

Kesiapan Mahasiswa FKIP Universitas Riau Menghadapi *Blended Learning* Ditinjau dari *Self Motivation*

Mujiono¹, Gani Haryana², Mifta Rizka³

Pendidikan Ekonomi FKIP, Universitas Riau

mujiono@lecturer.unri.ac.id¹, ganiharyana@lecturer.unri.ac.id²,

mifta.rizka@lecturer.unri.ac.id³

Abstract

The research aims to describe the level of readiness of students from the Faculty of Teacher Training and Education (FKIP), University of Riau in facing the implementation of Blended learning from self motivation. The study was conducted on 107 active students who were taken randomly. Data obtained by questionnaires distributed via google form. The results showed that the aspect had the drive to achieve something, the achievement level was 83.38% (good). The level of commitment aspect of the achievement is 84.30% (good). The achievement level aspect of initiative is 75.84% (sufficient). The optimistic aspect, the achievement level is 80.66% (good). And on average achievement level of 81.00% (Good). The conclusion is that the readiness of students from the Faculty of Teacher Training and Education (FKIP) University of Riau in facing the blended learning pattern is quite good.

Keywords: Self Motivation, Blended Learning

1. PENDAHULUAN

Inovasi disruptif bukan merupakan hal yang asing lagi bagi semua kalangan di Indonesia. Mulai dari dunia usaha, industri, pemasaran, jasa, pendidikan serta bidang-bidang lain yang ada dalam kehidupan masyarakat kita. Inovasi disruptif merubah pola, skema, cara, teknik, media, alat, teknologi, prosedur dan berbagai tatanan bisnis, pemasaran, layanan jasa dan lainnya yang ada di dunia usaha, industri dan perdagangan. Dampak tersebut saat ini juga sudah merambah ke semua bidang seperti rumah sakit, dunia pendidikan, media cetak dan televisi. Ini tidak bisa dielakkan karena perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi yang menghadirkan hasil yang lebih cepat dan tepat menjadi pilihan utama konsumen. Kondisi ini didukung dengan lahirnya berbagai alat komunikasi yang canggih yang dapat mengakses informasi kapan saja dan dimana saja dengan biaya yang relatif terjangkau.

Dunia kini telah memasuki era revolusi industri 4.0, yakni era yang menekankan pada pola *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic* dan lain-lain atau dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*. Tahun-tahun terakhir ini dinamika perubahan terjadi di perguruan tinggi. Perubahan menunjukkan bahwa perguruan tinggi tengah memasuki agenda kerja lain dari sebelumnya, yaitu berupa era baru perguruan tinggi tumbuh pada abad otomatisasi secara *online* (Danim, 2014). Untuk menghadapi tantangan tersebut, pengajaran di perguruan tinggi dituntut untuk berubah. Kemenristekdikti (Sumberdaya Ristekdikti, 2018), telah merespon melalui kebijakan pendidikan tinggi untuk merubah sistem yang disesuaikan dengan kondisi era revolusi industri 4.0. Kebijakan tersebut tertuang melalui perubahan kebijakan program yang terkait sumber daya iptek dikti, kelembagaan, pembelajaran dan kemahasiswaan, riset dan pengembangan serta inovasi.

Khusus terkait dengan pembelajaran dan kemahasiswaan, Dirjen Belmawa (2018), telah menganjurkan dan mendorong semua perguruan tinggi di seluruh Indonesia untuk melakukan perubahan kurikulum. Untuk implementasi perubahan kurikulum tersebut Dirjen Bilmawa telah menerbitkan Panduan Penyusunan kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0. Tantangan perguruan tinggi dalam mengembangkan kurikulum di era Revolusi Industri 4.0 adalah untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan literasi baru meliputi literasi

data, literasi teknologi dan literasi manusia yang berakhlak mulia berdasarkan pemahaman keyakinan agama (Dirjen Belmawa, 2018). Untuk memiliki kemampuan literasi data dan literasi teknologi maka dalam pembelajarannya tidak bisa terlepas dengan sistem pembelajaran daring atau *online*. Oleh sebab itu, dalam kurikulum di era revolusi industri 4.0 ini mengharuskan dengan sistem *hybrid* atau *blended learning* yaitu metode pembelajaran yang memerlukan pertemuan tatap muka dan dengan materi *online* secara harmonis.

