

TUGAS AKHIR

**PENGGUNA MEDIA ONLINE, MOTIVASI DAN KREATIVITAS
MAHASISWA TERHADAP KUALITAS BELAJAR AKIBAT COVID 19**

(STUDI KASUS MAHASISWA STIB KUMALA NUSA)



Disusun Oleh:

NOPRIANTO NDUN

18001409

PROGRAM DIPLOMA TIGA MANAJEMEN

SEKOLAH TINGGI ILMU BISNIS KUMALA NUSA

YOGYAKARTA

2021

PERSETUJUAN

Judul : Pengguna media online motivasi dan kreativitas Mahasiswa terhadap kualitas belajar akibat Covid 19 (Studi Kasus Mahasiswa STIB KUMALA NUSA)

Nama : Noprianto Ndun

NIM : 18001409

Program Studi : Manajemen Administrasi

Tugas Akhir ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir Program Studi Manajemen STIB KUMALA NUSA pada:

Hari :

Tanggal :

Mengetahui
Dosen Pembimbing

Sarjita, S., M.M.
NIK.11300114

PENGESAHAN

PENGGUNA MEDIA ONLINE, MOTIVASI DAN KREATIVITAS

MAHASISWA TERHADAP KUALITAS BELAJAR AKIBAT COVID 19

(STUDI KASUS MAHASISWASTIB KUMALA NUSA)

Laporan Tugas Akhir ini telah diajukan pada STIB KUMALA NUSA untuk memenuhi persyaratan Akhir Pendidikan pada Program Studi Diploma Tiga Manajemen.

Disetujui dan disahkan pada:

Hari :

Tanggal :

Tim Penguji

Ketua

Anggota

Mengetahui
Ketua STIB KUMALA NUSA

Anung Pramudyo, S.E., M.M.
NIP. 197802042005011002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noprianto Ndun

NIM : 18001409

Judul Tugas Akhir : Pengguna media online motivasi dan kreativitas
Mahasiswa terhadap kualitas belajar akibat Covid 19
(Studi Kasus STIB KUMALA NUSA)

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diterbitkan oleh pihak manapun kecuali tersebut dalam referensi dan bukan merupakan hasil karya orang lain sebagian maupun secara keseluruhan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari ada yang mengklaim bahwakarya ini milik orang lain dan dibenarkan secara hukum, maka saya bersedia dituntut berdasarkan hukum.

Yogyakarta, Maret 2021

Yang membuat pernyataan

Noprianto Ndun

NIM.18001409

MOTO

AMSAL 1:7

Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan.

MATIUS 6 :33

Tetapi carilah dahulu Kerajaan Allah dan kebenarannya, maka semuanya itu akan ditambahkan kepadamu.

Amsal 23:18

Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang.

YEREMIA 29:11

Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman TUHAN, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan.

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kasih sayang-Nya telah memberikan kekuatan, membekali dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir ini saya persembahkan:

1. Ayah dan ibu saya tercinta yang telah sudi dan ikhlas membesarkan saya dengan segala perjuangan dan pengorbananya, serta membrikan Do,a, kasih sayang , semangat, motivasi dan tenaga agar saya bisa belajar dengan baik.
2. Untuk saudara-saudara saya yang selalu memberi semangat, selalu mendukung dan mengingatkan saya untuk belajar dan serius dalam kuliah.
3. Untuk teman-teman saya, terima kasih karena karna tidak memberikan dukungan dan nasehat, tetapi juga membantu banyak hal.
4. Untuk Dosen pembimbing saya bapak Sarjita, S.E., M.M. yang telah membimbing saya dengan baik dan memberikan ilmu yang bermanfaat untuk saya.
5. Dan untuk semua pihak yang membantu saya, dan mendoakan saya, terimah kasih saya ucapkn.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena pernyataannya-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar.

