

MOTIVASI dan KEPUASAN PEMBELAJARAN DARING di MASA PANDEMIC COVID-19

Junef Ismaliyanto, ME
(Dosen STIE Bhakti Pembangunan)
Email: ismailiya2021@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat motivasi mahasiswa dalam pembelajaran melalui daring atau *online* di tengah pandemi Covid-19, sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran secara daring atau *online* yang selama ini dilaksanakan. Secara detil penelitian ini mempunyai sasaran melihat pengaruh pembelajaran daring dengan media *online* terhadap motivasi mahasiswa sekaligus melihat dampak tidak langsungnya terhadap kepuasan belajar. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Structural Equation Modeling (SEM) dengan bantuan aplikasi SPSS dan AMOS untuk pengujian hipotesis. Responden yang digunakan sebanyak 90 mahasiswa STIEBP program studi Manajemen dan Akuntansi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran daring dengan menggunakan media *online* berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap Motivasi belajar, Pembelajaran daring tidak berpengaruh terhadap kepuasan belajar, namun Motivasi belajar berpengaruh terhadap Kepuasan, Pembelajaran daring berpengaruh secara signifikan secara tidak langsung terhadap Kepuasan belajar melalui Motivasi belajar.

Kata Kunci: Penggunaan media pembelajaran secara daring, Motivasi belajar di masa pandemik Covid-19, Kepuasan belajar di masa pandemik Covid-19.

PENDAHULAUN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan indikator kemajuan suatu peradaban. Memajukan Indonesia berarti memajukan pendidikan yang diselenggarakan, agar manusia nya berkualitas secara pemikiran dan karakter. Itulah kenapa salah satu yang menjadi pilar IPM, Indeks Pembangunan Manusia adalah sisi pendidikan.

Dalam dunia manajemen kita akan menemukan Motivasi dan Kepuasan. Motivasi merupakan sikap dan nilai-nilai yang mempengaruhi manusia untuk mencapai keinginannya (Zainal et al, 2018:607). Sedangkan Kepuasan merupakan perasaan senang atau kecewa yang muncul karena membandingkan kinerja terhadap harapan yang diinginkan (Kotler dan Keller, 2009: 138-139).

Motivasi inilah yang selalu mengiringi aktivitas manusia, dua hal ini sangat mempengaruhi adanya kegiatan manusia, apakah positif atau sebaliknya, menjadi baik atau sebaliknya, bahkan dalam kondisi yang sulit.

Merebaknya COVID-19 berdampak pada seluruh aspek aktivitas manusia secara global mulai dari pendidikan, penelitian, olahraga, hiburan, transportasi, ibadah, arisan/interaksi, ekonomi, bisnis, dan politik. Memang, seluruh dunia dalam kesusahan akibat ancaman COVID-19, dan sektor pendidikan menjadi salah satu yang paling terpukul oleh wabah Coronavirus (Onyema et al, 2020).

Penutupan sekolah ini dan aktivitas masyarakat ini tentu bertujuan untuk mencegah penyebaran lebih luas penyebaran covid-19.

Sejak Februari 2020 dampak sistematis pandemi Covid-19 mulai dirasakan masyarakat, terutama saat diberlakukan *lockdown* atau pembatasan aktivitas masyarakat. Masyarakat diminta untuk *Work From Home* dan tentu semua aktivitas belajar juga berlaku *Study From Home* (SFH). Terlebih dengan adanya pengetatan aktivitas masyarakat dengan PPKM (Perberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) di bulan Juli 2021 karena tingginya mortalitas karena Covid-19, masyarakat dan aktivitas belajar mengajar yang sempat direncanakan untuk belajar tatap muka secara terbatas menjadi tertunda dan melakukan kembali pembelajaran secara daring.

Di Indonesia sendiri pemberhentian aktivitas belajar mengajar secara tatap muka dan berganti ke pola daring atau *online* berjalan sejak bulan Februari 2020. Dengan dikeluarkannya

1. Surat Edaran Mendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) di satuan Pendidikan
2. Peraturan pemerintah No. 21 Tahun 2020, tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam rangka Percepatan Penanganan Covid-19
3. Peraturan Kemendikbud No.33 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Program Satuan Pendidikan Aman Bencana.

Sesuai regulasi pemerintah di atas, maka seluruh lembaga pendidikan diharuskan melakukan proses belajar mengajar secara daring atau *online*. Serentak sejak Maret 2020, kegiatan perkuliahan beralih dari tatap muka ke metode pembelajaran *online* atau daring.

Perubahan pola belajar ini banyak menemukan kendala dalam adaptasinya. Beberapa pengajar dan peserta didik perlu menambah skilnya dalam menggunakan perangkat teknologi untuk proses belajar daring. Tidak sedikit pengajar yang merasa *gaptek* atau gagap teknologi, sehingga kondisi ini memaksa mereka untuk menguasai teknis pelaksanaan pembelajaran daring atau *online* dengan lebih baik. Baik belajar mengoperasikan video converence seperti zoom dan atau google meet, google class room dan lain-lain.

Pada tataran teknis banyak pengajar menggunakan berbagai sarana pembelajaran secara bersamaan, seperti selain menggunakan sarana *video converence* seperti Zoom atau Googlemeet untuk tatap muka secara virtual, juga menggunakan platform mesenger seperti WhatsApp untuk komunikasi dan *share* materi, karena dirasakan sangat familiar dan mudah penggunaannya. Hal ini seperti dinyatakan Gunawan et al (2020) bahwa sebagian besar dosen mengadakan pembelajaran dan diskusi menggunakan aplikasi *social media* seperti WhatsApp. Penyampaian materi pembelajaran berupa *file* atau pesan pendek, paling banyak disampaikan dengan WhatsApp dan atau social media lainnya. Berbagai platform yang tersedia digunakan untuk membantu memfasilitasi pembelajaran seperti sebagai media penyampaian materi, asesmen, ataupun untuk sekedar mengumpulkan tugas

Kendala yang paling sering muncul selama pelaksanaan pembelajaran *online* yaitu keterbatasan akses internet oleh dosen dan mahasiswa calon guru. Di antara masalah yang dihadapi adalah bukan hanya akses teknologi, namun secara ril tidak setiap peserta didik memiliki teknologi, waktu, motivasi, dan dukungan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam pendidikan jarak jauh tersebut (Dubey, 2020). Menurut Alawamleh (2020), siswa masih lebih suka kelas *offline* daripada kelas *online* karena banyak kendala yang mereka hadapi saat mengikuti kelas *online*, seperti kurangnya motivasi, pemahaman materi, penurunan tingkat komunikasi antara siswa dan mereka instruktur dan perasaan terisolasi mereka yang disebabkan oleh kelas *online*. Hasil riset Chiu

(2021) menunjukkan bahwa strategi dukungan digital (untuk *online*) akan lebih baik untuk memenuhi kebutuhan siswa, bahwa semua kebutuhan tersebut merupakan prediktor untuk level keterlibatan, dan dukungan keterkaitan itu menjadi sangat penting.

