online meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengaturan diri siswa secara signifikan (Clark et al., 2025). Media online meningkatkan motivasi belajar karena kemudahan akses, tetapi interaksi terbatas dapat menurunkan motivasi (Maulana et al., 2023). Pengguna reguler platform ini menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan rekan-rekan mereka yang tidak menggunakannya Huang, Y. (2024). 65% siswa mengalami penurunan motivasi karena kurangnya interaksi dan fokus, dipengaruhi oleh dukungan keluarga dan akses teknologi (Pratama et al., 2024). Ketidaksesuaian hasil ini menunjukkan multidimensionalitas fenomena dan kebutuhan akan studi yang lebih mendalam untuk memahami dinamika dan mekanisme hubungan antara platform pembelajaran daring dan faktor-faktor motivasi serta kemandirian belajar. Perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa pengaruh platform pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa masih belum konsisten dan memerlukan kajian lebih lanjut. Oleh karena itu, penting dilakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan platform pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa di perguruan tinggi.

Jogiyanto (2005) menjelaskan bahwa keberhasilan suatu teknologi sistem informasi tidak hanya bergantung pada kemampuan sistem dalam mengolah data dan menghasilkan informasi yang baik, tetapi juga pada tingkat kesesuaiannya dengan lingkungan pengguna. Meskipun sebuah sistem menggunakan teknologi yang maju, sistem tersebut belum dapat

dikatakan berhasil apabila pengguna tidak dapat menerimanya atau enggan memakainya. Technology Acceptance Model (TAM) merupakan kerangka yang menghubungkan keyakinan kognitif dengan sikap dan perilaku individu terhadap penerimaan teknologi. Model ini digunakan untuk menjelaskan perilaku penerimaan individu terhadap teknologi informasi dan menegaskan bahwa persepsi kegunaan serta persepsi kemudahan penggunaan merupakan faktor utama yang memengaruhi penggunaan teknologi. TAM telah banyak diakui sebagai model yang efektif dalam menjelaskan dan memprediksi respons individu terhadap teknologi.

Pembelajaran daring sendiri dapat diartikan sebagai suatu fasilitas yang dirancang secara terstruktur untuk mendukung proses belajar yang lebih luas, fleksibel, dan beragam. Melalui fitur-fitur yang tersedia dalam sistem tersebut, mahasiswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun tanpa terikat oleh batasan jarak, ruang, maupun waktu. Materi pembelajaran yang diberikan juga lebih bervariasi, tidak hanya berbentuk teks, tetapi dapat disajikan melalui kombinasi visual, audio, dan animasi. Sistem pembelajaran online menjadi teknologi vital seiring dengan persaingan antar lembaga pendidikan tinggi dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan mereka dan mengurangi biaya. Kehadiran teknologi informasi yang diwujudkan dalam bentuk layanan internet pada berbagai instansi, diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi pengguna internet termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi telah menyediakan bidang pendidikan dengan alat yang signifikan untuk mendukung proses pendidikan. Keterjangkauan, kecanggihan, dan popularitas perangkat digital di kalangan mahasiswa pendidikan tinggi telah mendorong penyedia pendidikan untuk mempertimbangkan menggunakannya sebagai media pembelajaran baru.

Meskipun teknologi sistem informasi mampu mengolah input dan menghasilkan informasi dengan baik, keberhasilannya tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis tersebut, tetapi juga oleh sejauh mana teknologi tersebut sesuai dengan lingkungan penggunaannya. Bahkan sistem yang paling canggih pun tidak dapat dianggap berhasil jika pengguna tidak mampu menerimanya atau justru enggan untuk menggunakannya. Oleh karena itu, baik pendidik maupun peserta didik dituntut untuk siap menghadapi kebijakan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pada kenyataannya, penerapan teknologi dalam pembelajaran daring bukanlah proses yang dapat dilakukan secara instan tanpa perencanaan matang. Walaupun sistem pembelajaran daring dirancang untuk mempermudah dosen dalam menyampaikan materi, berbagai kendala tetap dapat muncul. Hambatan tersebut meliputi menurunnya kualitas jaringan internet selama perkuliahan, gangguan pada server yang mendukung proses pembelajaran, serta keterbatasan perangkat seperti komputer atau smartphone yang tidak memadai.