Laporan tugas akhir ini merupakan salah satu kewajiban yang harus dipenuhi oleh seluruh mahasiswa tingkat akhir (semester 6) untuk mendapatkan kelulusan bidang studi Diploma III STIB KUMALA NUSA. Laporan tugas akhir ini bertujuan untuk mengaplikasikan seluruh kemampuan dan teori yang sudah di pelajari dan diterapkan dalam dunia kerja yang nyata

Dalam menyelesaikan laporan ini penulis tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan pengarahan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha ESA yang selalu memberikan kaih karunia-Nya dan perlindungan-Nya kepada penulis
2. Kedua orang tua yang tercinta dan keluarga besar, yang telah membimbing dan memotivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dan nasehat, semangat, kepercayaan dan Doa yang tiada henti. Semoga bisa jadi kebanggaan keluarga dan berguna bagi sesama Amin.
3. Seluruh Narasumber webinar
4. Bapak Anung Pramudyo, S.E. M.M. selaku ketua STIB KUMALA NUSA
5. Bapak Sarjita,S.E.,M.M. selaku dosen pembimbing tugas akhir

6. Seluruh Staf pengajar STIB KUMALA NUSA
7. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu

Yogyakarta, Juni 2021
Penulis

Noprianto Ndun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Uraian kreativitas.....	5
1. Pengertian Kreativitas	5
2. Tujuan pengembangan kreativitas	6
3. Faktor pendorong ciri-ciri kreativitas	6
B. Motivasi belajar	8
1. Pengertian motivasi belajar.....	8
2. Contoh hal yang berkaitan dengan motivasi belajar.....	9

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.....	10
C. Usaha-usaha dalam meningkatkan motivasi belajar.....	14
D. Pengaruh media online	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis penelitian.....	22
B. Sumber data	22
C. sumber data	24
D. Populasi dan sampel.....	23
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Gambaran umum lokasi penelitian	26
B. Temuan Penelitian	27
C. Pembahasan	29
BAB V PENUTUP	30
A. Kesimpulan	30
B. Saran	30
DAFTAR PUSTAKA.....	32

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Era abad ke-21 teknologi informasi semakin berkembang dalam kehidupan masyarakat karena dianggap sebagai fasilitas untuk membantu pekerjaan. Banyak terobosan baru teknologi informasi yang tercipta di berbagai bidang. Begitu pula di bidang pendidikan, teknologi informasi seperti PC, laptop, bahkan mobile smartphone digunakan oleh pendidik maupun siswa sebagai alat penunjang pembelajaran. Di Indonesia sendiri, pembelajaran menggunakan bantuan teknologi informasi telah diterapkan (Akmal dan Susanto, 2018). Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”. Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan komunikasi. Dalam hal ini kaitannya dengan penggunaan media sosial yang lebih spesifikasi pada penggunaan aplikasi ataupun

software yang biasa kita kenal dengan Facebook (FB), Twitter, Whatsapps (WA), Instagram (IG), Line, dan Path. menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan member kontribusi dan feedback / umpan balik secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Saat teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja. Karena kecepatan media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita. Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang bisa memiliki media sendiri. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan sosial media dan jejaring internet. Kita sebagai pengguna sosial media dengan bebas mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis dan berbagai model content lainnya. Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu penggunaan media sosial yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik, baik pelajar sekolah dasar atau mahasiswa perguruan tinggi. Status yang ada tidak banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing masing individu

(Nurhalimah 2019). Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya media

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media online motivasi dan kreativitas mahasiswa terhadap kualitas belajar akibat Covid19 (Studi Kasus Mahasiswa STIB KUMALA NUSA

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian yang dikehendaki adalah sebagai berikut yaitu untuk mengetahui pengaruh media online motivasi dan kreativitas mahasiswa terhadap kualitas belajar akibat covid19 (studi kasus mahasiswa STIB KUMALA NUSA).

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

- a. Mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki dengan mengetahui perbandingan antara teori yang dapat dengan kenyataan yang ada di Kampus.
- b. Mendapat pengalaman dari keterampilan dalam menyelenggarakan motivasi dan kreativitas mahasiswa di bidang media online

2. Bagi mahasiswa

Laporan ini dapat dijadikan sebagai penambahan wawasan dan dapat menjadi bahan referensi atau acuan penelitian bagi penulis selanjutnya, khususnya mahasiswa STIB KUMALA NUSA.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Uraian Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas belajar sering kali di anggap sebagai sesuatu ketrampilan yang didasarkan pada bakat alam. Dimana hanya mereka yang berbakat yang bisa menjadi kreatif. Anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar, walaupun dalam kenyataannya terlihat bahwa orang yang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan cepat dan bearagam. Sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang.

Meurut munandar kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatuyang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas seseorang dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif. Menurut Slameto bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan suatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan suatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

2. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Jadi tujuan mengembangkan kreativitas pembelajaran sebagai berikut:

- a. Mengetahui cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik teknik yang dikuasainya.
- b. Mengetahui cara dalam menemukan alternatif pemecahan.
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidak pastian.
- d. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.