Bahasoan (2020), menyatakan sistem pembelajaran *online* yang dilakukan pada masa pandemi COVID-19 efektif dan tidak efisien. Efektif dilaksanakan karena kondisi lah yang memaksa kuliah *online* dan tidak efisien karena biaya yang dikeluarkan menjadi lebih banyak jika dibandingkan dengan kuliah *offline*.

Namun Mukhtar K, et al, (2020) menyatakan keuntungan pembelajaran jarak jauh diantaranya kenyamanan, aksesibilitas, sedangkan keterbatasannya melibatkan inefisiensi dan kesulitan dalam menjaga integritas akademik. Rekomendasinya adalah untuk melatih fakultas menggunakan modalitas *online* dan mengembangkan rencana pelajaran dengan pengurangan beban kognitif dan peningkatan interaktivitas.

Permasalahan teknis terkait penyesuaian operasional belajar daring tidak menjadi masalah ketika motivasi terjaga. Karena motivasi menjadi invisible kekuatan yang mendorong seseorang bertingkah laku untuk mencapai yang diinginkan (Zainal, 2018:607). Hasil penelitian pun demikian, banyak temuan yang menyatakan bahwa lingkungan di perguruan tinggi menekankan motivasi kepada mahasiswa untuk melanjutkan studinya (Kember, 2016). Motivasi merupakan energi yang menstimulasi perubahan pada diri manusia. Ketika seseorang mempunyai tujuan maka dia akan berupaya keras, bertekad meraih apa yang menjadi tujuannya (Djaramah, 2002). Inilah mengapa motivasi menjadi salah satu kunci keberhasilan pembelajaran secara daring sekalipun.

Di sisi lain bahwa Pendidikan *online* menawarkan berbagai manfaat bagi pelajar (Lee and Martin, 2017). Praktek pembelajaran daring membutuhkan perhatian yang lebih dan motivasi dianggap sebagai faktor penting untuk keberhasilan belajar termasuk dalam lingkungan belajar daring, sehingga perlunya mempertimbangkan kembali motivasi belajar di lingkungan belajar yang pemanfaatan teknologi (Harandi, 2015)

Selanjutnya, alasan mengapa motivasi merupakan pertimbangan penting dalam konteks pengajaran dan pembelajaran *online* ini perlu dieksplorasi, dalam konteks pendidikan tinggi; di antara yang perlu dilakukan adalah pengenalan pembelajaran *online* bersama sesuai definisinya, diskusi tentang konsep pembelajaran *online* dasar dan pendekatan pedagogis kontemporer yang digunakan dalam lingkungan pembelajaran *online*, melihat secara luas pembelajaran sebagai proses konstruksi pengetahuan dan meningkatkan peran teknologi digital dalam proses tersebut (Harnett, 2016).

Selain motivasi, faktor kepuasan belajar menempati posisi vital dalam mengukur kualitas suatu institusi pendidikan untuk nantinya dapat diminati oleh masyarakat. Kepuasan yang digambarkan sebagai rasa senang atau kecewa ini akan mempengaruhi sikap dan tingkah laku seseorang. Jika usahanya gagal tidak seperti ekspektasi, maka akan terjadi ketidakpuasan. Kotler dan Keller (2009) pakar manajemen pemasaran menggambarkan: bila kinerja gagal memenuhi harapan atau ekspektasi maka pelanggan akan kecewa atau tidak puas, dan bila kinerja sesuai dengan ekspektasi, maka pelanggan akan merasa sangat puas dan senang. Dalam dunia pendidikan juga tidak jauh beda karena para peserta didik ini sama posisi sebagai pelanggan. Bila *civitas academica* baik sebagai lembaga atau outputnya (sistem, program dll) sesuai dengan yang diharapkan peserta didik, maka akan muncul kepuasan dan rasa senang bahkan bangga.

Baber (2020) menyatakan peneliti, pendidik, dan profesional lain sangat ingin mengetahui apakah *e-learning* atau pembelajaran daring mampu memberikan hasil dan akademik yang lebih baik prestasi jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional atau tatap muka, jawabannya hanya dapat ditemukan dengan memeriksa kepuasan dan motivasi siswa.

Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa
2. Apakah ada pengaruh pembelajaran daring terhadap kepuasan belajar mahasiswa
3. Apakah ada pengaruh motivasi belajar mahasiswa terhadap kepuasan belajar
4. Apakah ada pengaruh pembelajaran dari secara tidak langsung terhadap kepuasan belajar melalui motivasi belajar

Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Kontribusi Teori, hasil penelitian ini menjadi bagian hasanah teori baru tentang motivasi dan keluasan belajar dalam pembelajaran daring di masa pandemic Covid-19
2. Kontribusi Praktik, hasil penelitian ini menjadi bahan pengembangan model pembelajaran secara daring dan referensi ilmiah pembelajaran.
3. Kontribusi Kebijakan, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan sekaligus evaluasi, saran dan masukan untuk segenap civitas academica untuk rekomendai kebijakan baru dalam pengelolaan sistem pembelajaran dengan lebih baik dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

LANDASAN TEORI, KONSEP PENELITIAN, DAN HIPOTESIS

Pembelajaran Daring dan Penggunaan Media *Online*

Proses pembelajaran daring (dalam jaringan) atau *online* adalah proses belajar mengajar jarak jauh dengan menggunakan media *online video converence* seperti yang menghubungkan pengajar dengan peserta didik secara virtual dengan menggunakan jaringan internet. Beberapa aplikasi *video converence* kelas *online* ini seperti Zoom, GoogleMeet, Skype, Cisco WebEx, Edmodo, Schology dan lain-lain. Kemudian didukung media belajar yang lain seperti aplikasi: WhatsApp Group, Google Class Room, Youtube, dan atau software yang khusus dirancang untuk pembelajaran jarak jauh, seperti Learning Managemen System (LMS).

Gonzalez-Gomez, D., Jeong, J. S., & Rodríguez, D.A. (2016) menyatakan sebagian besar siswa merasakan manfaat yang besar pada pembelajaran daring dari video pelajaran yang diberikan tidak hanya meningkatkan prestasi pencapaian tujuan pembelajaran tetapi juga untuk melibatkan mereka secara lebih efektif selama pembelajaran.