Selain kendala teknis, terdapat pula tantangan yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa. Pembelajaran daring yang berlangsung dalam waktu lama dapat menimbulkan kelelahan fisik, misalnya mata dan tubuh yang cepat lelah. Secara psikologis, mahasiswa juga rentan mengalami kejenuhan yang berujung pada rasa malas dan kurangnya usaha dalam menyelesaikan tugas. Keberhasilan belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup kondisi kesehatan, kemampuan intelektual, bakat, minat, motivasi, serta gaya belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi kondisi keluarga, kualitas pengajaran di sekolah, kesesuaian kurikulum, fasilitas belajar, kondisi ruang kelas, serta lingkungan sosial dan masyarakat.

Dengan demikian, pembelajaran daring berbasis teknologi tidak dapat diterapkan begitu saja tanpa persiapan yang matang. Meskipun sistem online learning telah didesain dengan baik untuk mendukung proses mengajar, berbagai kendala seperti jaringan internet yang tidak stabil, gangguan server, maupun perangkat yang kurang memadai tetap mungkin terjadi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) untuk mengkaji lebih jauh bagaimana persepsi mahasiswa serta hambatan yang mereka hadapi selama perkuliahan daring. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring serta mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul selama proses belajar mengajar pada tahun akademik 2025 di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

2. METODE PENELITIAN

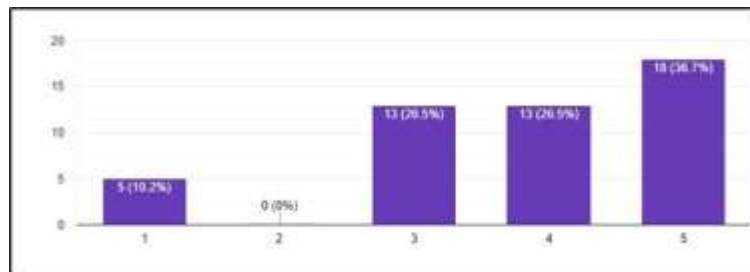
Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan memanfaatkan Google Form sebagai alat pengumpulan data. Google Form tersebut digunakan untuk menggali informasi berupa opini atau persepsi mahasiswa serta berbagai hambatan yang mereka hadapi selama proses perkuliahan daring di Fakultas Sains dan Teknologi tahun 2025 dengan menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). Penggunaan Google Form dianggap lebih praktis dan ekonomis jika dibandingkan dengan bentuk survey lainnya. Setiap mahasiswa mulai dari semester satu (1) hingga lima (5) memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi responden penelitian. Jumlah responden yang berhasil mengisi data hingga batas waktu yang ditentukan sebanyak 50 responden. Berikut ini karakteristik responden berdasarkan angkatan semesternya.

Tabel 1. Karakteristik Responden Penelitian

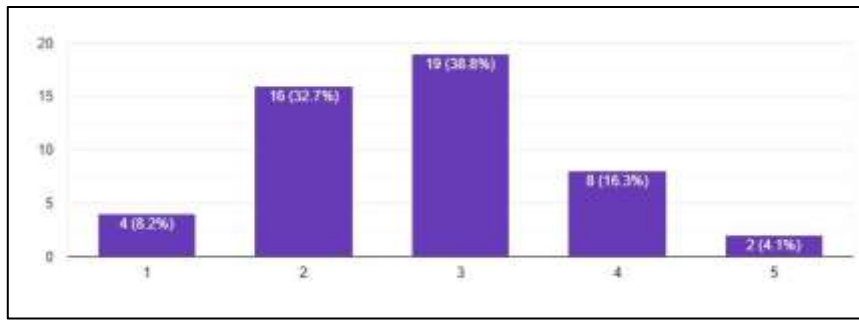
Semester	Jumlah	Persentase
I	20	40%
III	17	34%
V	13	26%

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 di program studi Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Terdapat 50 responden yang terlibat dalam penelitian ini. Jumlah pertanyaan yang diberikan kepada responden sebanyak 10 pertanyaan. Berikut ini dapat disajikan data dari 50 responden yang telah bersedia mengisi angket dalam penelitian. Pertanyaan pertama adalah lingkungan digital (internet, media sosial, aplikasi belajar) membantu saya tetap termotivasi untuk belajar? Jawaban responden terhadap pertanyaan tersebut dapat ditabulasi sebagai berikut :