3. Faktor Pendorong Ciri-Ciri Kreatifitas

Menurut Pamulu terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kreatifitas anak adalah sebagai berikut: Kedekatan emosi Berkembangnya kreativitas anak sangat bergantung pada kedekatan emosi dari orang tua. suasana emosi yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan, atau terpisah sangat menghambat perkembangan kreativitas anak.

- a. Kebebasan dan respek

Anak kreatif biasanya memiliki orang tua yang menghormatinya sebagai individu, mempercayai kemampuan yang dimiliki, adanya

keunikan, serta memberi kebebasan kepada anak tidak otoriter, tidak selalu mengawasi atau terlalu membatasi kegiatan anak.

b. Menghargai prestasi dan kreativitas

Orang tua anak kreatif biasanya selalu mendorong anaknya untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya yang baik, tidak menekankan pada hasil akan tetapi proses. Spontanitas, kejujuran dan imajinasi di anggap penting bagi perkembangan kreatif anak.

Menurut Slemeto, ciri ciri kreativitas yaitu:

Ciri ciri kreativitas dapat dikelompokan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri-ciri kognitif diantara orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat mempengaruhi terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif. Mengacu pada beberapa pendapat diatas, indikator kreatif belajar peserta didik yang direncanakan diteliti dengan indikator sebagai berikut:

a. Memiliki dorongan (drive) yang tinggi

- b. Memiliki keterlibatan yang tinggi
- c. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- d. Penuh percaya diri atau percaya kepada diri sendiri
- e. Memiliki kemandirian yang tinggi
- f. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya

Inventori kepribadian ditunjukan untuk mengetahui kecenderungan kepribadian seseorang. Kepribadian kreatif yang dimaksud meliputi sikap, motivasi, minat, gaya berpikir dan kebiasaan-kebiasaan berperilaku. Penilaian proses mental yang memunculkan solusi, ide, konsep, bentuk artistik, teori atau produk yang unik dan baru/original tes dibuat dalam bentuk firgual/gambar atau verbal bahasa. Contoh lain mengenai tes kreativitas (khusus dikonstruksi di indonesia) adalah skala sikap kreatif oleh munandar. Skala ini disusun untuk anak SD dan SMP penyusunan instrumen mempertimbangkan perilaku kreatif yang tidak hanya memerlukan kemampuan berpikir kreatif (kongnitif), namun juga sikap kreatif (efektif).

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) dan dari luar diri siswa (ekstrinsik) untuk melakukan sesuatu. Motivasi instrinsik meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dan harapan akan cita-cita siswa. Sedangkan motivasi ekstrinsik yang

meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan belajar yang menarik dan adanya upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Menurut W.S Winkel (1983) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa (intrinsik) yang menimbulkan belajar. Motivasi belajar terdiri dari dua kata yang mempunyai pengertian sendiri sendiri yaitu motivasi dan belajar, namun dalam pembahasan ini dua kata yang berbeda tersebut saling berhubungan membentuk satu arti.

Menurut Mc Donald: Menurut Mc Donald dalam buku Nyanyu Khodijah, mengatakan bahwa motivasi adalah sesuatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Jadi, motivasi adalah suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan motivasi belajar adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk belajar

2. Contoh hal yang berkaitan dengan motivasi belajar

- a. Siswa kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan
- b. Siswa termotivasi belajar hanya saat awal-awal pelajaran (2 mata pelajaran namun setelah keluar istirahat maka motivasi belajarnya akan kurang
- c. Guru yang kurang kreatif saat mengajar sehingga siswa merasa jenuh dan bosan

- d. Kondisi kelas yang kurang terawat
- e. Guru yang kurang provisional

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

a. Faktor intrinsik

1. Minat

Minat merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu, dimana minat belajar yang tinggi akan menyebabkan belajar siswa menjadi lebih mudah dan cepat. Minat berfungsi sbagai daya penggerak yang mengarahkan seseorang melakukan kegiatan tertentu yang spesifik. Minat adalah kecenderungan seseorang untuk merasa pada objek tertentu yang dianggap penting. Dari rasa ketertarikan terhadap sesuatu akan membentuk motivasi yang akhirnya teraktualisasi dalam perilaku belajarnya.

2. Cita – cita

Timbulnya cita-cita dibarengi oleh perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa dan nilai-nilai kehidupan serta oleh perkembangan kepribadian. Cita-cita untuk menjadi seseorang (gambaran ideal) akan memperkuat semangat belajar. Seseorang dengan kemauan besar serta didukung oleh cita-cita yang sesuai maka akan menimbulkan semangat dan dorongan yang besar sehingga bisa meraih apa yang diinginkan.