Blended Learning sebagai metode pembelajaran saat ini, juga diperuntukkan penyesuaian terhadap peserta didiknya (mahasiswa), dimana mahasiswa yang dihadapi merupakan generasi *millennial* atau *digital native*. Dari dasar inilah, pengembangan kurikulum di perguruan tinggi menuntut melakukan pembelajaran dengan *blended learning*. Metode pembelajaran dengan bentuk *hybrid* atau *blended learning* menuntut persyaratan tertentu bagi mahasiswanya untuk mencapai hasil yang optimal. Hutabarat (2019) menyatakan bahwa pembelajaran sistem *hybrid* atau *blended learning* hanya efektif jika setiap mahasiswa memiliki *self-motivation* atau motivasi diri yang kuat. Pembelajaran bentuk *blended learning*, tanpa *self-motivation* pada mahasiswa, tidak akan terlaksana dengan efektif. *self-motivation* ini sebagai pra-syarat yang sangat menentukan dalam sistem *blended learning* maka penting untuk mengungkapkan seberapa baik ini dimiliki mahasiswa. Khusus bagi mahasiswa fakultas keguruan tentunya ini akan menjadi hal mendasar sebagai modal untuk mengikuti pola pembelajaran yang nantinya akan diikuti dan diimplemetasikan pada dunia pendidikan menengah kebawah. Karena mahasiswa keguruan disiapkan sebagai calon guru yang tentunya setiap saat akan berkecimpung pada dunia pendidikan. Dimana peserta didiknya adalah generasi *millennial*.

Dengan adanya perubahan metode pembelajaran maka dalam implementasinya secara mekanistik harus mengalami reorientasi. Perguruan tinggi harus melakukan reformasi dalam sistem pembelajarannya. Diane Massell (Paramitha,2018), menyatakan ada tujuh elemen kapasitas untuk meningkatkan mutu pendidikan persekolahan, yaitu: (1) pengetahuan dan keterampilan guru,(2) motivasi siswa, (3) materi kurikulum, (4) kualitas dan tipe orang-orang yang mendukung proses pembelajaran dikelas, (5) kuantitas dan kualitas interaksi para pihak pada tingkat organisasi sekolah, (6) sumber-sumber material dan, (7) organisasi dan alokasi sumber-sumber sekolah di tingkat lembaga. Tentunya dalam Perguruan tinggi motivasi peserta didik yang dimaksud adalah *self-motivation* mahasiswa. Mengacu pada pendapat diatas kurikulum dan motivasi mahasiswa memiliki peran sama dan saling berkaitan dalam reformasi lembaga pendidikan tinggi. Artinya bahwa kedua unsur ini bisa berkontribusi secara parsial maupun simultan.

Self- motivation berperan sebagai pendorong yang dapat menggerakkan semua potensi dan dalam prosesnya diarahkan untuk mencapai tujuan (Siswanto, 2007). Tujuan yang akan dicapai dari kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi adalah kemampuan mahasiswa, baik *skiiil* maupun *knowledge*. *Self-motivation* yang dimiliki mahasiswa ditentukan oleh banyak faktor, dan akan mempengaruhi pelaksanaan kurikulum yang berbasis *blended learning*. Implementasi *blended learning* menuntut kesiapan mahasiswa dari berbagai aspek. Salah satu aspek yang mendasar adalah *self motivation* atau motivasi diri mahasiswa tersebut dalam mengikuti perkuliahan dengan pola pembelajaran terkini. Tinggi rendahnya *self motivation* akan mempengaruhi sukses atau tidaknya pelaksanaan kurikulum *blended learning* ini. *Blended learning* menuntut *self motivation* yang sangat tinggi, karena model pembelajaran ini mensyaratkan tingginya keaktifan mahasiswa dalam prosesnya. Mahasiswa dituntut lebih aktif sejak persiapan, pelaksanaan hingga evaluasi dalam proses pembelajaran.

Bertolak dari deskripsi di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kesiapan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Riau dalam menghadapi *blended learning* ditinjau dari aspek *self motivation*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. *Self Motivation* (Motivasi Diri)

Motivasi berperan penting dalam kehidupan manusia, baik dalam kehidupan keluarga, lingkungan masyarakat maupun pada lingkungan pendidikan tinggi. Amna Emda (2017) berpendapat motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar. Makmun (2012) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak kearah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari. Sardiman (2005) berpendapat bahwa motivasi diri adalah suatu motif atau daya penggerak yang menjadi aktif dan berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dari diri individu sudah terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu. Robbins dan Coulter (Mujiati dan Sriathi, 2009), menyatakan motivasi adalah kesediaan untuk mengeluarkan tingkat upaya yang tinggi untuk dikondisikan oleh kemampuan upaya dalam rangka memenuhi beberapa kebutuhan individu tertentu. Motivasi diri (*self-motivation*) adalah kekuatan yang mendorong untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan (*positivepsychology.com*., *www.skielsyouneed.com*). Dalam kehidupan sehari-hari *self-motivation* dibutuhkan karena dapat menyemangati diri seseorang untuk mencapai apa yang diinginkannya. Seseorang yang mempunyai *self-motivation* yang kuat akan sesuatu hal pasti cenderung akan berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hal tersebut. Sehingga ia akan melakukan apapun untuk mencapai hal yang diinginkannya. Motivasi diri dapat digambarkan dengan kemauan untuk maju, kemampuan dalam mengambil inisiatif dan bertindak efektif, serta kemampuan dalam menghadapi kegagalan (Fajar:2014)

Dengan demikian dapat dimaknai bahwa *Self Motivation* (Motivasi Diri) adalah kekuatan yang muncul dari dalam diri seorang individu sebagai pendorong untuk melakukan berbagai tindakan dalam rangka mencapai tujuannya.