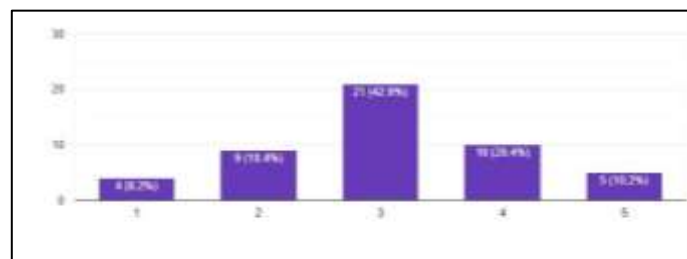
**Gambar 1.** Motivasi Pembelajaran Daring

Berdasarkan Gambar 1, motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring menunjukkan variasi yang cukup beragam. Mayoritas responden berada pada skala motivasi tinggi, dengan 38,7% memilih skala 5. Selain itu, masing-masing 26,5% responden berada pada skala 3 dan 4, yang mengindikasikan motivasi sedang hingga tinggi. Hanya 10,2% yang memilih skala 1, dan tidak ada responden pada skala 2. Secara keseluruhan, motivasi mahasiswa cenderung berada pada kategori sedang hingga tinggi, meskipun masih terdapat sebagian kecil yang memiliki motivasi rendah. Pertanyaan kedua yang diberikan pada responden adalah saya merasa pembelajaran daring membuat kegiatan belajar menjadi lebih fleksibel dan efisien? Berikut ini tabulasi data dari pertanyaan yang kedua:



Gambar 2. Keuntungan Pembelajaran Daring

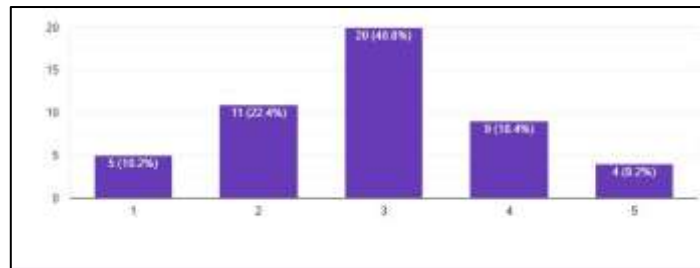
Berdasarkan Gambar 2, persepsi mahasiswa terhadap keuntungan pembelajaran daring menunjukkan variasi yang beragam. Mayoritas responden berada pada skala 3 dengan 19 responden (38,8%), menunjukkan bahwa keuntungan pembelajaran daring dinilai berada pada tingkat sedang. Skala 2 menempati posisi berikutnya dengan 16 responden (32,7%), mengindikasikan bahwa sebagian mahasiswa merasakan keuntungan yang relatif rendah. Sementara itu, 8 responden (16,3%) memilih skala 4 dan 4 responden (8,2%) memilih skala 1. Jumlah paling sedikit terdapat pada skala 5 dengan 2 responden (4,1%). Secara keseluruhan, persepsi mahasiswa cenderung menilai keuntungan pembelajaran daring berada pada tingkat sedang, dengan hanya sedikit mahasiswa yang merasakan keuntungan sangat tinggi maupun sangat rendah. Pertanyaan ketiga yang diberikan pada responden adalah saya lebih termotivasi belajar daring karena materi bisa diakses kapan pun dan di mana pun? Berikut ini tabulasi data dari pertanyaan yang ketiga:



Gambar 3. Manfaat Pembelajaran Daring

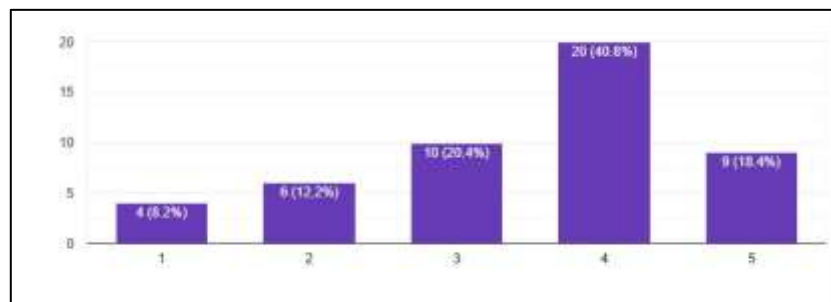
Berdasarkan Gambar 3, dapat dilihat bahwa persepsi mahasiswa mengenai manfaat pembelajaran daring cenderung berpusat pada kategori sedang. Hal ini terlihat dari dominasi skala 3 dengan 21 responden (42,9%). Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasakan manfaat pembelajaran daring pada tingkat yang cukup, meski belum optimal. Di bawahnya, skala 4 mendapat 10 responden (20,4%), menandakan bahwa sebagian mahasiswa merasakan manfaat yang lebih tinggi. Sementara itu, skala 2 dipilih oleh 9 responden (18,4%), yang menunjukkan persepsi manfaat yang relatif rendah. Adapun responden yang menilai manfaat sangat tinggi (skala 5) berjumlah 5 orang (10,2%), dan yang menilai sangat rendah (skala 1) sebanyak 4 orang (8,2%). Secara keseluruhan, distribusi data

menggambarkan bahwa manfaat pembelajaran daring dinilai berada pada tingkat menengah, dengan variasi persepsi yang tetap terlihat namun cenderung mengumpul pada kategori sedang. Pertanyaan ke-empat yang diberikan pada responden adalah saya merasa lebih mandiri dalam memahami materi karena harus mencari sumber belajar sendiri? Berikut ini tabulasi data dari pertanyaan yang ke-empat:



Gambar 4. Kemandirian Belajar Daring

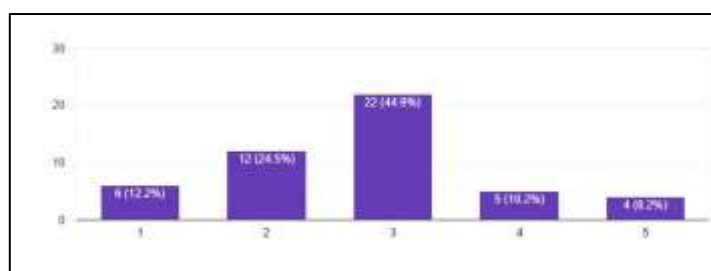
Berdasarkan Gambar 4, tingkat kemandirian belajar daring mahasiswa menunjukkan distribusi yang cukup beragam. Skala 3 menjadi kategori dominan dengan 20 responden (40,8%), yang menandakan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki kemandirian belajar pada tingkat sedang. Skala 2 diisi oleh 11 responden (22,4%), menunjukkan bahwa masih terdapat mahasiswa yang memiliki kemandirian belajar relatif rendah. Sementara itu, 9 responden (18,4%) memilih skala 4, menandakan adanya kelompok mahasiswa yang mulai menunjukkan kemandirian belajar yang baik. Adapun skala 1 dan skala 5 memiliki jumlah responden paling rendah, masing-masing 5 responden (10,2%) dan 4 responden (8,2%). Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian mahasiswa sudah mampu belajar secara mandiri, tingkat kemandirian belajar secara umum masih berada pada kategori sedang. Pertanyaan ke-lima yang diberikan pada responden adalah saya sering kehilangan fokus atau mudah terganggu saat belajar secara daring? Berikut ini tabulasi data dari pertanyaan yang ke-lima:



Gambar 5. Hambatan Pembelajaran Daring

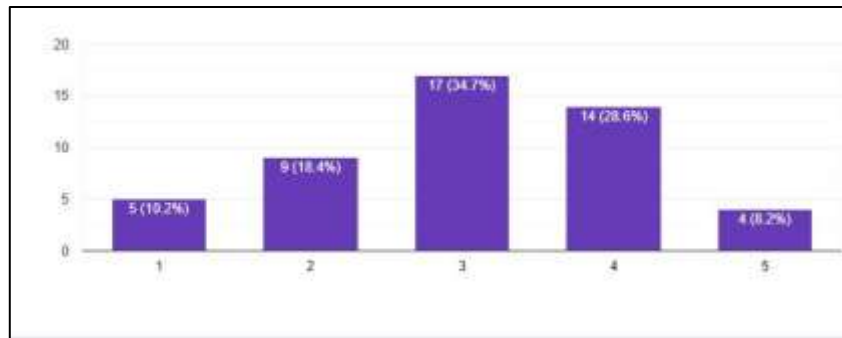
Berdasarkan Gambar 5, hambatan pembelajaran daring yang dialami mahasiswa menunjukkan variasi pada setiap tingkat skala. Skala 3 menjadi kategori dengan jumlah responden terbanyak, yaitu 20 responden (40,8%), yang menandakan bahwa hambatan paling