3. Kondisi siswa

Motivasi belajar adalah usaha-usaha seseorang (Siswa) untuk menyediakan segala daya (kondisi-kondisi) untuk belajar sehingga ia mau atau ingin melakukan pembelajaran. Kondisi-kondisi tersebut baik fisik maupun emosi yang dihadapi oleh peserta didik akan mempengaruhi keinginan individu untuk belajar dan tentunya akan melemahkan dorongan untuk melakukan sesuatu dalam kegiatan belajar. Kondisi fisik serta pikiran yang sehat akan menumbuhkan motivasi belajar. Sehat berarti dalam keadaan baik, segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit serta keadaan akal yang sehat.

b. Faktor ekstrinsik

1. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan salah satu yang mempengaruhi motivasi belajar hal ini dapat ditinjau dari beberapa aspek yakni:

a) Latar belakang pendidikan

Latar belakang pendidikan anggota keluarga menurut saya memiliki peran dalam hal yang mempengaruhi motivasi belajar seseorang anak. Misalkan saja anak yang berasal dari keluarga yang memiliki latar belakang pendidikan yang kurang tinggi pasti memiliki kendala dalam hal membangun motivasi belajar anaknya.

b) Perekonomian keluarga

Tak dapat dipungkiri bahwa ekonomi keluarga memegang peranan dalam mempengaruhi motivasi belajar, akan muncul masalah-masalah klasik yang secara tidak langsung mempengaruhi motivasi belajar misalnya pemenuhan alat-alat yang berkaitan dengan kegiatan belajar disekolah antara lain pakaian, alat tulis menulis dan uang jajan dan kadang muncul fenomena bahwa anak yang berasal dari keluarga kurang mampu justru merekalah yang berprestasi dan sebaliknya anak yang berasal dari keluarga mampu justru mmereka yang acuh tak acuh.

c) Sistem sosial dalam keluarga

Dari analisis yang saya lakukan bahwa nilai-nilai atau norma yang diyakini dalam suatu keluarga memberi pengaruh terhadap motivasi belajar contohnya anak keturunan nelayan, mereka sangat dipengaruhi oleh aturan aturan yang terbentuk dalam keluarganya misalkan setelah pulang sekolah mereka sering pergi membantu orang tua mereka menangkap ikan sehingga muncul paradigma bahwa tak perlu sekolah tinggi untuk menjadi nelayan, biar tidak sekolah tetap bisa jadi nelayan. kita dapat realit bahwa anak yang berasal dari pesisir jarang memiliki pendidikan yang tinggi.

2. Lingkungan sekolah

a) Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana berpengaruh terhadap motivasi belajar, secara tidak langsung kondisi dan ketersediaan sarana akan dapat membangkitkan motivasi belajar.

b) Guru

Guru sangat berperan dalam membangkitkan motivasi belajar siswa hal ini karena guru berfungsi sebagai motivator, mediator dan fasilitator maka posisi seorang guru sangat sentral dan paling utama dalam hal membangkitkan motivasi belajar siswa.

c) Manajemen sekolah

Manajemen sekolah berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar, kemampuan kepala sekolah dan staff pengajar dalam rangka mengatur dan merancang jadwal pembelajaran memberi pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar contoh misalkan penentuan mata pelajaran yang akan diajarkan pertama dan terakhir misalkan matematika jangan diajarkan pada jam terakhir karena konsentrasi siswa mulai berkurang.

3. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan tempat seorang anak melakukan interaksi setelah pulang sekolah didalam masyarakat seorang anak belajar tentang baik buruk sehingga akan berpengaruh terhadap motivasi belajar dan dimasyarakat juga seorang anak akan bertemu dengan guru yang mengajarnya di sekolah sehingga tingkah laku guru dalam masyarakat akan memberi mereka cara pandang tentang yang diajarkan gurunya, misalkan seorang guru yang selalu menyuruh anak didiknya untuk shalat berjamaah namun justru guru tersebut yang jarang melakukan shalat berjamaah jadi ini akan menjadi reaksi dari pengetahuan yang diajarkan guru tersebut dan muncul ketidakpercayaan.