B. Indikator dan Fungsi *Self Motivation* (Motivasi Diri)

Banyak ahli menginventarisasi ciri-ciri dari motivasi dari sudut pandang masing-masing. Namun secara garis besar memiliki makna yang sama. Sardiman (2009) mengemukakan motivasi yang ada pada setiap orang itu memiliki ciri - ciri sebagai berikut :“(1) Tekun menghadapi tugas; (2) Ulet menghadapi kesulitan; (3) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah; (4) Lebih senang bekerja mandiri; (5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; (6) Dapat mempertahankan pendapatnya; (7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu; (8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal”. H. Djali (2009:) menyebutkan bahwa individu yang memiliki motivasi yang tinggi memiliki karakteristik sebagai berikut:“(1) Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi; (2) Memilih tujuan yang realistis; (3) Mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan batu dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil atau pekerjaannya; (4) Senang berkerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain; (5) Mampu menggunakan pemuasan keinginannya demi masa depan yang lebih baik; (6) Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status atau keunggulannya tetapi lambang prestasilah yang dicarinya”.

Kemudian Hamzah B.Uno (2008: 23) mengemukakan bahwa ciri-ciri atau indikator motivasi antara lain :“(1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam kegiatan ; (6) belajar Adanyalingkungan belajar yang kondusif”. Goleman (*positivepsychology.com*), ada

4 komponen motivasi, yaitu: (1) dorongan pencapaian tujuan atau dorongan pribadi untuk mencapai, meningkatkan dan memenuhi standard tertentu, (2) komitmen pada tujuan pribadi, (3) inisiatif atau kesiapan untuk bertindak atas peluang, dan (4) optimisme.

Dari berbagai ciri-ciri atau indikator diatas, maka untuk melihat dan mengukur bagaimana *self motivation* seorang individu dapat dilihat dari seberapa kuat individu tersebut memiliki ciri-ciri tersebut diatas. Konsep *self motivation* dalam kajian ini dilihat dari aspek dorongan untuk mencapai sesuatu, komitmen, inisiatif dan optimisme mahasiswa FKIP Universitas Riau.

C. BLENDED LEARNING

Kumar (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan dalam blended learning yaitu dua unsur utama, yakni pembelajarannya di kelas (classroom lesson) dengan online learning. Blended learning yaitu metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis. Perpaduan antara pembelajaran konvensional di mana pendidik dan peserta didik bertemu langsung dengan pembelajaran secara online yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Adapun bentuk lain dari *blended learning* adalah pertemuan virtual antara pendidik dengan peserta didik. Dimana antara pendidik dan peserta didik mungkin saja berada di dua tempat yang berbeda, namun bisa saling memberi feedback, bertanya, atau menjawab. Semuanya dilakukan secara *real time*. (Harisah Anis :<https://www.tripven.com/blended-learning/> diakses 5 nov 2020).

Semler (2005) "*Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and real world practice. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by themselves. The blended learning approach uses the strengths of each to counter the others' weaknesses.*" *Blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial. *Blended learning* ialah pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda serta ditemukan pada komunikasi terbuka diantara seluruh bagian yang terlibat dengan pelatihan. (Budi Wahyono (<http://www.pendidikanekonomi.com/2012/11/pengertian-blended-learning.html> di akses 5 november 2020)

Kesimpulannya adalah *blended learning* merupakan pola pembelajaran yang memadukan antara pengajaran langsung dengan pengajaran *online* sebagai bentuk penyesuaian antara proses pembelajaran dengan teknologi informasi saat ini. Dengan tujuan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didiknya pada era milenial saat ini.

Carman, (2005) dalam (Harisah Anis :<https://www.tripven.com/blended-learning/> diakses 5 nov 2020) mengungkapkan bahwa terdapat lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* yakni:

1. *Live Event*. Pembelajaran langsung atau tatap muka (instructor-led instruction) secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama (classroom) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (virtual classroom). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan. Pola ini, juga bisa saja mengkombinasikan teori behaviorisme, kognitivism dan konstruktivism sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna.
2. *Self-Paced Learning*. Yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (self-paced learning) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar

mandiri baik yang bersifat text-based maupun multimedia-based (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya). Bahan belajar tersebut, dalam konteks saat ini dapat disampaikan secara online (melalui web maupun melalui mobile device dalam bentuk: streaming audio, streaming video, dan e-book) maupun offline (dalam bentuk CD, dan cetak).