Motivasi Belajar

Motivasi siswa terbagi menjadi dua jenis: motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Seorang siswa akan termotivasi secara intrinsik ketika dia termotivasi dari dalam dirinya sendiri, belajar karena dorongan kuat dari dalam dirinya atau karena merasa butuh dengan ilmu pengetahuan, mereka melibatkan diri mereka dalam belajar dari minat atau hal yang unik, kepuasan, atau untuk mencapai tujuan ilmiah dan pribadi mereka sendiri. Sedangkan motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang

muncul karena faktor atau dorongan dari luar, seperti belajar giat karena akan mendapatkan hadiah dan lain lain.

Di antara beberapa faktor yang menjadi ciri adanya motivasi belajar adalah a) semangat dan keinginan kuat untuk sukses, b) belajar dengan giat, c) mempunyai cita-cita dan harapan sukses d) mendapatkan reward dan semangat selama pembelajaran, e) lingkungan belajar yang kondusif. (Mulyaningsih, 2014; Saputra et al, 2018,)

Perilaku manusia itu disebabkan oleh adanya motivasi dalam dirinya. Sebagaimana diungkapkan Perry and Hamm (2017) bahwa kesimpulan tentang kepribadian yang timbul dari sebab-akibat berpikir dapat digambarkan dalam atribusi urutan jalur sebagai berikut: hasil (event) → atribusi kausal → kognisi (inferensi kepribadian) → pengaruh → motivasi → perilaku. Dan juga Setiawan S., dan Mulyapradana, A. (2018) menyatakan hal yang senada bahwa motivasi itu mendorong manusia untuk menimbulkan, mengarahkan dan mengorganisir tingkah laku.

Motivasi akan memberikan dorongan untuk tindakan menuju arah yang diinginkan, baik fisik maupun mental, oleh karena itu aktivitas menjadi bagian yang sangat penting dalam motivasi (Lee & Martin, 2017)

Dalam dunia pendidikan motivasi belajar menjadi hal yang sangat penting. Harnett (2016) menyatakan bahwa motivasi merupakan pertimbangan penting dalam konteks pengajaran dan pembelajaran *online*. Bedasar pada self-determination theory (SDT) – teori motivasi intrinsik-ekstrinsik – secara khusus, kontinum motivasi manusia menguraikan berbagai jenis motivasi ekstrinsik dan konsep psikologis yang mendasari otonomi, kompetensi dan keterkaitan dalam cakupan teori tersebut. Design pedagogis dirasa cukup bila ada pemenuhan kebutuhan psikologis dalam belajar, sehingga siswa akan termotivasi secara aktif terlibat dalam mengerjakan tugas-tugas belajar (Hsu et al., 2019).

Indikator motivasi di antaranya adalah; tekun, ulet menghadapi kesulitan, mempunyai minat terhadap masalah, senang belajar sendiri atau mandiri, cepat bosan dengan tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat, tidak mudah menyerah dalam keyakinan serta senang mencari dan memecahkan masalah. (Sardiman, 2011). Sementara menurut Uno (2009), boahwa motivasi belajar terdiri dari hasrat dan keinginan berhasil, kebutuhan dalam belajar, cita-cita, penghargaan atau reward belajar, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan yang kondusif.

Hasil penelitian Baber (2020) menemukan bahwa faktor-interaksi di kelas, motivasi siswa, struktur kursus, pengetahuan instruktur atau pengajar, dan fasilitasi-secara positif mempengaruhi hasil belajar yang dirasakan dan kepuasan siswa. Tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar yang dirasakan siswa dan kepuasan siswa.

Sebagian besar strategi pembelajaran yang diharapkan efektif di lingkungan *online* adalah sama dengan kelas tatap muka di kelas termasuk menggunakan multiple pedagogi dan suberdaya pembelajaran yang ditujukan untuk peserta didik yang berbeda dalam kebutuhan belajarnya, kehadiran yang intens dari pengajar, kualitas interaksi antara dosen dan mahasiswa, daya dukung akademik di luar kelas, serta keterikatan dengan kelas. (Lockman, 2020)

Kepuasan Belajar

Menurut Zainal et al (2018), faktor-faktor yang umumnya digunakan untuk mengukur kepuasan kerja adalah a) pekerjaan, b) adanya supervisi, c) adanya organisasi dan manajemen, e) ada peluang untuk maju, f) kompensasi dan insentif g) kondisi pekerja. Dalam dunia pembelajaran, faktor-faktor tersebut dimodifikasi menjadi a) usaha mengerjakan tugas belajar, b) Pembelajaran dari dosen, c) manajemen pembelajaran yang diterapkan, d) evaluasi tentang materi dan tugas, e) kesempatan mengembangkan potensi diri, f) ada apresiasi baik semangat, nilai atau respon, g) suasana belajar menyenangkan, h) teman kuliah menyenangkan.

Dalam kepuasan belajar, pelayanan yang dimaksud adalah pelayanan pembelajaran yang dirasakan oleh siswa. Oleh karena itu, kepuasan belajar dapat didefinisikan sebagai suatu kondisi perasaan puas karena terpenuhinya harapan dari sebuah kegiatan pembelajaran yang dialami oleh pelajar. Wu, et.al (2015) juga menyebutkan bahwa teori tentang kepuasan belajar (*learning satisfactory theory*) merupakan sebuah teori yang dikembangkan dari teori kepuasan pelanggan/konsumen (*customer satisfaction theory*) oleh Cardozo (1965).

Kepuasan belajar merupakan tingkat kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran dan hasil yang didapatkan dari proses tersebut. Di tingkat perguruan tinggi, seorang mahasiswa merupakan pelanggan dari suatu produk pendidikan dimana mereka memiliki hak untuk berinvestasi di suatu jurusan pada institusi pendidikan yang disukai, selanjutnya dibuktikan juga bahwa kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang guru mampu meningkatkan kepuasan belajar siswa. Dalam penelitiannya, kualitas pembelajaran yang dimaksud mempunyai 3 komponen utama yaitu; kemampuan pendidikan, penguasaan topic serta semangat dan sikap dalam pembelajaran.

Kualitas pembelajaran yang dikelola oleh pengajar berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan belajar peserta didik, begitu pula dengan kinerja akademik mahasiswa akan dipengaruhi oleh kualitas mengajar dosen. Selanjutnya kepuasan mahasiswa ini akan mempengaruhi kinerja akademiknya, dan memiliki pengaruh mediasi terhadap hubungan antara kualitas pengajaran guru dan kinerja akademik siswa (Ko dan Chung, 2014).

Dalam sebuah kelas *online*, keterlibatan mahasiswa menjadi mediasi adanya pengaruh interaksi pembelajaran dan kehadiran pengajar terhadap kepuasan mahasiswa. Kehadiran pengajar berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan peserta didik. Semakin sering hadir akan semakin terlibat dalam interaksi dengan mahasiswa dan mahasiswa akan semakin puas.

