

ANALISIS FENOMENA MAHASISWA AMBIS PADA *INTERNATIONAL VIRTUAL LIBRARY*

¹⁾ Anindita, N; ²⁾ Palupi, T.N; ³⁾ Mayasari; ⁴⁾ Larasati, N; ⁵⁾ Chrismanto, R.A

^{1,2,3,4,5}Fakultas Psikologi Universitas Borobudur
e-mail: tnpalupi@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena mahasiswa ambis pada *International Virtual Library*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode wawancara semi-terstruktur. Penelitian ini melibatkan 4 responden. Responden tersebut berusia diantara 18-23 tahun dan pengguna *International Virtual Library* dan berasal dari berbagai negara. Yang secara aktif berpartisipasi menggunakan platform Bindr.uk. Penelitian diawali dengan observasi dimana pada tahap observasi ini peneliti berusaha untuk memahami perilaku pengguna *International Virtual Library*. Kemudian dilanjutkan dengan mencari kemungkinan permasalahan dan menentukan subjek yang tepat untuk dijadikan subjek wawancara. Hasil wawancara menunjukkan bahwa responden memiliki motivasi belajar yang tinggi ketika berada di Bindr.uk karena adanya dukungan sosial dari teman – teman di platform Bindr.uk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara mahasiswa ambis dengan motivasi belajar pada *International Virtual Library*. Hal inilah yang memungkinkan Bindr.uk membantu mahasiswa fokus belajar dimasa pandemi

Kata Kunci: *Mahasiswa Ambis, Motivasi Belajar, International Virtual Library*

1. PENDAHULUAN

Mendapatkan pendidikan setinggi-tingginya merupakan cita-cita bagi sebagian besar individu. Melalui pendidikan yang tinggi, individu memiliki harapan terhadap akses kehidupan yang lebih layak di masa depan. Hal tersebut tercermin dari anggapan bahwa individu dengan pendidikan yang tinggi akan mendapatkan status yang tinggi pula pada masyarakat. Selain itu, pendidikan yang tinggi dianggap dapat mengarahkan pada pekerjaan yang layak ditinjau dari fasilitas yang diperoleh dan juga upah yang diterima sebagai pekerja, walaupun pada kenyataannya tidak semua individu yang memperoleh pendidikan tinggi dapat mencapai pekerjaan yang diharapkannya.

Di sisi lain, tidak semua individu memiliki harapan yang sama. Beberapa individu kemungkinan dihadapkan pada tuntutan untuk mendapatkan pendidikan yang tinggi beserta dengan nilai yang tinggi pula. Sementara itu, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 19 Ayat 1, pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi. melakukan penelitian, serta melakukan pengabdian masyarakat yang sering disebut sebagai Tri Dharma Perguruan Tinggi. Peserta didik pada perguruan tinggi disebut sebagai mahasiswa.

Dister menyatakan bahwa tingkah laku manusia yang dalam hal ini adalah mahasiswa merupakan hasil dari hubungan timbal balik antara dorongan alamiah, kekuatan sebagai inti pusat kepribadian, serta lingkungan sekitar (Sobur, 2003). Hal ini menunjukkan bahwa harapan dan tuntutan yang ada pada mahasiswa dapat menjadi motif (penggerak) bagi mahasiswa untuk memiliki tanggung jawab yang tinggi. Mahasiswa yang memiliki tanggung jawab tinggi ini sering disebut sebagai “Mahasiswa Ambis” (Kamila, 2020). Mahasiswa ini memiliki jam belajar yang tinggi, tidak melakukan prokrastinasi, dan memiliki nilai yang baik sehingga sering dikategorikan sebagai *outlier* atas.

Dalam arti lain, mahasiswa ambis sering dikaitkan dengan mahasiswa dengan motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang menjadikan individu menjalankan kegiatan belajar untuk mencapai tujuannya (Sardiman, 2009). Sementara itu, Reed dan Reay (2015) menyatakan bahwa motivasi belajar dapat menurun akibat penggunaan teknologi, yaitu internet. Padahal, di sisi lain, penggunaan teknologi dapat membantu mempermudah mahasiswa untuk belajar.

Salah satu teknologi yang dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan motivasi belajar adalah *International Virtual Library*. *International Virtual Library* merupakan konsep baru mengenai perpustakaan yang dikembangkan melalui digitalisasi. *International Virtual Library* atau dapat dikatakan sebagai perpustakaan dalam jaringan yang memiliki jaringan internasional merupakan konsep mengenai tata ruang ataupun sistem penyediaan informasi yang dijalankan menggunakan jaringan internet.