3. *Collaboration*. Mengkombinasikan baik pendidik maupun peserta didik yang keduanya bisa lintas sekolah/kampus. Dengan demikian, perancang blended learning harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar teman sejawat atau kolaborasi antar peserta didik dan pendidik melalui tool-tool komunikasi yang memungkinkan seperti chatroom, forum diskusi, email, website/webblog, dan mobile phone. Tentu saja kolaborasi diarahkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses sosial atau interaksi sosial dengan orang lain, bisa untuk pendalaman materi, problem solving dan project-based learning.
4. *Assessment*. Dalam blended learning, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis penilaian baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (authentic assessment/portfolio). Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan ramuan antara bentuk-bentuk assessmen online dan assessmen offline. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan penelitian tersebut.
5. *Performance Support Materials*. Jika kita ingin mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, perhatikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut siap atau tidak, ada atau tidak. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara offline (dalam bentuk CD, MP3 dan DVD) maupun secara online. Jika pembelajaran dibantu dengan suatu Learning/Content Management System (LCMS), pastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik dan mudah diakses.

Self-Paced Learning atau pembelajarn mandiri sudah barang tentu akan menjadi bagian terpenting dalam implementasi *bladed learning*. *Self-Paced Learning* akan berkaitan erat dengan *self motivation*, karena pembelajaran mandiri akan menuntut tingkat *self motivation* yang tinggi. Sehingga *self motivation* menjadi syarat mendasar yang harus dipenuhi oleh mahasiswa/siswa dalam pola pembelajaran *bladed learning*. Kajian ini akan melihat seberapa tinggi *self motivation* mahasiswa FKIP Universitas Riau dalam menghadapi penerapan pembelajaran *bladed learning*, sehingga bisa dijadikan dasar pembuatan keijakan yang tepat agar pelaksanaan pemb elajaran *bladed learning* sesuai dengan harapan.

3. METODE PEELITIAN

Kajian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, merupakan pengembangan dari penelitian dengan judul " Faktor-Faktor Penentu *Self-Motivation* Mahasiswa Universitas Riau". Dilakukan di Universitas Riau. Populasinya mahasiswa Universitas Riau yang masih aktif hingga semester genap 2019/2020 dengan jumlah 27.548 orang (Biro Akademik Universitas Riau, 2020). Sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin dalam (Wiratna Sujarweni 2014) yakni $n = N / (1 + N.(e)^2)$ dimana n = Jumlah sampel, N = Total populasi dan e = Batas toleransi error. Sehingga $n = 27.548 / (1 + 5.346. (0,005)^2)$ ditemukan sebesar 394. Kemudian dilakukan *cluster* menggunakan teknik *Area Proportional Random Sampling* untuk setiap area fakultas. Untuk Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) sampel minimal yang berjumlah 76 orang mahasiswa. Namun dalam penjarangan data dipeoleh sebanyak 107 mahasiswa. Dengan berbagai pertimbangan semua data yang masuk dijadikan sampel.

Data yang diambil berupa data primer menyangkut *self motivation* mahasiswa FKIP Universitas Riau. *Self motivation* mahasiswa FKIP Universitas Riau ditinjau dari aspek

memiliki dorongan untuk mencapai sesuatu dengan indikator; Kebutuhan terhadap Perkuliahan, Semangat mengikuti perkuliahan, dan Orientasi pada keberhasilan. Aspek komitmen dengan indikator; Memenuhi tugas perkuliahan, dan Yakin pada kemampuan. Aspek inisiatif dengan indikator; Mengatur waktu untuk belajar, dan Suka mengerjakan studi kasus. Aspek optimis dengan indikator; Kekeh/Tidak Mudah menyerah, Percaya diri, dan Intropeksi diri. Penjaringan data menggunakan angket dan disebarakan melalui google formulir. kemudian hasilnya dilakukan perhitungan *mean skor*. Tingkat pencapaian responden pada masing-masing indikator menggunakan rumus:

$$\text{Pencapaian} = \frac{\text{Skor Rata - rata}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Penentuan tingkat pencapaian responden secara kualitatif digunakan kriteria Suharsimi Arikunto (2005:245) sebagai berikut :

- 90 % – 100% Sangat Baik
- 80 % – 89 % Baik
- 65 % – 79 % Cukup
- 55 % – 64% Kurang Baik
- 0 % – 54% Tidak Baik

Rata-rata (mean) dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata hitung Riduwan dan Sunarto (2007:38) sebagai berikut:

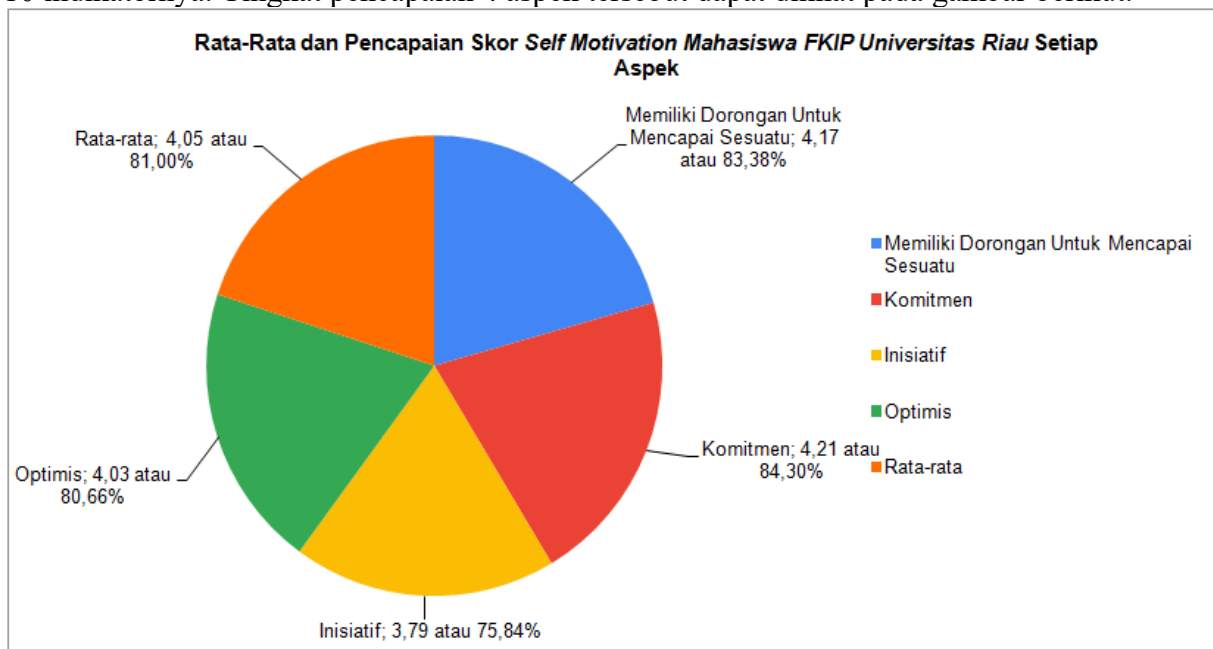
$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Dimana:

- \bar{X} = Mean
- X_i = Jumlah tiap data
- n = Jumlah data

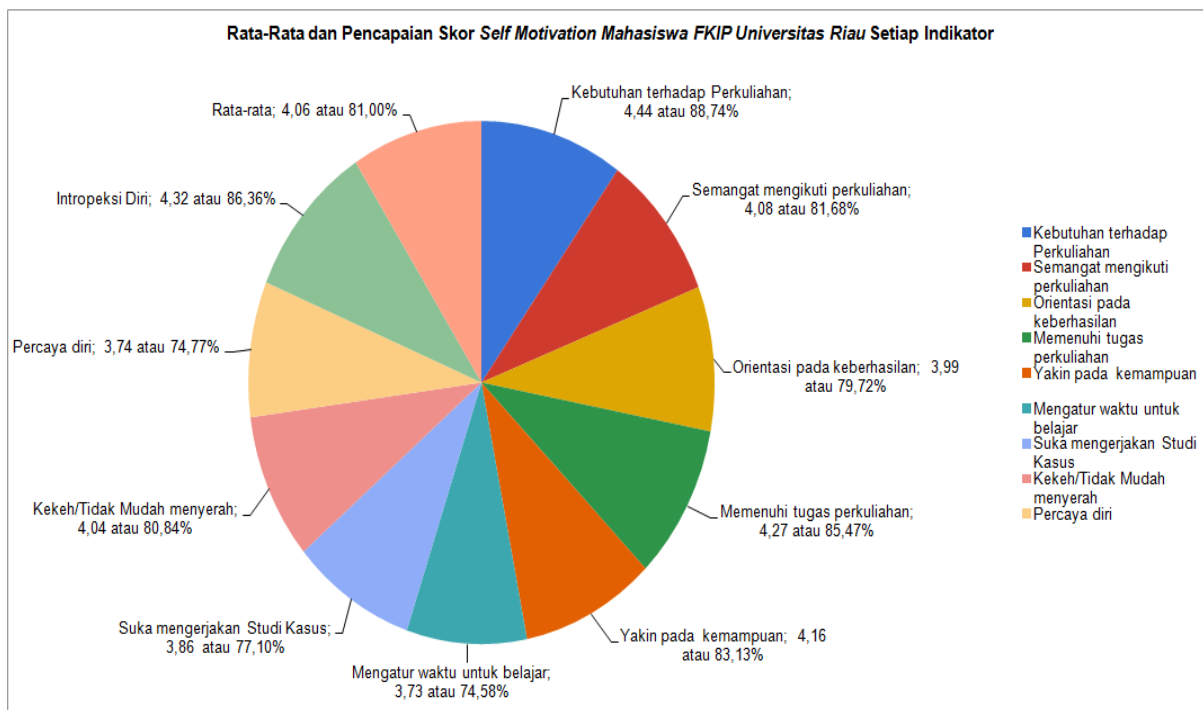
4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Fokus pembahasan dalam penelitian ini yakni melihat *self motivation* dari 4 aspek dan 10 indikatornya. Tingkat pencapaian 4 aspek tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Pencapaian Skor *Self Motivation* Mahasiswa FKIP Universitas Riau Ditinjau dari 4 Aspek