banyak dirasakan pada tingkat sedang. Skala 2 dipilih oleh 10 responden (20,4%), menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa mengalami hambatan yang relatif rendah. Sementara itu, 9 responden (18,4%) berada pada skala 4, menandakan adanya kelompok mahasiswa yang merasakan hambatan cukup tinggi. Adapun skala 1 dan 5 memiliki jumlah responden paling sedikit, masing-masing 6 responden (12,2%) dan 4 responden (8,2%). Secara umum, hambatan pembelajaran daring cenderung berada pada kategori sedang, dengan beberapa mahasiswa menghadapi gangguan seperti distraksi atau kesulitan mempertahankan fokus saat belajar daring. Pertanyaan ke-enam yang diberikan pada responden adalah media pembelajaran digital (zoom, google meet, e-learning) membuat saya lebih bersemangat belajar? Berikut ini tabulasi data dari pertanyaan yang ke-enam:



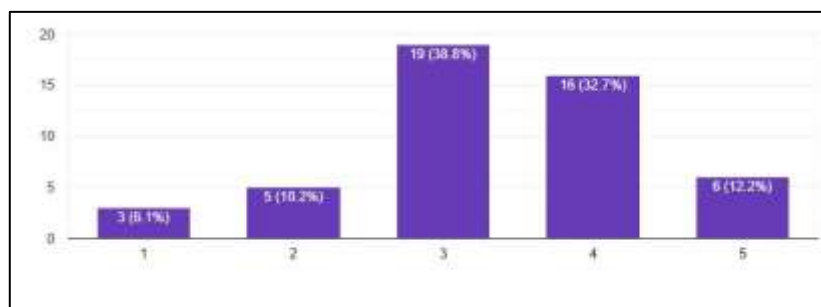
Gambar 6. Minat saat Penggunaan Platform Digital

Berdasarkan Gambar 6, terlihat bahwa mayoritas mahasiswa memberikan penilaian pada skala 3 dengan jumlah 22 responden (44,9%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan platform digital seperti Zoom, Google Meet, dan e-learning cukup membantu meningkatkan semangat belajar mereka. Skala 2 dipilih oleh 12 responden (24,5%), menandakan bahwa sebagian mahasiswa merasakan peningkatan semangat namun masih pada tingkat yang relatif rendah. Sementara itu, skala 1 dan 4 masing-masing dipilih oleh 6 responden (12,2%) dan 5 responden (10,2%), menggambarkan adanya kelompok yang merasa kurang bersemangat dan kelompok lain yang merasakan peningkatan semangat yang cukup tinggi. Adapun skala 5 memiliki responden paling sedikit, yaitu 4 orang (8,2%), yang menunjukkan bahwa hanya sedikit mahasiswa yang merasakan peningkatan semangat belajar yang sangat tinggi. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar melalui media digital cenderung berada pada kategori sedang. Pertanyaan ke-tujuh yang diberikan pada responden adalah pembelajaran daring membuat saya lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas dan mencari solusi belajar? Berikut ini tabulasi data dari pertanyaan yang ke-tujuh:



Gambar 7. Kreativitas Belajar Mahasiswa

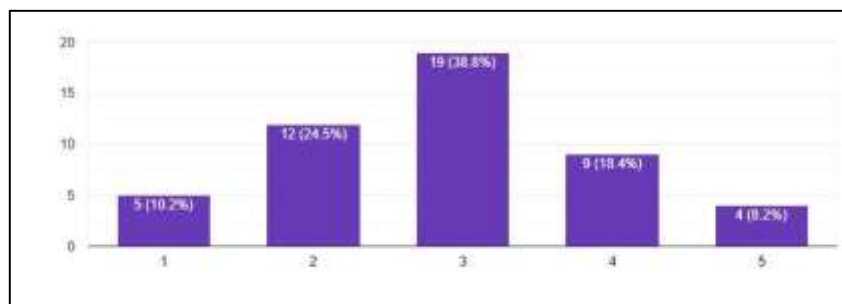
Berdasarkan Gambar 7, terlihat bahwa skala 3 memperoleh jumlah responden terbanyak, yaitu 17 responden (34,7%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa pembelajaran daring cukup membantu mereka menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas dan mencari solusi belajar. Skala 4 dipilih oleh 14 responden (28,6%), yang menandakan bahwa banyak mahasiswa merasakan peningkatan kreativitas yang lebih tinggi. Sementara itu, skala 2 dipilih oleh 9 responden (18,4%), menunjukkan adanya kelompok yang merasakan peningkatan kreativitas namun masih pada tingkat rendah. Adapun skala 1 dan skala 5 masing-masing dipilih oleh 5 responden (10,2%) dan 4 responden (8,2%). Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas belajar mahasiswa, meskipun tingkat pengaruhnya berbeda pada setiap individu. Pertanyaan ke-delapan yang diberikan pada responden adalah saya merasa dukungan dari dosen (seperti motivasi dan umpan balik) sangat membantu selama kuliah daring? Berikut ini tabulasi data dari pertanyaan yang ke-delapan:



Gambar 8. Dukungan Dosen kepada Mahasiswa

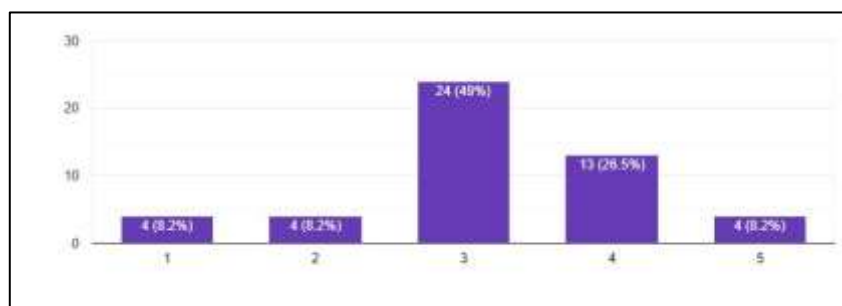
Berdasarkan Gambar 8, dukungan dosen dinilai cukup baik oleh mayoritas mahasiswa. Skala 3 memiliki responden terbanyak yaitu 19 responden (38,8%), diikuti skala 4 dengan 16 responden (32,7%), yang menunjukkan bahwa mahasiswa umumnya merasakan dukungan dosen berada pada tingkat sedang hingga baik. Skala 5 dipilih oleh 6 responden (12,2%), menandakan sebagian kecil merasa dukungan sangat baik. Sementara itu, skala 2 dipilih oleh 5 responden (10,2%), dan skala 1 oleh 3 responden (6,1%), menunjukkan masih ada mahasiswa yang menilai dukungan dosen kurang memadai. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan

bahwa dukungan dosen selama pembelajaran daring cenderung positif dan membantu proses belajar mahasiswa. Pertanyaan ke-sembilan yang diberikan pada responden saya merasa mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan dosen maupun teman selama pembelajaran daring? Berikut ini tabulasi data dari pertanyaan yang ke-sembilan:



Gambar 9. Komunikasi selama Pembelajaran Daring

Berdasarkan Gambar 9, komunikasi selama pembelajaran daring paling banyak dinilai pada skala 3 dengan 19 responden (38,8%), yang menunjukkan bahwa komunikasi dianggap cukup baik oleh mayoritas mahasiswa. Skala 2 dipilih oleh 12 responden (24,5%), menandakan sebagian mahasiswa merasa komunikasi masih kurang lancar. Sementara itu, skala 4 dipilih oleh 9 responden (18,4%), menunjukkan adanya kelompok yang menilai komunikasi berjalan baik. Adapun skala 1 dengan 5 responden (10,2%) dan skala 5 dengan 4 responden (8,2%) menunjukkan bahwa hanya sedikit mahasiswa yang merasakan komunikasi sangat kurang maupun sangat baik. Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa komunikasi daring berada pada kategori cukup efektif, meskipun pengalaman mahasiswa masih bervariasi. Pertanyaan ke-sepuluh yang diberikan pada responden pembelajaran daring membuat saya lebih siap menghadapi tantangan belajar di era digital? Berikut ini tabulasi data dari pertanyaan yang ke-sepuluh:



Gambar 10. Kesiapan Belajar Responden

Berdasarkan Gambar 10 mengenai Kesiapan Belajar Responden, dapat diketahui bahwa distribusi tingkat kesiapan belajar mahasiswa menunjukkan kecenderungan yang cukup jelas pada kategori menengah. Data pada diagram menunjukkan bahwa skala 3 merupakan kategori yang paling dominan, dipilih oleh 24 responden (49%). Temuan ini mengindikasikan bahwa

hampir separuh dari peserta penelitian berada pada tingkat kesiapan belajar yang moderat. Dengan kata lain, sebagian besar mahasiswa merasa cukup siap dalam mengikuti proses pembelajaran, meskipun belum berada pada tingkat kesiapan yang sangat tinggi. Selanjutnya, skala 4 dipilih oleh 13 responden (26,5%), yang menunjukkan bahwa lebih dari seperempat mahasiswa merasa memiliki kesiapan belajar yang tinggi. Hal ini menandakan adanya kelompok mahasiswa yang mampu mengelola proses belajarnya dengan baik dan menunjukkan kesiapsiagaan yang lebih optimal dalam menghadapi pembelajaran, khususnya pada konteks pembelajaran yang mungkin menuntut adaptasi tertentu. Di sisi lain, pada kategori kesiapan belajar yang lebih rendah, baik skala 1 maupun skala 2 masing-masing dipilih oleh 4 responden (8,2%). Presentase ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil mahasiswa yang merasa kurang siap dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini bisa mencerminkan adanya hambatan tertentu, baik dari segi motivasi, lingkungan belajar, maupun faktor eksternal lainnya yang memengaruhi kesiapan mereka. Adapun skala 5, yang menggambarkan tingkat kesiapan belajar yang sangat tinggi, juga hanya dipilih oleh 4 responden (8,2%). Jumlah yang relatif kecil ini menunjukkan bahwa hanya sedikit mahasiswa yang merasa memiliki kesiapan belajar yang optimal dan berada pada tingkat tertinggi dalam skala penilaian.

Secara keseluruhan, pola distribusi pada diagram memperlihatkan bahwa sebagian besar mahasiswa berada pada kategori kesiapan belajar sedang hingga tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa cukup mampu mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran, kendati masih terdapat variasi tingkat kesiapan pada masing-masing individu. Perbedaan ini menunjukkan adanya keberagaman kemampuan adaptasi, motivasi, serta strategi belajar yang digunakan oleh mahasiswa dalam menghadapi proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat dipahami bahwa pelaksanaan pembelajaran daring masih menghadapi berbagai tantangan yang perlu ditangani secara serius agar dapat berjalan secara optimal. Meskipun sebagian besar mahasiswa menunjukkan tingkat motivasi, persepsi manfaat, kemandirian, serta kesiapan belajar pada kategori sedang hingga tinggi, hal tersebut tidak serta-merta menunjukkan bahwa pembelajaran daring telah sepenuhnya efektif. Data yang diperoleh menunjukkan adanya variasi persepsi di antara mahasiswa, yang mencerminkan bahwa pembelajaran daring memberikan dampak yang tidak seragam bagi setiap individu. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor personal, lingkungan belajar, kualitas dukungan dosen, serta kesiapan infrastruktur teknologi yang digunakan.