Bindr.uk merupakan salah satu *international virtual library*. Bindr.uk merupakan sebuah platform digital yang tidak berbayar yang menyediakan ruangan untuk belajar dalam jaringan dengan pengguna dari berbagai negara dan tingkat pendidikan. Bindr.uk bukanlah merupakan layanan penyedia informasi, seperti buku, artikel, laporan, dan sebagainya, tetapi merupakan ruang untuk belajar bersama yang berkonsep seperti perpustakaan yang dapat meningkatkan fokus belajar. Penggunaan ruang fokus ini sejalan dengan *psychology of mimicry* dan *psychology of accountability*. *Psychology of mimicry* merupakan cara termudah untuk melakukan sesuatu jika individu melihat individu lain mengejakan tugas. Sementara itu, *psychology of accountability* menyatakan bahwa individu akan bekerja dengan keras ketika individu tersebut mengetahui bahwa ia sedang diawasi oleh orang lain.

Connor yang merupakan pengguna dari Edinburgh menyatakan bahwa tujuan pergi ke perpustakaan adalah untuk melihat orang lain belajar sehingga dapat mempertahankan motivasi dan mencegah prokrastinasi, tetapi semenjak pandemi Covid-19 perpustakaan ditutup dan mulai beralih menggunakan Bindr.uk. Hal yang sama juga terjadi pada James yang menggunakan pengguna dari Imperial. Selain itu, ditemukan beberapa pengguna yang menggunakan Bindr.uk hingga lebih dari 10 jam per hari. Apabila pengguna tersebut sedang melakukan kegiatan belajar, motivasi belajar pengguna tersebut dapat dikatakan tinggi.

Bindr.uk memiliki fasilitas *to do list*, *timer*, *chatting in personal or group*, dan *session with their rules*. *Rules* atau peraturan disini memiliki makna adalah setiap pengguna harus mematuhi peraturan dalam sesi atau kelas yang akan digunakan, seperti pengguna tidak diperkenankan mengaktifkan microphone dan diwajibkan untuk mengaktifkan kamera atau menunjukkan layar pekerjaannya. Di sisi lain, Bindr.uk juga menyediakan moderator untuk mengawasi jalannya sesi yang berlangsung serta memberikan informasi bantuan kepada pengguna. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk keamanan karena tidak semua pengguna yang tergabung dalam

Bindr.uk memiliki motif yang sama untuk menyelesaikan pekerjaan atau belajar. Terdapat penggunaan yang hanya menjadi pengganggu atau penguntit saja.

Saat ini belum terdapat penelitian mengenai *International Virtual Library*. Padahal, saat ini pengguna *International Virtual Library* semakin meningkat, misalnya saja terdapat 11,8 ribu pengguna Bindr.uk dan terdapat 42,5 ribu pengguna *StudyStream*. Selain itu, di masa digital saat ini, perlu ada peningkatan penggunaan teknologi yang dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan semangat belajar sehingga kemajuan teknologi tidak lagi dikaitkan dengan penurunan kapabilitas mahasiswa. Di sisi lain, melalui platform ini, dapat diketahui kehidupan mahasiswa dengan semangat belajar yang tinggi atau mahasiswa ambis di luar dari kehidupan perkuliahan sehingga dapat memotret hal yang sebenarnya. Oleh sebab itu, penelitian mengenai “Mahasiswa Ambis” pada *International Virtual Library* penting untuk dilakukan.

1.1 Mahasiswa Ambisi

Mahasiswa ambis merupakan mahasiswa yang memiliki tanggung jawab yang tinggi (Kamila, 2020). Mahasiswa ambis atau mahasiswa dengan ambisi seringkali dikonotasikan sebagai sesuatu yang negatif. Menurut Astuti, Kurniasih, dan Nugraheni (2016), ambisi merupakan dorongan untuk mencapai hasil yang diperlihatkan pada orang lain. Terkadang, upaya untuk mencapai hasil dilakukan dengan sikap egois dan tidak mau berbagi, tidak mau kalah, dan berusaha menjatuhkan orang lain. Selain itu, mahasiswa yang berambisi juga seringkali menjadi bagian dari *outlier* atas.

Di sisi lain, Nofianti (2016) memandang bahwa ambisi merupakan suatu sikap yang dampak baik atau buruknya bergantung pada bagaimana individu dapat mengontrolnya. Dalam hal ini, mahasiswa ambis yang dapat mengontrol target prestasinya, akan mengubah kepribadiannya menjadi perbuatan yang baik, misalnya akan belajar secara giat tetapi juga ingin mengajarkannya pada teman-temannya yang kurang paham. Dalam hal ini, ambisi dipandang sebagai suatu cita-cita. Apabila seorang mahasiswa ingin sukses kedepannya, mahasiswa akan berusaha untuk mencapai tujuannya dengan cara yang dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya.