C. Usaha-Usaha Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut saya adapun usaha-usaha yang harus dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar baik yang berkaitan langsung maupun berdampak tidak langsung adapula usaha meningkatkan motivasi belajar secara intrinsik dan ekstrinsik. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik maka harus ada sinergitas dari beberapa elemen yang bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

1. Memaksimalkan sarana dan prasarana pembelajaran
2. Merekrut tenaga pengajar yang profesional

3. Manajemen sekolah harus akuntabel dan profesional
4. Melibatkan seluruh stackholder

Upaya untuk meningkatkan motivasi menurut para ahli Menurut Djamarah (2002:125) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain:

1. Memberi angka

Angka dimaksud adalah simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar di masa mendatang.

2. Hadiah

Hadiah dapat membuat siswa termotivasi untuk memperoleh nilai yang baik. Hadiah tersebut dapat digunakan orang tua atau guru untuk memacu belajar siswa.

3. Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan. Persaingan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong siswa belajar.

4. Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi

yang cukup penting. Siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

5. Memberi ulangan

Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Siswa akan menjadi giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Siswa biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan merupakan strategi yang cukup baik untuk memotivasi siswa agar lebih giat belajar juga merupakan sarana motivasi.

6. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil belajarnya, akan mendorong siswa untuk giat belajar. Dengan mengetahui hasil belajar yang meningkat, siswa termotivasi untuk belajar dengan harapan hasilnya akan terus meningkat.

7. Pujian

Pujian adalah bentuk reinforcement positif sekaligus motivasi yang baik. Guru bisa memanfaatkan pujian untuk memuji keberhasilan siswa dalam mengerjakan pekerjaan sekolah dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana menyenangkan, mempertinggi gairah belajar.

8. Hukuman

Hukuman merupakan reinforcement negatif, tetapi jika dilakukan dengan tepat dan bijak akan merupakan alat motivasi yang baik dan efektif.

9. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar merupakan potensi yang ada dalam diri siswa. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan agar hasrat untuk belajar itu menjelma menjadi perilaku belajar.

10. Minat

Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Proses belajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat. Minat dapat dibangkitkan dengan membandingkan adanya kebutuhan, menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau, memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik, menggunakan berbagai macam metode mengajar.

11. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima oleh siswa merupakan alat motivasi yang cukup penting. Dengan memahami tujuan yang hendak dicapai, akan timbul gairah untuk belajar.

D. Pengguna Media Online

1. Pengertian pengguna

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pengertian pengguna adalah: orang yang menggunakan contoh: mahasiswa pengguna media belum semuanya mampu membeli paket/voucher untuk mengaksesnya.

2. Pengertian Media

Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Mc. Luhan media ialah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain yang tidak ada di hadapannya. Ada dua faktor yang mempengaruhi media, yakni faktor internal yaitu karakteristik individu pekerja media dan rutinitas yang berlangsung dalam organisasi media dan faktor eksternal yakni variabel ekstramedia dan ideologi yang mempengaruhi isi media.

3. Pengertian online

Online merupakan istilah bahasa inggris yang terdiri dari dua kata, yaitu "On" dan "Line". Kedua kata ini memiliki makna tersendiri bila diartikan ke dalam Bahasa Indonesia. On berarti sedang berlangsung, sementara Line mengandung arti garis atau saluran. Jika kedua kata ini digabungkan menjadi Online maka akan terbentuk pengertian baru yang tidak jauh-jauh dari pengertian dasar yang telah dijelaskan sebelumnya. Online adalah istilah yang digunakan untuk memaknai sesuatu yang sedang berlangsung atau terjadi dalam satu jaringan/saluran yang dikenal dengan internet. Jadi online bisa dikatakan juga suatu kejadian yang sedang berlangsung dengan menggunakan saluran ataupun suatu alat tertentu misalnya facebook, twitter, instagram,

dan lain sebagainya. Jadi jika ada seorang individu satu dengan individu yang lain sedang bermain dengan akun media sosial yang sama maka kedua orang tersebut bisa di sebut sedang online. Karena kedua individu tersebut sedang melakukan kejadian yang sedang berlangsung di satu saluran yang sama yakni internet. Jadi jelas kedua individu tersebut sedang bermain online. Jelas media online adalah jurnalisme yang berubah. Perubahan-perubahan yang dibawa oleh kemungkinan-kemungkinan teknologis mengartikulasikan kembali peranan-peranandan fungsi-fungsi profesi ini. Misalnya sebuah study oleh Singer mengindikasikan bahwa ketika surat kabar menjadi online, peran penjaga gerbang (gatekeeper) mereka menghilang. Ini menyarankan agar surat kabar tradisional sebaiknya menyerahkan peran ini dengan menyediakan link-link ke situs-situs berita yang terhubungkan bukannya memutuskan kish mana yang mestinya disertakan.