Di sisi lain struktur dan organisasi pembelajaran pun terbukti berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kepuasan belajar, dimana semakin baik pengaturan struktur dan organisasi pembelajaran yang direncanakan dan diaplikasikan oleh pengajar, semakin meningkat pula kepuasan belajar yang dirasakan oleh siswa. (Gray dan DiLoreto, 2016)

Tingkat kepuasan siswa juga sangat dipengaruhi oleh pendekatan guru atau dosen terhadap profesinya sebagai pengajar dan seberapa baik mempersiapkan diri sebelum menyampaikan perkuliahan. Semakin baik atau serius pendidik menyiapkan dan mengelola penyampaian ilmunya dalam perkuliahan, maka akan semakin meningkatkan kepuasan mahasiswa. Demikian juga dengan fasilitas dan layanan perkuliahan, jika tersedia dalam jumlah yang cukup dan baik maka akan semakin baik tingkat kepuasan mahasiswa dan mereka akan lebih senang dan bahagia dalam belajar. Hubungan peserta didik dan pengajar, pengalaman yang diberikan, fasilitas dan pelayanan kampus serta fasilitas pendukung mahasiswa dan kesiapan guru berkontribusi pada kepuasan mahasiswa di lembaga pendidikan level perguruan tinggi (Siming, et.al., 2015)

Kualitas pembelajaran terdiri dari dua aspek yaitu masukan pembelajaran (*instructional input*) dan keluaran pembelajaran (*instructional output*). Masukan pembelajaran contohnya peserta didik, materi perkuliahan, dosen, dan proses pembelajaran itu sendiri. Sementara keluaran pembelajaran contohnya hasil pembelajaran, hasil nilai kemampuan siswa, atau penentuan minat siswa. Penelitian tentang dampak masukan instruksional dan institusional kepada siswa menghasilkan data yang beragam, tetapi sebagian besar peneliti menemukan bahwa peningkatan masukan instruksional akan berdampak kepada hasil yang lebih baik. Kualitas instruksional dalam pembelajaran *online* dan pengembangan keilmuan akan berdampak pada kepuasan siswa. Faktor utama kepuasan yang pernah disurvei adalah kualitas pembelajaran yang sangat baik. Sembilan puluh sembilan persen siswa yang melaporkan bahwa para dosen mereka melakukan pekerjaan yang sangat baik untuk mencapai tujuan perkuliahan, menciptakan pembelajaran yang efektif, dan mengkomunikasikan ide-ide dalam pembelajaran. (Brown dan Kurzweil, 2018)

Konsep Penelitian

Kerangka pemikiran penelitian ini disajikan dalam Gambar 1 berikut:

Gambar 1. Kerangka Pemikiran



Hipotesis

Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah

- H1. Pembelajaran daring dengan menggunakan media *online* berpengaruh terhadap motivasi belajar
- H2. Pembelajaran daring dengan menggunakan media *online* berpengaruh terhadap kepuasan belajar
- H3. Motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan belajar
- H4. Pembelajaran daring dengan menggunakan media *online* secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepuasan belajar melalui motivasi belajar

METODE PENELITIAN

Sampel dan Populasi

Penelitian ini menggunakan 90 responden dengan *purposive sampling*; dengan kriteria mahasiswa STIEBP program studi Manajemen dan Akutansi, yang menggunakan media *online* google meet dan atau Zoom dan Google Class Room.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini mempunyai satu variabel laten eksogen (Pembelajaran daring dengan media *online*), satu variabel laten endogen (Kepuasan Belajar) dan Motivasi belajar sebagai *intervening variabel*. Instrumen yang digunakan dalam pengukuran masing masing variabel seperti tabel berikut:

Tabel 1. Variabel dan Instrumen Penelitian

Variabel	Instrumen
Pembelajaran daring (Elearning) (U)	<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan Media <i>Online</i> (U1)• Menggunakan WAG, Zoom atau Googlemeet (U2)
Motivasi Belajar (Motivasi) (M)	<ul style="list-style-type: none">• Mempunyai semangat dan keinginan kuat untuk sukses dalam belajar walau dalam masa pandemic Covid-19 (M1)• Perlu belajar lebih giat dalam pembelajaran daring selama pandemic (M2)• Mempunyai cita-cita dan harapan sukses (M3)• Mendapatkan reward (nilai dan motivasi) selama pembelajaran daring (M4)• Lingkungan kondusif dalam belajar daring (M5)
Kepuasan Belajar (Kepuasan) (P)	<ul style="list-style-type: none">• Berusaha mengerjakan tugas-tugas yang diberikan (P1)• Pengajar memberikan materi dengan baik selama pembelajaran daring (P2)• Ada manajemen pembelajaran yang diterapkan (mencari materi, presentasi & tugas kelompok) (P3)• Ada evaluasi terhadap tugas, materi pembelajaran (P4)• Ada kesempatan mengembangkan potensi diri (Berbicara dan Menulis) (P5)• Ada apresiasi yang diberikan (motivasi, nilai atau respon) (P6)• Suasana belajar daring dikelola dengan menyenangkan (P7)• Teman kuliah menyenangkan (P8)

Sumber: Data diolah

Analisis Penelitian

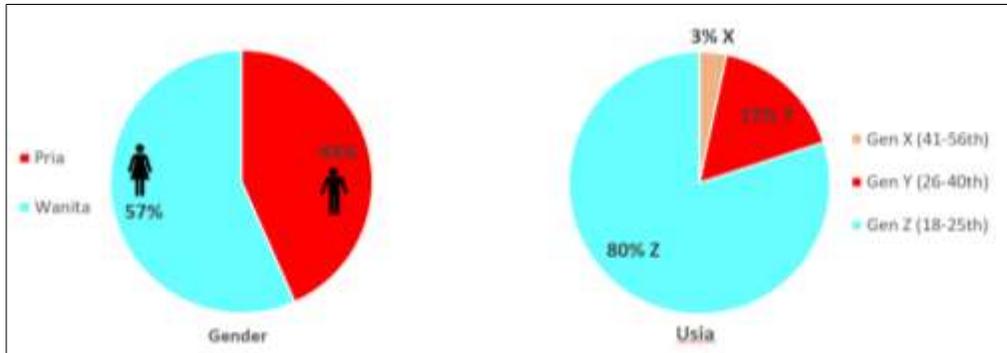
Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Uji Validitas dan Uji Reliabilitas yang digunakan untuk pengujian observasi yakni menguji kuisisioner yang dijalankan dalam penelitian ini valid dan reliabel atau tidak. Begitu juga digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas hasil secara keseluruhan. Kemudian Uji Statistik Deskriptif; untuk melihat gambaran deskripsi dari data, Uji *Goodness Of Fit* (GOF); untuk melihat apakah model yang digunakan dalam penelitian ini *fit* atau tidak, dan Uji Hipotesis; digunakan untuk menguji hipotesisi penelitian. Uji analisis hipotesis menggunakan metode SEM (*Structural Equation Modeling*) dan aplikasi pengujian yang digunakan adalah software SPSS ver.22 dan AMOS ver.22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Responden