Mahasiswa yang ambis dapat dikatakan sebagai mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar merupakan dorongan terhadap individu untuk mau melakukan kegiatan belajar (Nasution, 2008; Djamarah, 2002; Sardiman, 2009; Uno, 2013). Motivasi belajar memberikan semangat dalam kegiatan belajar, menentukan arah belajar, menyeleksi hal-hal yang harus dikerjakan, dan mendorong untuk mencapai prestasi (Priansa, Manajemen Peserta).

(Djamarah, 2002) menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan perilaku yang tidak perlu dirangsang dari luar karena pada dasarnya, setiap individu memiliki dorongan untuk melakukan usaha. Individu yang memiliki motivasi intrinsik tinggi dalam belajar adalah individu yang selalu ingin maju dalam belajar, sadar pentingnya belajar, gemar belajar, dan butuh belajar. Sementara itu, motivasi ekstrinsik merupakan dorongan untuk melakukan usaha yang memerlukan rangsangan dari luar.

Pintrich and Others (2015) menjelaskan bahwa motivasi belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu *value components*, *expectancy components*, dan *affective components*. Sementara itu, *value components* terdiri dari *intrinsic goal orientation*, *extrinsic goal orientation*, dan *task value*. *Intrinsic goal orientation* merupakan persepsi mahasiswa mengenai alasan partisipasi seperti tantangan, rasa ingin tahu, dan

penguasaan. Extrinsic goal orientation merupakan persepsi mahasiswa terhadap partisipasi dalam tugas untuk alasan seperti nilai, penghargaan, kinerja, evaluasi oleh orang lain, dan kompetisi. Sementara itu, task value merupakan evaluasi mahasiswa tentang seberapa menarik, seberapa penting, dan seberapa berguna partisipasi dilakukan. Partisipasi dalam hal ini merupakan kegiatan belajar.

Expectancy components terdiri dari *control beliefs* dan *self-efficacy for learning and performance*. *Control beliefs* mengacu pada keyakinan siswa bahwa upaya mereka untuk belajar akan menghasilkan hasil yang positif. *Self-efficacy for learning and performance* menilai dua aspek harapan, yaitu harapan untuk sukses dan efikasi diri. Harapan untuk sukses mengacu pada harapan kinerja dan berhubungan secara khusus dengan kinerja tugas, sedangkan efikasi dari mencakup penilaian tentang kemampuan seseorang untuk menyelesaikan suatu tugas serta kepercayaan diri seseorang dalam menyelesaikan tugas tersebut. Di sisi lain, *affective components* terdiri dari *test anxiety* yang memiliki komponen kognitif dan emosional.

1.2 International Virtual Library

Perpustakaan merupakan tempat belajar yang penting bagi masyarakat untuk menerima pendidikan atau melanjutkan pendidikan. Pembangunan perpustakaan untuk perguruan tinggi berdampak langsung pada tingkat pemanfaatan perpustakaan. Perpustakaan tradisional telah mengambil bahan cetak sebagai pembawa informasi utama, yang menentukan struktur organisasi perpustakaan, layanan, personel, dana dan bangunan, dan sebagainya (Li, Zhang, & Lu, 2008). Namun, seiring perkembangan zaman, perpustakaan tradisional menjadi tidak efisien.

Virtual Library merupakan konsep baru mengenai perpustakaan yang dikembangkan melalui digitalisasi. *Virtual Library* yang memanfaatkan penggunaan internet yang seakan-akan tidak memiliki batas menyebabkan penggunaanya bisa berasal dari mana saja sehingga *virtual library* dapat bersifat internasional. *Virtual Library* merupakan sinergi yang diciptakan dengan menyatukan sumber daya teknologi dari banyak perpustakaan dan layanan informasi. Wahle dan Schiller (dalam Broering, 2010) melihat perpustakaan virtual sebagai visi perpustakaan abad kedua puluh satu di mana komputer dan teknologi telekomunikasi memungkinkan akses ke berbagai sumber informasi.