Self motivation mahasiswa FKIP Universitas Riau dilihat dari 4 aspek dijabarkan sebagai berikut. Nilai aspek memiliki dorongan untuk mencapai sesuatu sebesar 4,17 dengan tingkat pencapaian sebesar 83,38%. Nilai aspek komitmen sebesar 4,21 dengan tingkat pencapaian sebesar 84,30%. Nilai aspek inisiatif sebesar 3,79 dengan tingkat pencapaian sebesar 75,84%. dan nilai aspek optimis sebesar 4,03 dengan tingkat pencapaian sebesar 80,66%. Dan secara rata-rata memiliki nilai 4,06 dengan tingkat pencapaian sebesar 81,00%. Kemudian dilihat dari masing-masing indikator dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Rata-Rata dan Pencapaian Skor *Self Motivation* Mahasiswa Universitas Riau Setiap Indikator

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa indikator kebutuhan terhadap Perkuliahan memiliki nilai 4,44 dengan tingkat pencapaian 88,74%, Indikator semangat mengikuti perkuliahan memiliki nilai 4,08 dengan tingkat pencapaian 81,08%, Indikator orientasi pada keberhasilan memiliki nilai 3,99 dengan tingkat pencapaian 79,72%, Indikator memenuhi tugas perkuliahan memiliki nilai 4,27 dengan tingkat pencapaian 85,47%, Indikator yakin pada kemampuan memiliki nilai 4,16 dengan tingkat pencapaian 83,13%, Indikator mengatur waktu untuk belajar memiliki nilai 3,73 dengan tingkat pencapaian 74,58%, Indikator suka mengerjakan studi kasus memiliki nilai 3,86 dengan tingkat pencapaian 77,10%, Indikator kekeh/tidak mudah menyerah memiliki nilai 4,04 dengan tingkat pencapaian 80,84%, indikator percaya diri memiliki nilai 3,74 dengan tingkat pencapaian 74,77% dan Indikator intropeksi memiliki nilai 4,32 dengan tingkat pencapaian 86,36%. Dan secara rata-rata memiliki nilai 4,06 dengan tingkat pencapaian 81,00%.

Dilihat dari aspek dorongan mahasiswa untuk mencapai sesuatu yang mereka inginkan masih dalam kategori baik belum mencapai kategori maksimal sangat baik. Belum selarasnya antara keinginan, niat dan usaha untuk menggapai sesuatu yang diinginkan menjadi unsur penghalang bagi mahasiswa dalam mencapai kategori sangat baik. Kuliah masih dianggap sebagai kebutuhan saja dan belum dijiwai secara utuh dan sepenuh hati, hal ini dibuktikan tidak diikutinya pemenuhan kebutuhan kuliah tersebut dengan semangat mengikuti kuliah dan orientasi pada keberhasilan kuliah itu sendiri. Nilai rata-rata setiap indikator aspek ini masih belum menunjukkan keselarasan dan keseimbangan antar indikator. Hal ini bermakna bahwa

masih harus ada upaya yang mampu mengobarkan semangat belajar agar para mahasiswa tetap berjalan kearah tujuan yang telah ditetapkan sebagai mahasiswa.

Self motivation mahasiswa FKIP Universitas Riau dari aspek komitmen berada pada kategori baik. Komitmen mahasiswa FKIP Universitas Riau masih harus didorong agar berada pada kategori sangat baik, karena tinggi rendahnya komitmen mahasiswa dalam menjalani perkuliahan cerminan keseriusan mereka menjalani perkuliahan. Ketika mahasiswa memiliki komitmen terhadap rencana dan tujuan yang akan dicapai di perguruan tinggi maka dengan sendirinya akan mudah untuk mencapainya.

Kemudian secara umum mahasiswa FKIP Universitas Riau masih memiliki tingkat inisiatif yang hanya sebatas cukup saja. Idealnya selaku mahasiswa semestinya memiliki inisiatif yang sangat tinggi karena akan membawa dampak terhadap keberhasilannya dalam menyelesaikan aktivitas perkuliahannya. Kemampuan mahasiswa dalam mengatur waktu belajarnya akan berbanding lurus dengan keberhasilannya dalam menyelesaikan dan menunaikan rangkaian proses perkuliahan yang dijalani, baik dalam bentuk praktikum maupun teori. Kemampuan dan kemauan mahasiswa dalam mengerjakan studi kasus akan memiliki dampak yang besar terhadap tingkat pemahaman dari materi-materi kuliah yang sudah atau akan disampaikan oleh dosen. Sehingga dengan sendirinya akan terjadi proses *transfer knowledge & skill* yang sangat baik antara dosen dengan mahasiswanya. Inisiatif mahasiswa ini harus menjadi perhatian serius baik dari sisi mahasiswa itu sendiri, orang tua, dosen hingga institusi perguruan tinggi. Hadirnya kurikulum *blended learning* menuntut inisiatif mahasiswa yang sangat tinggi. Karena *Blended learning* salah satu syaratnya adalah kemandirian belajar mahasiswanya.