4. Pengertian perilaku

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan arti yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian tersebut bisa disimpulkan bahwa perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung ataupun yang tidak dapat diamati oleh orang lain. Sedangkan dalam pengertian umum perilaku adalah segala perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup. Perilaku dapat

dibatasi sebagai keadaan jiwa untuk berpendapat, berfikir, bersikap, dan lain sebagainya yang merupakan berbagai refleksi berbagai macam aspek, baik fisik maupun non fisik. Perilaku juga diartikan sebagai suatu reaksi psikis seseorang terhadap lingkungannya, reaksi yang dimaksud digolongkan menjadi dua, yakni:

- a) Bentuk pasif (tanpa tindakan nyata), yaitu merupakan tindakan yang dilakukan oleh seseorang secara tidak langsung atau tidak nyata.
- b) Dalam bentuk aktif (dengan tindakan nyata), yaitu suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan suatu tindakan yang nyata dan tampak dengan jelas kebenarannya. Perilaku merupakan hasil dari segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku juga merupakan respon atau reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya. Setiap manusia memiliki sifat, sikap dan perilaku yang berbeda-beda. Ada yang memiliki perilaku yang buruk, ada juga yang baik. Setiap sikap dan perilaku yang dimiliki masing-masing orang akan mempengaruhi kehidupannya. Seorang yang memiliki perilaku yang baik, maka akan disegani dan disantuni oleh orang-orang disekitarnya. Sedangkan orang yang memiliki perilaku buruk, maka orang itu pun akan mendapatkan perilaku yang tidak menyenangkan pula dari orang-orang disekitarnya. Sedangkan menurut kamus besar

bahas indonesia perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah jenis kualitatif, Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak menggunakan model-model matematik, statistik atau komputer. Proses penelitian dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dalam kegiatannya peneliti tidak menggunakan angka dalam mengumpulkan data dan dalam memberikan penafsiran terhadap hasilnya.

B. Sumber Data

Data ialah suatu bahan mentah yang jika diolah dengan baik melalui berbagai analisis dapat melahirkan berbagai informasi. Dengan informasi tersebut, kita dapat mengambil suatu keputusan. Sedangkan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yakni sumber primer dan sumber sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya. Pada penelitian ini sumber data primer didapatkan secara langsung dari kuesioner yang diberikan kepada nasabah.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder diharapkan dapat membantu memberi keterangan, atau data pelengkap sebagai bahan pembanding. Sumber data sekunder pada penelitian diperoleh dari dokumen-dokumen nasabah.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data penelitian

1. Studi Pustaka (Library Research Method)

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara membaca buku atau majalah dan sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

2. Studi Lapangan (Field Research Method)

Studi lapangan adalah metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data -data dengan cara sebagai berikut:

a) Pengamatan (Observasi)

Pengamatan adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek penelitian secara langsung.

Data yang didapatkan dari metode observasi ini berupa prosedur sistem secara detail.

b) Wawancara (Interview)

Wawancara adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan bertatap muka langsung atau tidak langsung dengan melakukan tanya jawab dengan responden.

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

1. Sejarah singkat kampus STIB KUMALA NUSA

STIB KUMALA NUSA didirikan pada tahun 2001 oleh para intelektual yang memiliki idealisme di dunia Pendidikan khususnya khususnya bidang manajemen administrasi. Di tengah pandemi covid 19 STIB KUMALA NUSA baru-baru ini menyelenggarakan acara dies natalis yang ke 19 secara sederhana. Bertempat di aula kampus setempat acara dihadiri terbatas para dosen karyawan serta pihak Yayasan. berinisiatif untuk mendirikan perguruan tinggi tingkat diploma tiga dalam bidang manajemen administrasi yang di beri nama Akademik Manajemen Administrasi Ypk Yogyakarta. Akademik Manajemen Administrasi atau AMA YPK Yogyakarta adalah salah satu lembaga Pendidikan Swasta yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta STIB berdiri pada tahun 2000 di bawah Yayasan Rajawali Langlang Global Yogyakarta dengan pembelajaran yang berfokus pada manajemen STIB memiliki 3 program studi yaitu Manajemen Administrasi Rumah Sakit, Manajemen Administrasi Obat dan Farmasi. Kampus STIB KUMALA NUSA Jl. Ringroad Timur. Jl. Logo STIB KUMALA NUSA resmi tahun 2018. Letjen Suprpto 70 ngampilan Yogyakarta 55272. Bunga Teratai adalah bunga air yang dapat hidup di sembarang air baik kotor maupun