Di sisi lain, selain menjadi akses sumber informasi, perpustakaan juga merupakan tempat yang dapat meningkatkan motivasi belajar (Muskiti, 2016; Rahayu, Idrus, & Pratama, 2020). Hal ini juga dimiliki oleh *Virtual Library* yang memiliki fitur ruang fokus dimana individu dapat hadir secara virtual untuk belajar bersama dengan individu lain. Penggunaan ruang fokus ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar karena sejalan dengan *psychology of mimicry* dan *psychology of accountability*. *Psychology of mimicry* merupakan cara termudah untuk melakukan sesuatu jika individu melihat individu lain mengejakan tugas. Sementara itu, *psychology of accountability* menyatakan bahwa individu akan bekerja dengan keras ketika individu tersebut mengetahui bahwa ia sedang diawasi oleh orang lain.

1.3 Motivasi Belajar

Menurut Cherniss dan Goleman (2001) motivasi belajar merupakan salah satu fasilitas atau kecenderungan seseorang untuk mencapai tujuan dengan kegigihan dan semangat dalam melakukan aktivitas belajarnya. Sardiman, (2009) meyakini bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar

dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek dapat tercapai. Menurut Uno (2013) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan berupa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain adanya hasrat dan keinginan, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif.

Menurut Cherniss dan Goleman (2001) motivasi belajar terbagi dalam empat aspek, yaitu:

a. Dorongan mencapai sesuatu

Suatu kondisi yang mana individu berjuang terhadap sesuatu untuk meningkatkan dan memenuhi standar atau kriteria yang ingin dicapai dalam belajar.

b. Komitmen

Salah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar ini, adanya komitmen di kelas. Siswa yang memiliki komitmen dalam belajar, mengerjakan tugas pribadi dan kelompoknya tentunya mampu menyeimbangkan tugas yang harus didahulukan terlebih dahulu. Siswa yang memiliki komitmen juga merupakan siswa yang merasa bahwa siswa memiliki tugas dan kewajiban sebagai seorang siswa, harus belajar. Tidak hanya itu, dengan kelompoknya juga, siswa yang memiliki komitmen memiliki kesadaran untuk mengerjakan tugas bersama-sama.

c. Inisiatif

Kesiapan untuk bertindak atau melakukan sesuatu atas peluang atau kesempatan yang ada. Inisiatif merupakan salah satu proses siswa dapat dilihat kemampuannya, apabila siswa tersebut memiliki pemikiran dari dalam diri untuk melakukan tugas dengan disuruh orang tua atau siswa sudah memiliki pemahaman untuk menyelesaikan tugas pekerjaan rumah tanpa di suruh orang tua. Siswa yang memiliki inisiatif, merupakan siswa yang sudah memiliki pemikiran dan pemahaman sendiri dan melakukan sesuatu berdasarkan kesempatan yang ada. Ketika siswa menyelesaikan tugas, belajar untuk ujian, maka siswa memiliki kesempatan untuk memperluas pengetahuan serta dapat menyelesaikan hal lain yang lebih bermanfaat lagi.

d. Optimisme

Suatu sikap yang gigih dalam mengejar tujuan tanpa peduli adanya kegagalan dan kemunduran. Siswa yang memiliki sikap optimis, tidak akan menyerah ketika belajar ulangan, meskipun mendapat nilai yang jelek, tetapi siswa yang memiliki rasa optimis tentunya akan terus belajar giat untuk mendapat nilai yang lebih baik. Optimis merupakan sikap yang seharusnya dimiliki oleh setiap siswa, agar siswa belajar bahwa kegagalan dalam belajar bukanlah suatu akhir belajar dan bukan berarti siswa itu merupakan siswa yang “tidak pintar”.

Selanjutnya, aspek-aspek motivasi belajar dikemukakan oleh Sardiman (2009) yaitu :

a. Mendorong seseorang untuk berbuat

Mendorong seseorang untuk berbuat, dalam hal ini sebagai penggerak yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

b. Menentukan arah perbuatan

Menentukan arah perbuatan, yakni arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

c. Menyeleksi perbuatan

Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini diawali dengan observasi dimana pada tahap observasi ini peneliti berusaha untuk memahami perilaku pengguna *International Virtual Library*. Kemudian dilanjutkan dengan mencari kemungkinan permasalahan dan menentukan subjek yang tepat untuk dijadikan subjek wawancara.