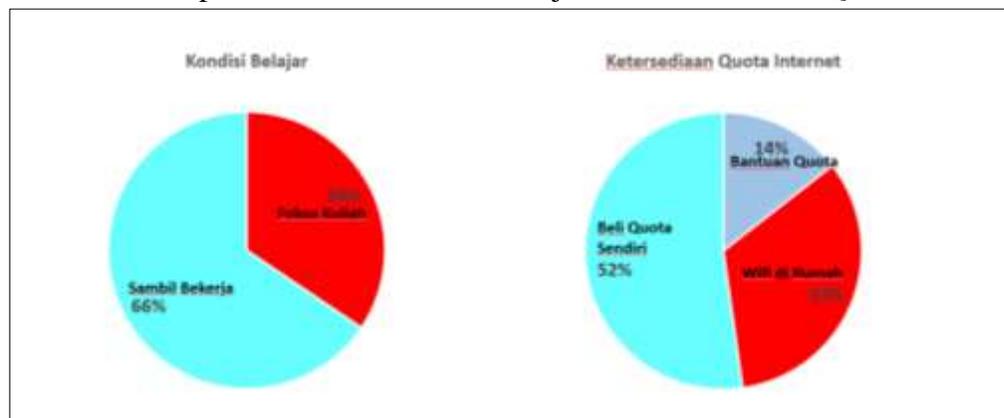
Secara umum responden dapat dipaparkan seperti Gambar 2 berikut:

Gambar 2: Responden sesuai Gender dan Kelompok Usia



Sumber: Data Primer, diolah

Gambar 3: Responden sesuai Kondisi Belajar dan Ketersediaan Quota Internet



Sumber: Data Primer, diolah

Responden didominasi laki-laki sebanyak 57% dan sebagian besar responden adalah Generasi Z atau mereka yang berumur 18-25 tahun. Sebagian besar responden dalam status kuliah sambil bekerja yakni sebanyak 66% sedangkan yang hanya fokus kuliah sebanyak 34%. Sebanyak 52% responden mencukupi sendiri kebutuhan pulsa quota untuk kuliah daring dan yang mendapatkan bantuan pulsa quota dari pemerintah hanya 14%.

Statistik Deskriptif

Dari data responden yang diperoleh menghasilkan statistik deskriptif sebagai berikut:

Dari data hasil SPSS dalam Tabel 2, Tabel 3, dan 4 menunjukkan nilai *mean* di atas 4, artinya sebagian besar responden menyatakan (dalam skala) setuju dalam pernyataan yang ditanyakan kepada responden. Dan nilai standar deviasi yang kecil (lebih kecil dari nilai *mean*); ini berarti bahwa data yang dihasilkan tidak beragam dan cenderung mendekati rata-rata, artinya sebaran data dalam kondisi yang baik.

Tabel 2. Statistik Deskriptif dari Variable Pembelajaran Daring (U)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
U1	90	1.00	5.00	4.2333	1.02825
U2	90	1.00	5.00	4.5111	.76796
Valid N (listwise)	90				

Sumber: Data Primer diolah dengan SPSS

Tabel 3. Statistik Deskriptif dari Variable Motivasi Belajar Daring (M)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
M1	90	1.00	5.00	4.1556	1.02673
M2	90	3.00	5.00	4.3889	.72970
M3	90	3.00	5.00	4.6222	.66329
M4	90	1.00	5.00	4.1111	.91730
M5	90	1.00	5.00	3.6222	1.18585
Valid N (listwise)	90				

Sumber: Data Primer diolah dengan SPSS

Tabel 4. Statistik Deskriptif dari Variable Kepuasan Belajar Daring (P)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
P1	90	3.00	5.00	4.5333	.65686
P2	90	1.00	5.00	4.0667	.92165
P3	90	2.00	5.00	4.1667	.78253
P4	90	1.00	5.00	4.1444	.86844
P5	90	2.00	5.00	4.1444	.84216
P6	90	2.00	5.00	4.1556	.79197
P7	90	2.00	5.00	3.8667	.97381
P8	90	1.00	5.00	4.0444	1.09042
Valid N (listwise)	90				

Sumber: Data Primer diolah dengan SPSS

Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas data primer dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas & Reliabilitas Variabel

No	Variabel	Output Nilai: <i>Pearson Correlation</i>	Output Nilai: <i>Sig</i>	Output Nilai: <i>Cronbach's Alpha Based On Standardized Items</i>
1.	Pembelajaran Daring (Elearning) (U)			0.814
	U1	0.947	0.000	
	U2	0.902	0.000	

No	Variabel	Output Nilai: Pearson Correlation	Output Nilai: Sig	Output Nilai: Cronbach's Alpha Based On Standardized Items
2.	Motivasi Belajar (Motivasi) (M))			0.828
	M1	0.817	0.000	
	M2	0.846	0.000	
	M3	0.674	0.000	
	M4	0.754	0.000	
	M5	0.811	0.000	
5.	Kepuasan Belajar (Kepuasan) (P)			0.883
	P1	0.548	0.000	
	P2	0.821	0.000	
	P3	0.829	0.000	
	P4	0.772	0.000	
	P5	0.783	0.000	
	P6	0.797	0.000	
	P7	0.796	0.000	
	P8	0.625	0.000	