bersih hal ini di latar belakang kesadaran akan arti penting manajemen administrasi dalam dalam setiap pengambilan keputusan sekaligus untuk menentukan tujuan organisasi. Stib kumala nusa didirikan pada tahun 2001 oleh para intelektual yang memiliki idealism didunia Pendidikan khususnya bidang manajemen administrasi.

2. Identitas STIB KUMALA NUSA

Nama kampus	: STIB KUMALA NUSA
Status kampus	: Aktif
Kecamatan	: Banguntapan
Kabupaten	: Bantul

B. Temuan penelitian

Pada bab IV ini, peneliti akan memaparkan mengenai temuan hasil penelitian. Temuan penelitian ini merupakan deskripsi dari data yang diperoleh dalam pengumpulan data di lapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya dalam pembahasan akan dilakukan analisis hasil penelitian mengenai pengaruh media online, motifasi dan kreatifita mahasiswa STIB KUMALA NUSA dalam berinteraksi sosial di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia. Data-data yang telah dihasilkan dalam proses penelitian ini akan dideskripsikan yakni diawali terlebih dahulu oleh deskripsi mengenai data-data umum. Data-data umum yang akan diuraikan diantaranya mengenai deskripsi umum lokasi penelitian yang merupakan lembaga pendidikan yaitu Universitas

Pendidikan Indonesia yang bertempat di kota Yogyakarta dan profil mengenai lokasi penelitian tersebut, dilanjutkan temuan hasil penelitian dan analisis data penelitian atau pembahasan. Temuan dalam penelitian ini merupakan hasil dari wawancara mendalam dengan informan, lalu melakukan observasi dalam kegiatan interaksi informan dengan lingkungannya untuk menemukan data yang diperlukan dan melakukan studi dokumentasi. Uraian hasil penelitian berupa deskripsi yang disusun berdasarkan informasi yang didapatkan dari informan pokok dan informan pangkal. Pada BAB IV akan dipaparkan beberapa temuan peneliti sebagai hasil penelitian dari pengumpulan data dan pengolahan data yang ditemukan di lapangan. Semua data yang didapat oleh peneliti tentunya sesuai dengan permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan dideskripsikan dan dianalisis sebagai dasar untuk mendapatkan kesimpulan dari tujuan awal penelitian. Adapun tujuan penelitian ini sebagaimana dituangkan pada BAB I, bahwa penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menggali dan mengkaji motif apa yang melatarbelakangi mahasiswa menggunakan media online

C. Deskripsi lokasi penelitian

Pemaparan deskripsi lokasi penelitian ini berdasarkan informasi yang di dapatkan dari www.ama.ypk (diakses 2 juli 2021) penelitian yang dilakukan yaitu berlokasi di kampus STIB KUMALA NUSA yang terletak di JL Ringroad Timur No.43, Wonocatur, banguntapan. Di kampus STIB KUMALA NUSA memiliki tga fakultas: 1).Manajemen Rumah

Sakit(MARS). 2) Manajemen Obat dan farmasi(MAOF). 3) Manajemen Administrasi Perkantoran(MAOF)

Kampus STIB KUMALA NUSA berlokasi di kota Yogyakarta yang merupakan salah satu kota yang masyarakatnya berbudaya Jawa.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara pengaruh Media online motivasi dan kreativitas mahasiswa terhadap kualitas belajar akibat covid19 terhadap kampus stib kumala nusa. Berdasarkan kenyataan yang ada bahwa media online adalah media yang menampilkan berbagai Materi dengan dengan beberapa aplikasi whatsapp, class room, zoom dan lain-lain Media online ini dapat membuat peserta didik salah gunakan dalam memainkannya sehingga membuat mereka mengurangi waktu belajarnya dirumah.