Wawancara dilakukan dengan semi-terstruktur. Dalam upaya memahami gambaran pengguna *International Virtual Library*, tidak cukup hanya dengan mencari “Bagaimana”, tetapi ditambah juga dengan “Apa” dan “Mengapa”. Subjek yang dipilih dalam wawancara adalah mahasiswa, hadir minimal 5 hari dalam seminggu, fasih berbahasa Inggris, tidak ada subjek yang berasal dari negara yang sama. Kemudian peneliti menyusun hasil wawancara pada tema-tema tertentu. Peneliti berusaha menemukan permasalahan yang dihadapi pengguna. Peneliti menyusun metode untuk mengatasi permasalahan menggunakan studi literatur. Metode dalam mengatasi permasalahan disusun dalam modul.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi. Namun, fokus penelitian ini menggunakan wawancara. Wawancara dilakukan pada responden secara langsung serta orang yang mengetahui informasi mengenai responden penelitian. Wawancara sangat bermanfaat untuk memperoleh informasi dengan lebih mendalam dan tetap terfokus pada tujuan yang telah ditetapkan di awal. Wawancara dapat tetap terfokus dengan adanya pembuatan pedoman wawancara. Probing selama wawancara juga sering dilakukan. Narasumber pada penelitian ini berjumlah empat orang dan masih berstatus sebagai mahasiswa di perguruan tinggi di negara yang berbeda. Berikut nama narasumber yang berhasil kami pilih secara random untuk dilakukan wawancara dengan nama Ineke (23 tahun) yang berasal dari Indonesia, Martha (23 tahun) yang berasal dari Filipina, Huy (24 tahun) yang berasal dari Vietnam, dan Shreya (18 tahun) yang berasal dari India.

Lokasi penelitian dilakukan di platform Bindr. Pemilihan lokasi ini disebabkan Bindr merupakan platform yang efisien dan efektif untuk berkomunikasi secara tunggal maupun kelompok.

Proses analisis data dimulai dengan memahami kembali seluruh informasi yang telah didapatkan dari proses wawancara. Terdapat beberapa tahapan dalam menganalisis data kualitatif, yaitu:

a. Organisasi data

Organisasi data penting mengingat data kualitatif yang diperoleh dari lapangan begitu banyak dan beragam sehingga perlu untuk diorganisasikan agar tersaji dengan rapi, sistematis, dan selengkap mungkin. Hal-hal yang penting untuk disimpan dan diorganisasikan adalah data mentah (catatan lapangan, data hasil rekaman), data yang telah diproses sebagian (transkrip wawancara, catatan refleksi peneliti), data yang sudah diberikan kode-kode dan dokumentasi umum yang kronologi mengenai pengumpulan data dan langkah analitis.

b. Koding dan Analisa

Kodeing dimaksudkan untuk dapat mengorganisasikan data secara lengkap dan mendetail sehingga data dapat memunculkan gambaran tentang fenomena yang hendak dipelajari.

c. Pengujian terhadap dugaan

Setelah melakukan koding dan analisis data, peneliti akan mendapatkan kesimpulan sementara, namun hal ini bukanlah kesimpulan final karena kesimpulan sementara yang telah diperoleh peneliti harus dipertajam dan diuji lebih lanjut. Untuk mempertajam dan mengujinya, peneliti dapat mencoba mencari kekonsistenan informasi dari responden dengan menanyakan kembali pada wawancara berikutnya serta mencari data yang memberikan gambaran berbeda dari pola-pola yang muncul.

d. Strategi Analisis

Proses analisis dapat melibatkan konsep-konsep yang muncul dari jawaban atau kata-kata responden sendiri maupun konsep yang dianalisis.

e. Tahapan Interpretasi

Intepretasi mengacu pada upaya memahami data secara lebih ekstensif sekaligus mendalam. Peneliti memiliki perspektif mengenai apa yang sedang diteliti dan menginterpretasikan data melalui perspektif tersebut

Penelitian yang Pernah Dilakukan

Penelitian yang dilakukan oleh Muskita (2016) yang berjudul “Penggunaan media perpustakaan dalam meningkatkan motivasi belajar” bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media perpustakaan terhadap motivasi belajar siswa. Populasi adalah mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Katolik Widya Mandala Madiun tahun ajaran 2013/2014. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Incidental Sampling. Untuk pengujian hipotesis dilakukan analisis dengan menggunakan rumus statistik uji beda One Way Anova. Hasil penelitian menunjukkan $F_{hit} = 3,537 > 1,714$ atau $Sig. = 0,006 > 0,05$, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara pengguna perpustakaan dan bukan pengguna perpustakaan dalam hal motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang menggunakan perpustakaan tidak sama dengan siswa yang tidak menggunakan perpustakaan. Dapat disimpulkan bahwa pengguna media perpustakaan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan bukan pengguna media perpustakaan. Dengan kata lain, siswa sebagai pengguna perpustakaan lebih termotivasi daripada mereka yang bukan pengguna perpustakaan.