Sikap optimis akan selalu membawa manusia untuk berpikir positif terhadap segala sesuatu yang dijalani atau akan dihadapi. Artinya bahwa dengan berfikir positif maka akan melahirkan suatu keyakinan munculnya harapan yang baik dimasa yang akan datang. Hal ini sesuai dengan pendapat Safarina (2016) bahwa optimisme merupakan suatu keyakinan tentang segala yang terjadi saat ini merupakan hal baik yang akan memberikan harapan dimasa depan sesuai apa yang kita angankan. Saat menghadapi suatu kesulitan, seseorang yang optimis yakin bahwa kesulitan baik bagi pengembangan diri dan dibaliknya pasti ada kesempatan untuk mencapai harapan.

Dilihat dari sisi optimis secara umum mahasiswa FKIP Universitas Riau berada pada kategori baik. Rasa optimis mahasiswa akan membawa dampak yang luar biasa terhadap tingginya keberhasilan mahasiswa dalam menyelesaikan perkuliahannya. Dilihat dari unsur keuletan atau kekeh/tidak mudah menyerah, mahasiswa Universitas Riau berada pada kategori baik. Hal ini menggambarkan bahwa semangat untuk sukses dalam perkuliahan lebih dari cukup. Rasa tidak mudah menyerah dalam menjalani perkuliahan merupakan unsur penting yang harus dijaga tingkat stabilitasnya, karena unsur ini tidak selamanya konstan tetapi berubah-ubah seiring perjalanan waktu. Keuletan dan rasa kekeh dalam mengerjakan kewajibannya sebagai mahasiswa menjadi salah satu tolok ukur dalam mencapai hasil belajar dalam perkuliahannya.

Selanjutnya rasa percaya diri mahasiswa FKIP Universitas Riau berada pada kategori cukup. Artinya bahwa masih sangat diperlukan upaya kongkrit baik dari diri sendiri mahasiswa maupun lingkungan dan pihak lain disekitarnya untuk memberikan stimulus kepada mahasiswa untuk membangun rasa percaya dirinya. Karena rasa percaya diri seseorang tidak semata-mata timbul dari dirinya sendiri, tetapi sebagian besar ditentukan oleh orang-orang disekitar dan lingkungannya. Rasa percaya diri akan muncul jika seseorang cenderung berpikir positif, karena dengan selalu berpikir positif maka orang tersebut akan selalu menaruh harapan yang baik dalam kehidupannya dan akan memperolehnya dimasa mendatang. Rasa percaya diri mahasiswa bisa dibangun melalui pendidikan dan pengalaman hidupnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Ghufro dan Risnawati (2010) yang menyatakan bahwa

kepercayaan diri dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu konsep diri, harga diri, pengalaman dan pendidikan. Ini bermakna bahwa percaya diri tidak serta merta bisa ditingkatkan hanya oleh individu selaku mahasiswa, akan tetapi institusi pendidikan tinggi memiliki peran besar dalam mendorong tinggi rendahnya rasa percaya diri melalui pola pendidikan yang diberikan. Institusi pendidikan tinggi bisa melakukan berbagai alternatif pembelajaran baik secara keilmuan maupun pendidikan mentalitas mahasiswa melalui pendidikan karakter.

Kemudian indikator intropeksi diri mahasiswa FKIP Universitas Riau juga dalam kategori baik. Ini mendeskripsikan bahwa dalam membangun rasa optimis pada diri individu mahasiswa melalui unsur kekeh/tidak mudah menyerah dan percaya diri diiringi dengan tindakan intropeksi diri yang baik. Intropeksi diri memegang peran penting dalam menjaga sikap optimis diri mahasiswa. Intropeksi diri akan menjadi cermin kilas balik untuk mengoreksi segala tindakan yang sudah dilalui guna memperbaikinya untuk masa mendatang. Sikap yang tidak udah menyerah dan rasa percaya yang tinggi memang akan membawa dampak yang positif terhadap keberhasilan mahasiswa dalam menjalani aktivitas perkuliahannya.