Media online ini pun dapat membuat mereka senang saat mereka menggunakan media tersebut. Apalagi saat ada tugas atau saat ujian, karna dengan media online ini pun mahasiswa merasa enak saat mengerjakan tugas. social media ini dapat menjadi bantuan bagi peserta didik yang menggunakannya. Sedangkan dari beberapa peserta didik yang diteliti mengatakan bahwa media online ini juga dapat merugikan mereka sebagai pengguna. Salah satu nya dari segi kuota, kemudian waktu. Tidak adanya kuota membuat mereka kesal ketika ingin membuka media online tersebut saat ada tugas lalu tidak bisa. Kemudian waktu, waktu membuat mereka tidak bisa melakukan hal ini ketika sedang ada tugas dari dosen, Karena jika

membuat atau mengerjakan tugas tersebut sambil melakukan hal lain maka tugas tersebut tidak terbuat dengan bagus dan menarik. Dengan demikian penelitian ini pun menjadi bukti bahwa peserta didik banyak yang bisa mengatur waktunya dengan efektif karena bisa kuliah sambil bekerja. Berdasarkan hasil penelitian ini peserta didik harus banyak mengerti bahwa pengaruh tersebut tidak baik untuk kegiatan proses belajarnya sehingga mempengaruhi prestasi belajar mereka diakhir. Adanya penelitian ini pun membuat peneliti mengetahui apakah benar bahwa media online ini mempengaruhi prestasi belajar mereka.

Dan adanya penelitian ini pun untuk membuat peserta didik mengetahui seberapa berpengaruhnya media online yang mereka gunakan dalam prestasi belajar mereka, Sangat disayangkan ketika seharusnya waktu mereka digunakan untuk belajar guna mengejar prestasi belajar yang baik ini malah membuat mereka terpuruk akan prestasi belajarnya yang menurun. Maka dari itu penelitian ini pun membuat mereka sadar bahwa banyak waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar. Dari hasil tersebut telah jelas menyatakan bahwa media online terdapat korelasi positif juga mempermudah pelajar dalam prestasi belajar. Maka dikatakan media online tersebut sangat membantu dalam prestasi belajar peserta didik dikelas.

BAB V

PENUTUP

1. KESIMPULAN

Berdasarkan laporan diatas dapat disimpulakjn bahwa Pengaruh media online motiasi dan kreativitas Mahasiswa terhadap kualitas belajar akibat Covid 19 (Studi Kasus Mahasiswa STIB KUMALA NUSA) yaitu kegiatan mengenai dengan pengaruh media online, menggunakan media online tersebut harus digunakan saat proses perkuliahan. Langkah tersebut harus terus di lakukan agar tidak ketinggalan saat berlangsungnya waktu perkuliahan

2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh media online motiasi dan kreativitas Mahasiswa terhadap kualitas belajar akibaat Covid 19 (Studi Kasus Mahasiswa STIB KUMALA NUSA) dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kampus

Dengan adanya pengaruh media online erhadap kualitas belajar maka peneliti mengharapkan kepada kampus untuk mengingatkan para peserta didik untuk sering menggunakan/aktif dalam media online tersebut agar tidak sering ketinggalan dalam proses perkuliahan.

2. Peserta didik

Dengan adanya penelitian ini, peserta didik diharapkan untuk bisa mengatur jadwal belajarnya dengan baik agar tidak selalu ketinggalan saat berlangsungnya proses perkuliahan.

3. Peneliti lain

Kepada peneliti selanjutnya, peneliti belum bisa mengatakan bahwa penelitian ini sempurna. Maka dari itu peneliti lain pun bisa memperluas bahasan yang berbeda dengan mengembangkan variabel-variabel lain yang memungkinkan ada kaitannya dengan penelitian ini. Sehingga dapat memperoleh informasi lebih luas mengenai Pengaruh media online motivasi dan kreativitas Mahasiswa terhadap kualitas belajar akibat Covid 19 (Studi Kasus Mahasiswa STIB KUMALA NUSA).

~~Aspek Motivasi dan Pembelajaran~~

(Jakarta: Buku Kita, 2007), h. 59-62

(Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), h. 25 2

(Jakarta: Rineka Cipta, 2010). h. 146

4 Hafied changara,

Pengantar Ilmu Komunikasi, (Persada:

amaypk.ac.id)

Anik Pamilu, 2007

Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak,
Belajar Mengajar.

Djamarah, Syaiful Bahri.2002.Strategi

Jakarta; 2006). Hlm: 19

Nyanyu Khodijah, Psikologi Pendidikan, 150-15

R&D. Bandung: AFABETA,

Slameto.2010:54 Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan*

Utami Mundandar,1992 Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak
Sekolah.

W.S. Winkel (1983:73) berpendapat motivasi belajar