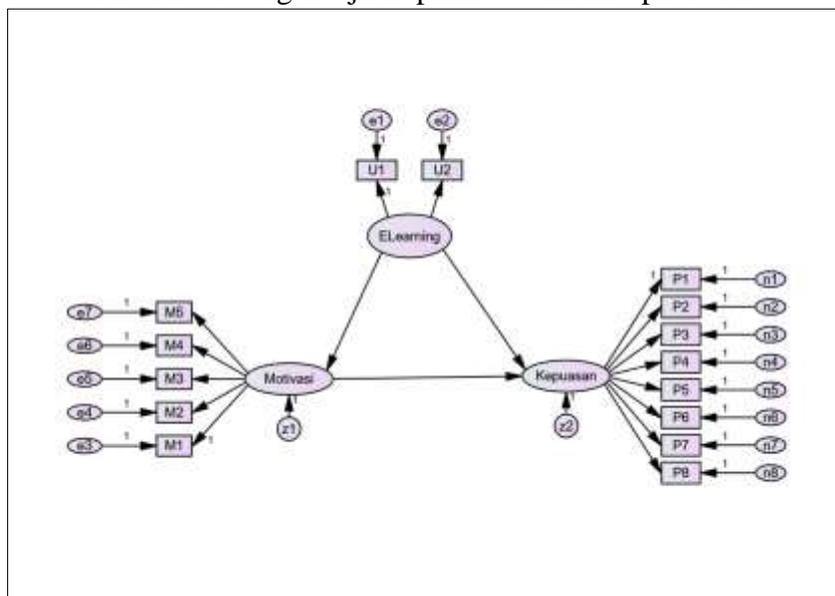
Sumber: Hasil data primer, diolah SPSS

Dari tabel diatas menunjukkan semua parameter atau indiaktor mempunyai angka *Pearson Correlation* diatas 0.5 ini dan nilai Sig nya kecil dibawah sig penelitian (0.05) sehingga dapat dikatakan bahwa semua variabel dan indikator penelitian ini valid. Nilai *Cronbach's Alpha* dari semua variable juga menunjukkan di atas 0.6, ini menandakan bahwa semua variabel tersebut reliabel.

Uji Goodness Of Fit (Kesesuaian Model)

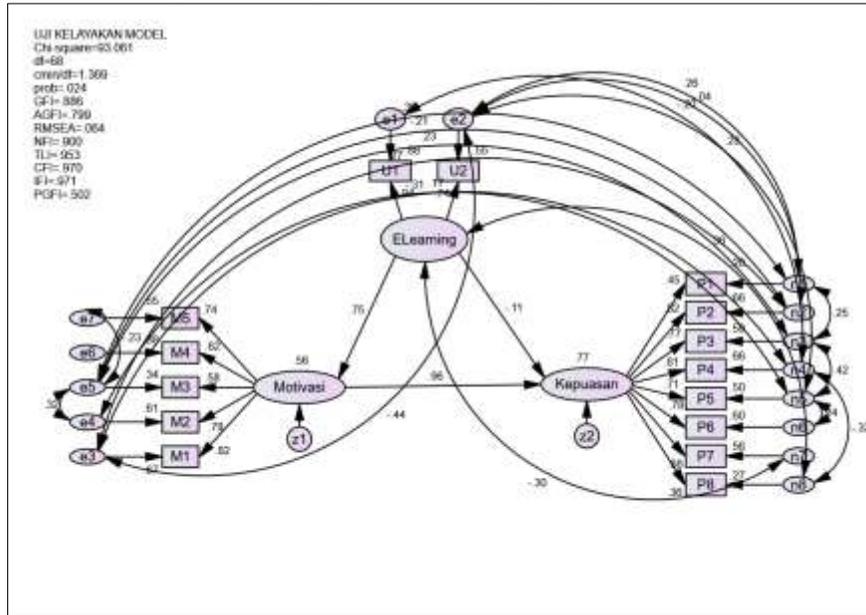
Setelah data kita olah dengan AMOS seperti diagram path pada Gambar 4 dan 5, akan diperoleh hasil analisis yang kita rancang.

Gambar 4. Diagram jalur pada AMOS dari penelitian



Sumber; data diolah dengan AMOS

Gambar 4. Diagram Jalur pada AMOS dari penelitian setelah modifikasi



Sumber; data diolah dengan AMOS

Beberapa indeks kelayakan model yang diukur dalam penelitian ini adalah mencakup *Absolut Fit Measures* (di antaranya: chi-square, DF, P-Value, CMIN/DF, GFI, RMSEA), *Incremental Fit Measures* (di antaranya: AGFI, NFI, NNFI/TLI, CFI, IFI) dan *Parsimonious Fit Measures* (salah satunya PGFI) (Riadi, 2018: 113-114), seperti yang dipaparkan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pengujian Model Fit

No.	GOF Index	Nilai Standard	Hasil Uji	Penilaian Model
1	CMIN		93.061	-
2	DF		68	-
3	P-value	Diharapkan kecil	0.024	Good Fit
4	CMIN/DF	≤ 2 atau ≤ 5	1.369	Good Fit
5	GFI	0 s.d 1, ≥ 0.9 <i>good fit</i>	0.886	Marginal fit
6	AGFI	0 s.d 1, ≥ 0.9 <i>good fit</i>	0.799	Poor fit
7	RMSEA	0.05 – 0.08, <i>good Fit</i>	0.064	Good Fit
8	NFI	0 s.d 1, ≥ 0.9 <i>good fit</i>	0.900	Good fit
9	NNFI / TLI	0 s.d 1, ≥ 0.9 <i>good fit</i>	0.953	Good fit
10	CFI	0 s.d 1, ≥ 0.97 <i>good fit</i>	0.970	Good fit
11	IFI	0 s.d 1, ≥ 0.9 <i>good fit</i>	0.971	Good fit
12	PGFI	0 s.d 1, ≥ 0.5 <i>good fit</i>	0.502	Poor fit

Sumber: data diolah

Dari keseluruhan indeks *Goodness Of Fit* yang diukur di atas menunjukkan bahwa model yang dipakai dalam penelitian ini adalah *fit* secara keseluruhan.

Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis dengan AMOS dipaparkan seperti dalam Tabel 7 berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Alur Pengaruh Variabel			Estimate	S.E.	C.R.	P
Motivasi	<---	Elearning	0.662	0.109	6.077	0.000
Kepuasan	<---	Elearning	- 0.034	0.051	- 0.664	0.507
Kepuasan	<---	Motivasi	0.330	0.095	3.484	0.000

Sumber: Data primer (diolah)

H1. Pembelajaran daring dengan menggunakan media *online* berpengaruh terhadap motivasi belajar

Dalam tabel hasil uji di atas menunjukkan bahwa Pembelajaran daring (*Elearning*) terhadap Motivasi menunjukkan nilai P; 0.000 yakni lebih kecil dari 0.05 dan nilai C.R nya 6.077 yakni lebih besar dari 1.96, sehingga dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran daring berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap motivasi belajar mahasiswa.

H2. Pembelajaran daring dengan menggunakan media *online* berpengaruh terhadap kepuasan belajar
 Dalam baris kedua tabel di atas menunjukkan nilai estimasi untuk Pembelajaran daring terhadap kepuasan adalah minus (-0.034) nilai C.R juga minus (-0.664) dan nilai P nya lebih besar dari 0.05, dengan demikian dapat dijelaskan bahwa Pembelajaran daring tidak berpengaruh langsung secara signifikan terhadap Kepuasan.

H3. Motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan belajar

Dan di baris terakhir tabel di atas menunjukkan Motivasi terhadap Kepuasan mempunyai nilai estimasi positif, nilai C.R lebih besar dari 1.96 dan nilai P nya lebih kecil dari 0.05 (yaitu 0.000), hal ini menunjukkan bahwa Motivasi berpengaruh langsung secara signifikan terhadap Kepuasan.