Selain itu, penelitian yang dilakukan Rahayu, Idrus, dan Pratama (2020) mengenai “Hubungan lingkungan belajar dan pemanfaatan perpustakaan dengan motivasi belajar mahasiswa program studi administrasi pendidikan universitas jambi” bertujuan untuk melihat hubungan lingkungan belajar dan pemanfaatan perpustakaan dengan motivasi belajar mahasiswa program studi administrasi pendidikan universitas jambi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan survei. populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa administrasi pendidikan angkatan 15, 16, 17, 18. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik slovin sampling, sebanyak 66 mahasiswa. teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan antara lingkungan belajar dan pemanfaatan perpustakaan dengan motivasi belajar memiliki hubungan, berdasarkan hasil analisis statistik menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0.000 sehingga terdapat korelasi belajar

pada interpretasi data sebesar 0,579 yang menunjukkan tingkat keandalan pada kategori sedang.

3. HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Hasil penelitian berikut dapat ditarik menjadi empat tema besar yang sesuai mengenai gambaran motivasi belajar mahasiswa ambis pada *international virtual library* :

3.1 Aspek dorongan mencapai sesuatu

Salah satu responden yang tinggal sendiri di tempat tinggalnya mengaku merasa sendiri saat mengerjakan tugas sekolahnya. Namun saat responden bergabung sesi di Bindr responden merasa termotivasi dan lebih produktif dalam mengerjakan tugas perkuliahannya saat melakukan bergabung sesi belajar bersama tersebut. Dalam unmuted session responden juga merasa terdorong untuk belajar praktek kemampuan bahasa Inggrisnya. Dalam melakukan sesi di Bindr responden juga merasa lebih fokus belajar dan pada mata pelajaran utama responden peningkatan nilai. Responden menyatakan bahwa responden merasa termotivasi untuk belajar dengan melihat orang lain yang sedang belajar di Bindr. Dan juga responden merasa jika responden ingin belajar di malam hari responden tidak merasa kesepian karena responden bisa join Bindr untuk belajar bersama. Bindr merupakan platform realtime yang mana penggunaannya berasal dari mancanegara yang masing-masing waktu tempat tinggalnya berbeda, ini membuat responden merasa tidak kesepian dan termotivasi saat sedang mengerjakan tugas kuliah di malam hari.

“It helped me specially when I'm staying late at night doing my school works. because I live alone so I feel that when I'm doing something that I'm alone at night it's like I'm I feel so sleepy I'm like when I see people studying with me. I feel so productive and I feel so motivated. and if I on my break on my muted session where when I'm in my break in my study session I always go to unmuted session where I can also practice my English and at the same time I learn here's from other bindr.”

Responden yang merupakan mahasiswa jurusan sastra Inggris mengatakan bahwa :

“ I had to say sometimes because most of the time when I in bindr gots to my friends section talk to them so it's another good time for me to study , so its only motivation my study when I don't have to feeling join my friends section but the others section yeah. “

Jika dilihat dari keterangan responden dan dihubungkan dengan pendapat Cherniss dan Goleman (2001) hal ini merupakan gambaran individu di suatu kondisi yang mana individu berjuang terhadap sesuatu untuk meningkatkan dan memenuhi standar atau kriteria yang ingin dicapai dalam belajar.

3.2 Aspek Komitmen

Mahasiswa yang melakukan session di Bindr memiliki komitmen dalam belajar atau pun dalam mengerjakan tugas tentunya mampu menyeimbangkan tugas yang harus didahulukan terlebih dahulu. Di *platform* Bindr di sediakan beberapa session seperti *muted session* dan *unmuted session*. Responden yang ingin meningkatkan kemampuan bahasa Inggrisnya maka responden bergabung dengan unmuted session. Dan juga salah satu responden menyatakan bahwa ia berasal dari jurusan bahasa Inggris dan menggunakan Bindr sebagai media yang berbeda dibandingkan dengan mahasiswa lainnya. Apabila mahasiswa lainnya menggunakan

Bindr untuk hanya meningkatkan motivasi, tetapi salah satu narasumber ini menggunakan Bindr untuk berlatih komunikasi verbal dalam bahasa Inggris. Dalam *unmuted session* juga responden bertukar informasi tentang budaya negara yang dimiliki antar pengguna Bindr dan Bindr menjadi media bertukar ilmu pengetahuan yang dimiliki. Responden mengatakan bahwa :

“ ...Peserta Bindr biasanya memiliki budaya yang berbeda kebangsaan yang berbeda dan mereka bersedia untuk berbagi budaya mereka, bahasa mereka kepada orang lain. Dan itu adalah salah satu hal yang menarik dalam bindr karena bukan hanya itu bukan hanya sesi belajar tetapi Anda dapat berteman dengan orang lain dengan kebangsaan yang berbeda dan Anda tahu itu dapat Anda dapat menyesuaikan kebangsaan atau budaya mereka. Anda dapat mempelajari kebangsaan dan budaya mereka. Dan itu adalah salah satu hal besar yang ingin saya pelajari di masa depan.”

