

**PENGARUH SEMANGAT BELAJAR, ORIENTASI BELAJAR, INTERAKSI
ONLINE, MULTIMEDIA TERHADAP KINERJA BELAJAR MELALUI
VARIABEL *COGNITIVE ENGAGEMENT* SEBAGAI VARIABEL MEDIASI
PADA MAHASISWA DI KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang*



Oleh:

MIR ATUN SHALIAH
2019/19053014

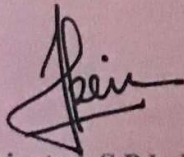
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**“PENGARUH SEMANGAT BELAJAR, ORIENTASI BELAJAR, INTERAKSI *ONLINE*,
MULTIMEDIA TERHADAP KINERJA BELAJAR MELALUI VARIABEL *COGNITIVE
ENGAGEMENT* SEBAGAI VARIABEL MEDIASI PADA MAHASISWA DI KOTA
PADANG”**

Nama : Mir Atun Shalihah
BP/NIM : 2019/19053014
Keahlian : Akuntansi
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Disetujui oleh,
Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi



Dr. Friyatmi, S.Pd., M.Pd
NIP. 19820514 200604 2 001

Padang, Desember 2023
Pembimbing



Dr. Yulhendri, S.Pd., M.Si
NIP. 19770525 200501 1 005

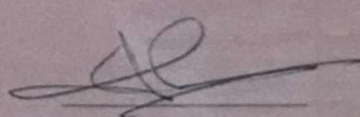
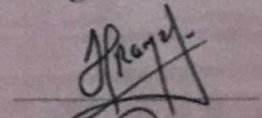
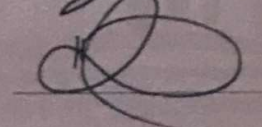
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang*

“PENGARUH SEMANGAT BELAJAR, ORIENTASI BELAJAR, INTERAKSI *ONLINE*, MULTIMEDIA TERHADAP KINERJA BELAJAR MELALUI VARIABEL *COGNITIVE ENGAGEMENT* SEBAGAI VARIABEL MEDIASI PADA MAHASISWA DI KOTA PADANG”

Nama : Mir Atun Shalihah
BP/NIM : 2019/19053014
Keahlian : Akuntansi
Departemen : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Padang, Desember 2023

Nomor	Jabatan	Tim Penguji	Tanda tangan
1	Ketua	Dr. Yulhendri, S.Pd., M.Si.	
2	Anggota	Efni Cerya, S.Pd, M.Pd.E.	
3	Anggota	Dr. Dessi Susanti, S.Pd, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mir Atun Shalihah
Nim/Tahun Masuk : 19053014/2019
Tempat/Tanggal Lahir : Tandikat/ 15 Maret 2001
Departemen/Keahlian : Pendidikan Ekonomi/Akuntansi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul Skripsi : " Pengaruh Semangat Belajar, Orientasi Belajar, Interaksi Online, Multimedia Terhadap Kinerja Belajar Melalui Variabel Cognitive Engagement sebagai Variabel Mediasi Pada Mahasiswa Di Kota Padang"
No. HP : 082233952400

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Jurusan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, 01 November 2023

menyatakan



Mir Atun Shalihah
NIM. 19053014

ABSTRAK

Mir Atun Shalihah. 2019/19053014. “Pengaruh Semangat Belajar, Orientasi Belajar, Interaksi *Online*, Multimedia Terhadap Kinerja Belajar Melalui Variabel *Cognitive Engagement* Sebagai Variabel Mediasi Pada Mahasiswa Di Kota Padang”. Skripsi. Padang: Departemen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Padang, 2023.

Pembimbing: Dr. Yulhendri, S.Pd, M.Si.