Untuk hipotesis keempat adalah melihat pengaruh secara tidak langsung Pembelajaran daring terhadap Kepuasan melalui Motivasi. Hasil hipotesis ini ditampilkan dalam Tabel 8. berikut

Tabel 8. Pengaruh Antar Variabel Secara Tidak Langsung

Hubungan Antar Variabel	Thit	Ttab	Simpulan	Indirect Effect
Elearning → Motivasi → Kepuasan	2.986	1.988	Signifikan	0.521

Sumber: Data primer (diolah)

H4. Pembelajaran daring dengan menggunakan media *online* secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepuasan belajar melalui motivasi belajar

Dalam aplikasi AMOS tidak menunjukkan hasil hubungan ini, sehingga kita bisa menghitungnya menggunakan rumus Sobel, untuk mendapatkan nilai Thitung. Dari menggunakan nilai estimasi dan nilai standar error (S.E) pada Tabel 7. pada hubungan Pembelajaran daring (*Elearning*) terhadap Motivasi dan Motivasi terhadap Kepuasan, kemudian diolah dengan Sobel Test diperoleh nilai Thitung 2.986 (seperti pada Tabel 8) dan untuk 90 sampel dengan nilai signifikansi 0.05 diperoleh nilai Ttabel: 1.988, di mana Thitung lebih besar daripada Ttabel, maka dapat dijelaskan bahwa pengaruh tidak langsung Pembelajaran daring terhadap kepuasan melalui Motivasi sebagai intervening variabel adalah signifikan, serta besar pengaruh tidak langsung nya sebesar 52% (nilai *indirect effect*).

Pembahasan

Pembelajaran daring atau *online* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Harandi (2015), Gonzalez-Gomez (2016), Harnett (2016), Hakim dan Mulyapradana (2020), Lockman (2020).

Di masa pandemi Covid-19 ini, semua sektor kehidupan mengalami kesulitan, namun kondisi ini memaksa setiap individu untuk menghadapinya dan mencari solusi yang baik untuk kehidupan tentu disesuaikan dengan dukungan sumberdaya masing-masing. Ini menjadi tantangan tersendiri untuk tidak menyerah dengan kondisi. Fitriyani (2020), menyatakan bahwa kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran daring itu akan ditemukan, namun tidak ada pilihan lain kecuali mengoptimalkan pembelajaran daring, dalam kondisi darurat pandemic Covid-19 ini transfer pengetahuan dari dosen ke mahasiswa dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi.

Lingkungan pembelajaran daring atau *online* akan selalu menuntut penyesuaian. Penyesuaian dalam Metode dan materi pembelajaran yang selaras, untuk program pembelajaran tatap muka ataupun *online* menjadi faktor yang menentukan dalam keberhasilan pembelajaran (Pilington, 2018).

Sebagaimana dalam teori motivasi sendiri bahwa setiap manusia akan tergantung dengan motivasi yang dimiliki, kehidupan akan berjalan menuju motivasinya. Perry and Hamm (2017) menyatakan bahwa motivasi akan mengarahkan kepada perilaku. Motivasi adalah sikap yang mendorong manusia pada keinginannya (Zainal, 2018). Kehidupan akan selalu berkelindan dengan masalah yang dihadapi, hanya perlu menyematkan motivasi positif dalam diri, sehingga ketika benturan masalah terjadi menyandarkan kembali kepada motivasi positif tersebut menjadi pilihan dan solusi-solusi ditengah kesulitan akan terbuka, walaupun hanya sebuah rasa optimis dan kuat di masa pandemik.

Pembelajaran daring dalam penelitian ini tidak berpengaruh terhadap kepuasan pembelajaran. Hasil ini tidak sejalan dengan Hakim dan Mulyapradana (2020), Insani dan Panday (2020), namun sejalan dengan penelitian Komarudin (2021), Priyastuti dan Suhadi (2020). Hal ini bisa saja terjadi mengingat kondisi atau parameter yang digunakan dalam penelitian berbeda.

Dalam kasus penelitian ini menjadi relevan karena bagaimanapun kondisi pembelajaran secara daring ini tidak seoptimal pembelajaran tatap muka, mahasiswa akan merasakan pola belajar yang tidak seperti biasanya saat belajar di kelas. Sehingga memunculkan respon yang tidak senang tidak nyaman, repot dan ribet dengan teknologi, tidak fokus yang semua itu menunjukkan gambaran tidak puas dengan pembelajaran pola daring tersebut.

Motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan belajar mahasiswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hakim dan Mulyapradana (2020), Insani dan Panday (2020).

Dengan demikian segenap upaya pembelajaran yang dilakukan untuk memacu motivasi akan berdampak kepada kepuasan mahasiswa. Hal ini semakin kuat ketika melihat pengaruh tidak langsung dari pembelajaran *online* ini terhadap kepuasan ternyata berdampak signifikan melalui variabel motivasi. Memotivasi mahasiswa melalui pembelajaran daring adalah kunci mewujudkan kepuasan belajar.

Dengan demikian yang perlu dibangun oleh para pengajar dalam pembelajaran secara daring atau *online* adalah bagaimana membangun motivasi mahasiswa, berkomunikasi efektif, intens dalam diskusi. Seperti Alawamleh, (2020) bahwa instruktur harus berkomunikasi dengan siswa dengan semua sarana komunikasi formal maupun non formal (pesan instan obrolan *online* grup) secara

paralel dengan saluran formal (platform *online*, email). Lee and Martin (2017) memandang bahwa para pengajar *online* perlu berkreasi menyajikan pilihan-pilihan pengayaan dengan diskusi dengan mendalam dengan menggunakan data-data untuk mendukung yang relevan pada pembelajaran *online*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan beberapa poin sebagai berikut:

1. Pembelajaran daring dengan menggunakan media *online* berpengaruh signifikan dan positif terhadap motivasi belajar mahasiswa
2. Pembelajaran daring dengan menggunakan media *online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan belajar.
3. Motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan belajar
4. Pembelajaran daring dengan menggunakan media *online* berdampak signifikan secara tidak langsung terhadap kepuasan belajar mahasiswa melalui motivasi belajar.

Secara umum bahwa para pengajar dibantu oleh civitas akademika perlu meningkatkan motivasi pembelajaran secara daring selama pandemic Covid-19 ini dengan kualitas pengajaran yang lebih baik, memperbanyak pengayaan dan diskusi serta komunikasi efektif dengan peserta didik. Dengan demikian kepuasan peserta didik akan tercapai yang akan berdampak kepada baiknya kualitas pendidikan lembaga dan civitas akademika pada khususnya.