Di Bindr platform ini terdapat jurusan yang berbeda antar mahasiswa dan itu membuat responden merasa senang dan termotivasi untuk melakukan sharing tentang pelajaran.

Responden mengungkapkan bahwa :

“...kita dapat mengajukan pertanyaan satu sama lain di mana kita membutuhkan bantuan seperti jika kita membutuhkan bantuan dalam matematika kita dapat bertanya kepada teman teknik kita atau jika salah satu dari kita membutuhkan bantuan di jurusan di bidang medis kita dapat bertanya kepada teman saya langsung, keperawatan atau mereka dapat bertanya kepada saya sesuatu seperti itu.”

Jika dilihat dari keterangan responden dan dihubungkan dengan pendapat Cherniss dan Goleman (2001) hal ini merupakan gambaran salah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar ini, adanya komitmen di kelas. Siswa yang memiliki komitmen dalam belajar, mengerjakan tugas pribadi dan kelompoknya tentunya mampu menyeimbangkan tugas yang harus didahulukan terlebih dahulu. Siswa yang memiliki komitmen juga merupakan siswa yang merasa bahwa siswa memiliki tugas dan kewajiban sebagai seorang siswa, harus belajar. Tidak hanya itu, dengan kelompoknya juga, siswa yang memiliki komitmen memiliki kesadaran untuk mengerjakan tugas bersama-sama.

3.3 Aspek Inisiatif

Responden yang menggunakan Bindr termasuk dengan mereka yang mempunyai inisiatif dengan pendidikannya . Kerena dengan dimulai pembuatan akun Bindr, mengikuti sesi belajar di Bindr -*unmuted atau muted session, timer session dan to do list-* merupakan hal inisiatif yang dilakukan responden dan pengguna Bindr untuk termotivasi dalam belajar. Responden yang diteliti mengaku ia sudah menggunakan Bindr lebih dari enam bulan dan juga ada yang setahun lebih. Dan responden mengatakan bahwa Bindr dapat meningkatkan produktifitas dalam belajar. Responden mengaku lebih produktif dengan menggunakan *to-do-list fitur* di Bindr untuk membuat apa saja tugas yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Dalam hal ini salah satu responden sangat aktif melakukan inisiatif dengan mengajak belajar bersama melalui Bindr. Dengan melakukan timer saat sesi belajar bersama. Responden mengatakan :

“ ... yuk timeran bareng yuk sejam gitu, sejam di timer, trs nanti break bareng 10 menit, misal 1 jam yuk belajar bareng, terus nanti di break 15 menit terus nanti lanjut lagi gitu, kadang-kadang kalau udah kenal gitu sih, jadi sama-sama sejam belajar lalu 15 menit istirahat.”

Bindr telah menyiapkan fitur untuk memberikan *emoticon* motivasi pada pengguna lain. Beberapa responden dan pengguna Bindr lainnya menggunakan fitur ini untuk memberikan motivasi dan semangat pada orang-orang yang terlihat *struggling* dengan pekerjaannya.

Jika dilihat dari keterangan responden dan dihubungkan dengan pendapat Cherniss dan Goleman (2001) mengenai aspek inisiatif dalam motivasi belajar bahwa kesiapan untuk bertindak atau melakukan sesuatu atas peluang atau kesempatan yang ada. Inisiatif merupakan salah satu proses siswa dapat dilihat kemampuannya, apabila siswa tersebut memiliki pemikiran dari dalam diri untuk melakukan tugas dengan disuruh orang tua atau siswa sudah memiliki pemahaman untuk menyelesaikan tugas pekerjaan rumah tanpa di suruh orang tua. Siswa yang memiliki inisiatif, merupakan siswa yang sudah memiliki pemikiran dan pemahaman sendiri dan melakukan sesuatu berdasarkan kesempatan yang ada. Ketika siswa menyelesaikan tugas, belajar untuk ujian, maka siswa memiliki kesempatan untuk memperluas pengetahuan serta dapat menyelesaikan hal lain yang lebih bermanfaat lagi.

3.4 Aspek Optimisme

Responden mengatakan bahwa mereka menggunakan Bindr supaya mereka bisa belajar. Saat itu di masa pandemi mereka mencari cara supaya bisa belajar dengan keterbatasan *social distancing* yang diberlakukan menyulitkan mereka untuk belajar ditempat yang nyaman. Perpustakaan tutup dan tempat mereka menimba ilmu pun tutup. Dengan adanya Bindr ini mereka mau menghilangkan stress dan meningkatkan motivasi belajar.