Penelitian ini di latar belakang oleh perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka ke sistem pembelajaran online. Walaupun sistem pembelajaran online telah diterapkan oleh beberapa universitas sejak lama, namun penyesuaian akan sistem pembelajaran online perlu dilakukan. Pada saat pembelajaran daring semangat belajar cenderung rendah, kurangnya interaksi, menurunnya kinerja dan menurunnya *cognitive engagement*. Dalam meningkatkan semangat belajar di butuhkan orientasi belajar dan penerapan multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh semangat belajar, orientasi belajar, interaksi online, multimedia terhadap kinerja belajar melalui variabel *cognitive engagement* sebagai variabel mediasi pada mahasiswa di Kota Padang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Kota Padang. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Kota Padang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *multistage sampling*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik SEM AMOS. Instrumen penelitian menggunakan instrumen kuesioner dengan Skala *Likert*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Semangat belajar berpengaruh terhadap *cognitive engagement*, 2) Orientasi Belajar berpengaruh terhadap *cognitive engagement*, 3) Interaksi *online* tidak berpengaruh terhadap *cognitive engagement*, 4) Multimedia tidak berpengaruh terhadap *cognitive engagement*, 5) Semangat belajar berpengaruh terhadap kinerja belajar, 6) Orientasi belajar tidak berpengaruh terhadap kinerja belajar, 7) Interaksi *online* tidak berpengaruh terhadap kinerja belajar, 8) Multimedia berpengaruh terhadap kinerja belajar, 9) *Cognitive engagement* berpengaruh terhadap kinerja belajar, 10) Terdapat pengaruh variabel semangat belajar terhadap kinerja belajar yang dimediasi oleh *cognitive engagement*, 11) Terdapat pengaruh orientasi belajar terhadap kinerja belajar yang dimediasi oleh *cognitive engagement*, 12) Terdapat pengaruh interaksi *online* terhadap kinerja belajar yang dimediasi oleh *cognitive engagement*, 13) Tidak terdapat pengaruh multimedia terhadap kinerja belajar yang dimediasi oleh *cognitive engagement*.

Kata Kunci: Semangat Belajar, Orientasi Belajar, Interaksi *Online*, Multimedia, *Cognitive Engagement*, Kinerja Belajar.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan pada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Semangat Belajar, Orientasi Belajar, Interaksi *Online*, Multimedia Terhadap Kinerja Belajar Melalui Variabel *Cognitive Engagement* Sebagai Variabel Mediasi Pada Mahasiswa Di Kota Padang”**

. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, masukan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Yulhendri, S.Pd, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan masukan bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta tak lupa juga penulis sampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Friyatmi, S.Pd.,M.Pd Selaku Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi.

3. Ibu Efni Cerya, S.Pd, M.Pd.E selaku dosen penguji 1
4. Ibu Dr. Dessi Susanti, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji 2
5. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Pendidikan Ekonomi serta Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
6. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha dan Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang yang telah membantu kelancaran administrasi dan perolehan buku-buku dalam penunjang pembuatan skripsi ini.
7. Teristimewa penulis ucapkan terimakasih sebanyak kepada kedua orang tua, dan kakak tersayang yang telah memberikan do'a, dorongan, motivasi dan pengorbanan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Untuk keluarga kedua yaitu sahabat-sahabat tercinta yang selalu ada dan sama-sama berjuang dari awal hingga sampai saat ini, terimakasih penulis ucapkan Zulfa Fajryani, Alfiana Alwafi, Gessa, Aisyah Fitra Azira, Aulia Hasri, Reni Widia, Wiwit Mutia Lestari yang selalu membersamai, memberikan bantuan, semangat dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Teman-teman Departemen Pendidikan Ekonomi Angkatan 2019 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini merupakan sebuah karya saya yang ditulis sejak Februari 2023 dan diselesaikan pada November 2023. Skripsi ini adalah saksi bisu atas perjuangan yang berdarah-darah. Tentang “kemenangan” yang ingin dicapai

dengan jalan yang abstrak untuk “dua orang” yang menjadi kekuatan dan alasan masih bertahan hingga saat ini. Terimakasih atas semua dinamika dan warna yang telah diberikan selama peneliti berproses.

Penulis menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu bagi penulis khususnya dan teman-teman pada umumnya.

Padang, November 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian.....	14
F. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II.....	16
KAJIAN TEORI	16
A. Kajian Teori.....	16
B. Hubungan Antar Variabel	42
C. Penelitian Terdahulu	49
D. Kerangka Konseptual	51
E. Hipotesis Penelitian.....	53
BAB III	54
METODE PENELITIAN.....	54
A. Jenis Penelitian.....	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian	54
C. Populasi dan Sampel Penelitian	55
D. Definisi Operasional.....	58
E. Jenis dan Sumber Data	61

F. Teknik Pengumpulan Data	62
G. Instrumen Penelitian	63
H. Teknik Analisis Data	63
BAB IV	84
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	84
A. Demografi	84
B. Deskripsi Variabel Penelitian	86
C. Hasil Analisis Data Penelitian	99
D. Pembahasan	132
E. Keterbatasan Penelitian	152
BAB V	154
PENUTUP	154
A. Kesimpulan	154
B. Saran	156
LAMPIRAN	171