Keterbatasan

Penelitian ini dengan keterbatasan variabel yang diteliti, dan perlu dikembangkan dengan variabel-variabel lain untuk mendapatkan teori baru dalam topik motivasi di masa Pandemi.

Pembelajaran daring tidak berpengaruh kepada kepuasan belajar dapat menjadi masukan dalam manajerial pembelajaran.

Saran

1. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi sumbangsih teori untuk memperkaya hasanah ilmu pengetahuan.
2. Pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan variabel lain dengan lebih fokus kepada variabel yang memicu kepuasan dari sisi sarana dan prasarana.
3. Hasil ini menjadi kontribusi manajerial terhadap lembaga pendidikan dan dosen pada khususnya untuk dapat memberikan model pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Alawamleh M., Al-Twait LM., dan Al-Saht GR. (2020). The effect of *online* learning on communication between instructors and students during Covid-19 pandemic. *Asian Education and Development Studies*. Emerald Publishing Limited. 2046-3162.

Bahasoan A., dan Ayuandiani W., Mukhram M., Rahmat A. (2020). Effectiveness of *Online Learning In Pandemic Covid-19*.

- Baber H. (2020). Determinants of Students' Perceived Learning Outcome and Satisfaction in *Online Learning* during the Pandemic of COVID19. *Journal of Education and e-Learning Research* Vol. 7, No. 3, 285-292.
- Brown J., dan Kurzweil M., (2018). *Instructional Quality, Student Outcomes, and Institutional Finances*. ACE and the American Council on Education. One Dupont Circle NW, Washington, DC 20036
- Chiu TKF. (2021): Applying The Self-Determination Theory (SDT) To Explain Student Engagement In *Online Learning* During The COVID-19 Pandemic, *Journal of Research on Technology in Education*.
- Djaramah SB. (2002). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta
- Dubey P, and Pandey D. (2020). Distance Learning in Higher Education During Pandemic: Challenges and Opportunities. *The International Journal of Indian Psychology*. Volume 8, Issue 2, April- June, 2020.
- Fitriyani Y., Fauzi I., dan Sari MZ. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Kependidikan* Juli 2020. Vol.6, No.2.
- Gonzalez-Gomez, D., Jeong, J. S., dan Rodríguez, D. A. (2016). Performance And Perception In The Flipped Learning Model: An Initial Approach To Evaluate The Effectiveness Of A New Teaching Methodology In A General Science Classroom. *Journal of Science Education and Technology*, 25(3), 450-459.
- Gray J.A., dan DiLoreto M., (2016). The Effects of Student Engagement, Student Satisfaction, and Perceived Learning in *Online Learning* Environments. *NCPEA International Journal of Educational Leadership Preparation*, Vol. 11, No. 1– May, 2016.
- Gunawan, Suranti NMY, dan Fathoroni. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, Vol. 1 No. 2, 2020: 61-70
- Hakim M dan Mulyapradana A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen*; Volume 4 No. 2 September 2020.
- Harandi, S. R. (2015). Effects of E-learning on Students' Motivation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 181, 423–430.
- Hartnett, M. (2016). *Motivation in online education*. Singapore: Springer Science+Business Media.
- Hsu, H.C.K., Wang, C.V., dan Levesque-Bristol, C. (2019). Reexamining The Impact Of Self-Determination Theory On Learning Outcomes In The *Online Learning* Environment. *Education And Information Technologies*, 24(3), 2159-2174.

- Insani SC., dan Panday R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Masa Pandemic Covid-19.
- Kember D., (2016). Understanding the Nature of Motivation and Motivating Students through Teaching and Learning in Higher Education. Springer Science+Business Media. Singapore
- Ko, W.H., dan Chung, F.M. (2014). Teaching Quality, Learning Satisfaction, and Academic Performance among Hospitality Students in Taiwan. *World Journal of Education*, 4(5),11-20.
- Komarudin, dan Subekti B.H., (2021). Tingkat Kepuasan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran PJOK Daring. *Jambura Health and Sport Journal*; Vol. 3, No. 1, Februari 202.
- Kotler P., dan Keller KL., (2009). *Manajemen Pemasaran*, Edisi 13 Jilid 1. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Lockman, A. S., dan Schirmer, B. R. (2020). *Online* instruction in higher education: Promising, research-based, and evidence-based practices. *Journal of Education and e-Learning Research*, 7(2), 130-152.
- Mukhtar K., Javed K., Arooj M., dan Sethi A. (2020). Advantages, Limitations and Recommendations for *online* learning during COVID-19 pandemic era. *Pak J Med Sci*. 2020 May; 36 (COVID19-S4): S27–S31.
- Mulyaningsih, I.E. (2014). Pengaruh Interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Lee, J., dan Martin, L. (2017). Investigating Students' Perceptions of Motivating Factors of *Online* Class Discussions. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 18(5), 148–172.
- Onyema EM et al. (2020). Impac of Coronavirus Pandemic on Education. *Journal of Education and Practice*. Vol 11 No. 13. 2020.
- Pilkington, O. A. (2018). Active Learning for an *Online* Composition Classroom : Blogging as an Enhancement of *Online* Curriculum. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(2), 1–14.
- Priyastuti M.T., dan Suhadi. (2020). Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *JLH: Journal Of Language and Health*. Volume 1 No2, October 2020, pp 49-56.
- Riadi E. (2018). *Statistik SEM: Structural Equation Modeling dengan Listrel*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Sardiman Am. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. CV Rajawali. Jakarta.

- Setiawan, S., dan Mulyapradana, A. (2018). Peran *Work Motivation* Sebagai *Variabel Intervening* Pengaruh Reward Instrinsik, Supervision Of Work & Satisfacation Of Compensation Terhadap Employee Performance. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke-1. CV Alfabeta. Bandung.
- Siming L., Niamatullah, Gao J., Xu D., dan Shafi K. (2015). Factors Leading to Students' Satisfaction in the Higher Learning Institutions. *Journal of Education and Practice*. Vol.6, No.31.
- Uno H.B. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. PT Bumi Aksara. Jakarta
- Zainal VR., Ramly M., Mutis T., dan Arafah W. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan Dari Teori ke Praktik*. Edisi Ketiga. PT.Rajagrafindo Persada. Depok.
- Perry R.P., and Hamm J.M., (2017). "An Attribution Perspective on Competence and Motivation Theory and Treatment Interventions" dalam Elliot JE., Dweck CS., dan Yeager DS. (Eds), *Handbook of Competence and Motivation: Second Edtion: Theory and Application*. (Hlm 62). The Guilford Press New York London. New York USA.

Persembahan untuk STIEBP
Jakarta, 31 Juli 2021