Apabila semua unsur *self motivation* mahasiswa FKIP Universitas Riau bisa berada pada tingkat pencapaian sangat baik, maka pelaksanaan kurikulum *blended learning* akan lebih mudah diimplementasikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hutabarat (2019) menyatakan bahwa pembelajaran sistem *hybrid* atau *blended learning* hanya efektif jika setiap mahasiswa memiliki *self-motivation* atau motivasi diri yang kuat. Selain itu kesiapan Universitas Riau dalam menyambut penerapan perubahan kurikulum menjadi *blended learning* merupakan hal penting untuk difikirkan. Dari aspek ketersediaan peralatan pembelajaran dalam jaringan (daring), tenaga pengajar dan laboran perlu mendapatkan pemahaman yang sangat baik agar mampu melakukan *transfer knowledge* dan *skill* kepada mahasiswanya. Mudah-mudahan akses internet sebagai dasar untuk melakukan kurikulum ini juga menjadi tugas besar institusi untuk memenuhinya sesuai dengan standar yang dibutuhkan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Tingkat kesiapan mahasiswa FKIP Universitas Riau dalam menghadapi pembelajaran *blended learning* yang dilihat dari unsur *Self-motivation* mahasiswa pada aspek memiliki dorongan untuk mencapai sesuatu, komitmen, inisiatif dan optimis dengan indikator Kebutuhan terhadap Perkuliahan, semangat mengikuti perkuliahan, orientasi pada keberhasilan, memenuhi tugas perkuliahan, yakin pada kemampuan, mengatur waktu untuk belajar, suka mengerjakan studi kasus, kekeh/tidak mudah menyerah, percaya diri dan intropeksi diri secara rata-rata berada pada kategori baik. Namun tetap ada kekurangan dan kelemahan yang harus ditingkatkan hingga semua unsur tersebut berada pada kategori sangat baik. Karena *self motivation* merupakan syarat mutlak keefektifan pelaksanaan *blended learning*.

Perguruan tinggi dan fakultas harus mampu memberikan arahan, bimbingan dan dukungan terutama dalam hal fasilitas belajar selama menjalani proses perkuliahan seperti internet, link jurnal, link referensi bahan kuliah yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja secara gratis atau dengan biaya terjangkau, sehingga mahasiswa termotivasi untuk mengerjakan studi kasus dan mengatur waktu belajarnya. Selain itu jaringan internet merupakan hal mendasar dalam mengembangkan kurikulum era revolusi industri 4,0 dan abad 21 dengan *blended learning*.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsudin Makmun (2012). Psikologi Pendidikan Perangkat Sistem Pengajaran Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ardhana, Komang, Ni Wayan Mujiati & Anak Agung Sriathi. (2009). *Perilaku Keorganisasian*. Edisi Kedua. Graha Ilmu. Yogyakarta

- Arie, Eko Cahyono. (2018). *Identifikasi Faktor Internal Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa IKIP PGRI Jember*. Jurnal Efektor Volume 5 Nomor 1, hal 18-25, ISSN:0854-1992
- Arif, Setyo Upoyo dan Made Sumarwati. (2011). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Mahasiswa Profesi Ners Jurusan Keperawatan UNSOED Purwokerto*. Jurnal Keperawatan Soedirman (The Soedirman Journal of Nursing). Volume 6, No. 2, hal.81-87, ISSN:1907-6673 e-ISSN:2579-9320
- Arko, Pujadi. (2007). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa: Studi Kasus Pada Fakultas Ekonomi Universitas Bunda Mulia*. Business & . Management Journal Bunda Mulia, Vol:3, No. 2, September, hal.40-47, p-ISSN :1907-0896 e-ISSN: 2590-6775
- Asmani, Jamal Ma'ruf. 2009. *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press
- Budi Wahyono (<http://www.pendidikanekonomi.com/2012/11/pengertian-blended-learning.html> di akses 5 novemer 2020)
- Danim, Sudarwan. (2014). *Agenda Pembaruan Sistem Pendidikan*. Pustaka Pelajar Offset. Yogyakarta
- Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kemenristekdikti, (2018). *Panduan Penyusunan Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0*.
- Fakhrian, Harza Maulana, Djahur Hamid, Yuniadi Mayoan. (2015). *Pengaruh Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik dan Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Bank BTN Kantor Cabang Malang*. Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)| Vol. 22 No 1, hal. 1-8, e-ISSN:2655-206X p-ISSN:2338-9605
- Farizal, Imansyah, (2018). *Survei Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Mahasiswa Dalam Mengikuti Mata Kuliah Pembelajaran Renang*. Jurnal Wahana Didaktama Vol 16, No.1,ISSN: 18295614 EISSN: 26214075
- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. S. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Cetakan I. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Harisah Anis (<https://www.tripven.com/blended-learning/> diakses 5 nov 2020)
- <https://positivepsychology.com/self-motivation> explained + 100 ways to motivate yourself
- <https://www.skielsyouneed.com/ps/self-motivation>
- <https://www.Muhammadnoer.com/blended-learning-mengubah-cara-kita-belajar-di-masa-depan>, <http://Sumberdaya.ristekdikti.go.id/index.php/2018/30/era.revolusi.industri-4.0>.
- Hutabarat, Marvin Tanguar. (2019). *Bahan Workshop "Pembelajaran Dalam Era Revolusi Industri 4.0 – Blended Learning*, 2 Juli 2019. Hotel Ayola Pekanbaru
- Inka Paramitha (2018) HIJRI - Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman Vol. 7. No. 2. Juli - Desember ISSN: 1979-8075. Halaman 54 – 59
- Prayitno dan Erman. (2005). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sardiman. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Siswanto, H.B. (2007). *Pengantar Manajemen*. Bumi Aksara. Jakarta.