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Permasalahan Kinerja Belajar Selama Pandemi Covid 19	4
Tabel 2. Distribusi Sampel Penelitian	57
Tabel 3. Definisi Operasional	60
Tabel 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Kinerja Belajar	65
Tabel 5 Hasil Uji Validitas Instrumen Cognitive Engagement.....	65
Tabel 6 Hasil Uji Validitas Semangat Belajar	66
Tabel 7 Hasil Uji Validitas Orientasi Belajar	67
Tabel 8 Hasil Uji Validitas Interaksi Online.....	68
Tabel 9 Hasil Uji Validitas Multimedia	68
Tabel 10. Klasifikasi tingkat reliabilitas	69
Tabel 11 Hasil Uji Reliabilitas Kinerja Belajar	70
Tabel 12 Hasil Uji Reliabilitas Cognitive Engagement.....	70
Tabel 13 Hasil Uji Reliabilitas Semangat Belajar	70
Tabel 14 Hasil Uji Reliabilitas Orientasi Belajar.....	71
Tabel 15 Hasil Uji Reliabilitas Interaksi Online.....	71
Tabel 16 Hasil Uji Reliabilitas Multimedia	72
Tabel 17. Kriteria Tingkat Capaian Responden.....	74
Tabel 18 Criteria <i>Goodness of Fit</i>	80
Tabel 19 Karakteristik Responden berdasarkan Universitas Asal	84
Tabel 20 Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Masuk	85
Tabel 21 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	85
Tabel 22 Data Deskriptif Keseluruhan Variabel.....	86
Tabel 23 Deskripsi Frekuensi Semangat Belajar	87
Tabel 24 Deskripsi Frekuensi Orientasi Belajar	89
Tabel 25 Deskripsi Frekuensi Interaksi Online.....	92
Tabel 26 Deskripsi Frekuensi Multimedia.....	94
Tabel 27 Tingkat Capaian Responden Cognitive Engagement.....	96
Tabel 28 Tingkat Capaian Responden Kinerja Belajar.....	98
Tabel 29 Nilai Mahalonobis d-squared	100
Tabel 30 Pengujian Normalitas.....	102

Tabel 31 Pengujian Multikolinearitas	103
Tabel 32 Tabel Pengujian Heteroskedastisitas.....	104
Tabel 33 Standardized Regression Weights Model 1	106
Tabel 34. Standardized Regression Weights Model 2	109
Tabel 35 Standardized Regression Weights Model 3	113
Tabel 36 Standardized Regression Weights Model 4	116
Tabel 37 Standardized Regression Weights Model 5	119
Tabel 38 Uji <i>Goodness Of Fit</i>	122
Tabel 39 Uji Reliabilitas Konstruk	122
Tabel 40 Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Langsung	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Analisis Jaringan menggunakan Software Gephi.....	2
Gambar 2 Grafik Penggunaan Media dalam Pembelajaran <i>Online</i> pada Masa Pandemi Covid 19	10
Gambar 3 Kerangka Konseptual	52
Gambar 4 Bagan Penentuan sampel penelitian.....	56
Gambar 5 CFA Model 1.....	106
Gambar 6 CFA Model 2.....	109
Gambar 7 CFA Model 3.....	112
Gambar 8 CFA Model 4.....	115
Gambar 9 CFA Model 5.....	118
Gambar 10 Model Akhir	121

BAB I

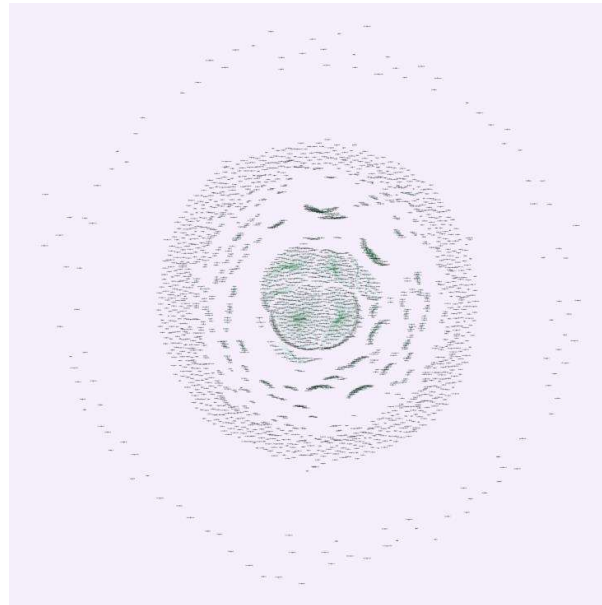
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan dalam meningkatkan kualitas seseorang dan menjadi sektor penting dalam pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan adalah proses akademik yang bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai seperti nilai sosial, budaya, moral, dan agama, serta mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berperan dalam mengembangkan sumber daya manusia. Proses pembelajaran perlu ditingkatkan secara berkala sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya masyarakat. Hal ini akan berdampak pada kondisi pendidikan secara keseluruhan (Yuliana & Abdullah, 2021).