Responden juga mengatakan beberapa alasan mereka menggunakan Bindr yang membuat ia merasa untuk meningkatkan motivasi belajarnya :

“ Hmm alasannya karena pas itukan awal-awal koas, hmm apa ya, ada offline dan ada online terus akhirnya lebih banyak di kos jadi butuh istilahnya pemacu lebih gitu, sambil ngeliat orang belajar terus, oke kayanya aku harus belajar sekarang ngeliat orang-orang belajar kaya gitu.”

“ humm, it was a time when vietnam suffer from the covid-19 pandemic and we are not allowed to go to university to study offline and I feel so bored and somehow in the pressure because I don't have anyone to talk everyday and than I saw like a post on facebook that using bindr as a place for every student to start together with stranger around the world, and I think it's kind of interesting to see new people and you can even sit in room study with no matter where you are or what is or what your education level are in.”

Jika dilihat dari keterangan responden dan dihubungkan dengan pendapat Cherniss dan Goleman (2001) mengenai aspek optimisme mereka menghilangkan stress dan meningkatkan motivasi belajar, mereka mencari cara supaya bisa belajar. Suatu sikap yang gigih dalam mengejar tujuan tanpa peduli adanya kegagalan dan kemunduran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Bindr sebagai *International Virtual Library* mampu untuk meningkatkan motivasi para penggunanya, khususnya mahasiswa.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, mahasiswa yang ingin meningkatkan motivasi belajar, ingin memiliki teman diskusi dari berbagai negara, dan ingin meningkatkan kemampuan bahasa Inggris maupun kemampuan belajar, dapat menggunakan Bindr. Kedua, mahasiswa yang telah bergabung dengan Bindr dan memiliki permasalahan terkait dengan stres dan demotivasi, dapat bergabung dengan unmuted session dan menerapkan metode-metode terkait. Ketiga, peneliti selanjutnya dapat membatasi penelitian pada bidang-bidang tertentu misalnya stres akademik dan resiliensi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, E. P., Kurniasih, N., & Nugraheni, P. (2016). Pengaruh Readiness Dan Self-Confidence Terhadap Penguasaan Geometri Transformasi Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Purworejo. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 9. doi:10.20414/betajtm.v9i1.4
- Broering, N. C. (2010). Changing Focus: Tomorrow's Virtual Library. In B. Holley, & M. A. Sheble, *A Kaleidoscope of Choices* (pp. 37-41). United Kingdom: Routledge. doi:10.1300/J123v25n03
- Cherniss, C., & Goleman, D. (2001). *The Emotionally Intelligent Workplace: How to Select For, Measure, and Improve Emotional Intelligence in Individuals, Groups, and Organizations*. United States: Wiley.
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kamila, S. (2020). Motivasi Berprestasi Mahasiswa di Masa Pandemi. *Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat*. doi:10.31219/osf.io/d6jzk
- Li, J., Zhang, Y., & Lu, Z. (2008). 3D Modeling and Functional Design of Reading Room in a Virtual Library. *9th International Conference on Computer-Aided Industrial Design and Conceptual Design: Multicultural Creation and Design*. doi:10.1109/CAIDCD.2008.4730771
- Muskita, S. M. (2016). Penggunaan Media Perpustakaan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Widya Warta: Jurnal Ilmiah Universitas Katolik Widya Mandala Madiun*, 129-140.
- Nasution, S. (2008). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Retrieved from <http://36.67.167.42:8123/inlislite3/opac/detail-opac?id=11448>
- Nofianti, F. (2016). A Study On Ambition Represented By The Two Characters In Agatha Christie ' S The Abc Murders. *Kajian Terhadap Ambisi yang direpresentasikan oleh Dua Tokoh dalam Novel The ABC Murders Karya Agatha Christie* (Repository Universitas Jember).
- Pintrich, P. R., & Others, A. (2015). Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ). *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6, 156-164.
- Rahayu, R. G., Idrus, A., & Pratama, R. (2020). Hubungan Lingkungan Belajar dan Pemanfaatan Perpustakaan dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Administrasi Pendidikan Universitas Jambi.
- Reed, P., & Reay, E. (2015). Relationship between Levels of Problematic Internet Usage and Motivation to Study in University Students. *Higher Education: The*

International Journal of Higher Education Research, 70, 711-723.
doi:10.1007/s10734-015-9862-1

Sardiman. (2009). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.

Uno, H. B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.