Di sisi teknis, beberapa hambatan masih sering muncul dan menjadi kendala utama yang mengganggu proses pembelajaran. Gangguan jaringan, server yang tidak stabil, perangkat

elektronik yang kurang memadai, serta keterbatasan kuota internet menjadi faktor yang paling sering disebutkan oleh mahasiswa. Hambatan teknis ini tidak hanya mengganggu kelancaran akses terhadap materi pembelajaran, tetapi juga berdampak pada partisipasi mahasiswa yang menjadi kurang aktif. Ketidaktuntasan akses atau gangguan saat kuliah berlangsung dapat mengakibatkan mahasiswa kehilangan fokus, tertinggal materi, bahkan menurunkan keterlibatan mereka dalam proses diskusi maupun pengerjaan tugas.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa dukungan dosen, baik berupa umpan balik, komunikasi, maupun bimbingan akademik, memegang peranan penting dalam menjaga motivasi dan keberhasilan belajar mahasiswa selama pembelajaran daring. Namun, sebagian mahasiswa menyatakan bahwa interaksi yang terjadi selama pembelajaran daring belum optimal. Keterbatasan waktu, minimnya sesi diskusi, serta pola komunikasi yang cenderung satu arah membuat beberapa mahasiswa merasa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran daring tidak hanya ditentukan oleh platform teknologi, tetapi juga dipengaruhi oleh strategi pedagogis yang diterapkan oleh dosen dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, humanis, dan mendorong kolaborasi. Secara keseluruhan, penelitian ini mengindikasikan bahwa pembelajaran daring masih membutuhkan pengembangan yang berkelanjutan. Meski memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas dan aksesibilitas, efektivitasnya sangat bergantung pada kesiapan mahasiswa, kompetensi dosen dalam mengelola kelas digital, serta kualitas infrastruktur yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, institusi pendidikan perlu meningkatkan penyediaan fasilitas teknologi, memperkuat pelatihan bagi dosen terkait penguasaan teknologi pembelajaran, serta menyediakan dukungan akademik dan psikologis bagi mahasiswa agar hambatan yang mereka hadapi dapat diminimalisasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses belajar, namun masih terdapat berbagai permasalahan yang harus diselesaikan agar pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif, efisien, dan berkelanjutan di masa mendatang.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran daring memberikan dampak signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa melalui faktor kemudahan akses, persepsi manfaat, kualitas interaksi, kesiapan teknologi, serta kemampuan mahasiswa beradaptasi dengan pembelajaran digital, maka direkomendasikan agar institusi pendidikan, dosen, dan pengembang platform terus memperkuat desain pembelajaran,

menyempurnakan materi, meningkatkan kemampuan digital pendidik, memaksimalkan fasilitas pendukung, serta mengembangkan fitur yang lebih interaktif dan responsif. Upaya ini diperlukan agar proses pembelajaran daring dapat berlangsung lebih efektif, inklusif, dan berkelanjutan, serta mampu mempertahankan bahkan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tuntutan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Wahyuni, S. (2021). Identifikasi persepsi mahasiswa serta hambatan selama perkuliahan daring dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 397–404. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.230>
- Arief, W. (2012). *Kajian tentang perilaku pengguna sistem informasi dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*. Universitas Budi Luhur.
- Clark, A., Johnson, R., & Mills, T. (2025). Digital learning platforms and student self-regulation: An empirical analysis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Dalyono. (2012). *Psikologi pendidikan*. Rineka Cipta.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35(8), 982–1003.
- Ghavifekr, S., Afshari, M., & Amla Salleh, S. (2015). The role of ICT in teaching and learning: A theoretical approach. *International Journal of Research in Education and Science*.
- Huang, Y. (2024). Student engagement and motivation through digital learning platforms. *Asian Online Learning Journal*.
- Jogiyanto, H. (2005). *Sistem informasi keperilakuan*. Penerbit Andi.
- Kara, M. (2021). Tantangan motivasi dalam lingkungan pembelajaran daring. *Jurnal Studi Pendidikan Digital*.
- Kitao, S. (1998). *Pembelajaran daring: Konsep dan aplikasi*. Asian E-Learning Journal.
- Maulana, R., et al. (2023). Pengaruh interaksi dan aksesibilitas terhadap motivasi belajar daring. *Jurnal Pendidikan Digital*.
- Pratama, A., Sari, L., & Widodo, Y. (2024). Analisis penurunan motivasi pembelajaran daring di kalangan siswa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Purbo, O. W. (2002). *E-learning berbasis teknologi informasi*. Elex Media Komputindo.
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media pembelajaran*. CV Wacana Prima.

- Williams, A. (2010). *Theory and practice of online learning*. London Academic Press.
- Wong, L., et al. (2019). Digital platforms and student motivation: A comparative study. *International Journal of E-Learning*.