Dalam melihat kondisi pendidikan Indonesia dari sosial media yang kemudian di analisis melalui aplikasi Gephi yang menghasilkan trend kondisi pendidikan di Indonesia. Analisis jaringan sosial mempelajari hubungan antar manusia dalam jaringan sosial dan menggambarkan relasi antar individu yang di visualisasikan dengan bentuk *graf* (Susanto dkk., 2012). Analisis jaringan sosial media melalui media sosial Twitter dengan menggunakan kata kunci “pendidikan indonesia” diperoleh hasil *graph* sebagai berikut:

Gambar 1. Analisis Jaringan menggunakan Software Gephi



Sumber: data diolah 2023

Gambar 1 analisis jaringan sosial melalui media sosial Twitter dengan pengolahan aplikasi Gephi menggunakan *layout* Force Atlas dari kondisi pendidikan di Indonesia memiliki jaringan yang aktif untuk berinteraksi dikarenakan memiliki skor nodes yang tinggi yakni 2.485 dan edges 1.449. Dari kata kunci “Pendidikan di Indonesia” di sosial media Twitter diperoleh 2500 tweet membahas bagaimana kondisi pendidikan di Indonesia tweet yang di bahas adalah pendidikan indonesia tidak merata, gaji guru yang rendah, pendidikan di Indonesia kurang berkualitas, kurikulum yang kurang efektif, dan stress belajar.

Kondisi pendidikan di Indonesia tersebut menjelaskan bahwa perlu adanya perbaikan sehingga mampu mewujudkan pendidikan dengan sistem yang lebih baik lagi, khususnya pendidikan di perguruan tinggi. Namun, pada akhir tahun 2019 dunia dikejutkan dengan munculnya virus corona yang

mempengaruhi sistem pembelajaran. Pada sektor pendidikan melalui Kemendikbud mengeluarkan surat edaran No. 4 tahun 2020 memberikan instruksi bahwasanya pembelajaran dilakukan secara *online*. Kondisi tersebut memaksa banyak universitas di seluruh dunia untuk beralih ke pembelajaran *online* (Tadesse & Muluye, 2020). Negara-negara yang sebelumnya menggunakan platform pembelajaran *online* memiliki keuntungan dalam seberapa siap dan mampu mereka untuk melakukan transisi. Namun, menyesuaikan diri dengan pembelajaran *online* merupakan tantangan bagi negara-negara berkembang yang tidak memiliki infrastruktur dan fasilitas yang diperlukan. Mahasiswa juga menghadapi tantangan pribadi dalam kebutuhan untuk mengatasi, dan beradaptasi dengan, perubahan cepat dan ketidakpastian. Sementara banyak mahasiswa di negara-negara yang diuntungkan secara sosial ekonomi memiliki pengalaman sebelumnya, baik dengan pembelajaran *online*, atau dengan model hibrid yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan komponen *online* (Omar et al., 2012), di negara berkembang memiliki sedikit atau ataupun belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam sistem pembelajaran *online*.

Pembelajaran *online* juga didorong oleh meningkatnya akan pendidikan yang hemat biaya dan kemajuan teknologi internet serta komunikasi yang diterapkan untuk tujuan pendidikan sehingga banyak pendidikan tinggi yang menyelenggarakan pembelajaran daring baik itu berbasis Web ataupun komunitas pembelajaran virtual (Dabbagh & Kitsantas, 2012)

Transformasi sistem pembelajaran ini berdampak pada pencapaian kinerja belajar. Kinerja belajar pada masa pandemi covid 19 merupakan hal yang selalu dihadapi, persoalan kinerja ini disebabkan oleh beberapa faktor. Berdasarkan laporan media di indonesia dijelaskan beberapa permasalahan pencapaian kinerja belajar yang dihadapi oleh pelajar di Indonesia.

Tabel 1. Permasalahan Kinerja Belajar Selama Pandemi Covid 19

No	Permasalahan	Sumber Media Indonesia										Frekuensi	%	
		Kompas	Republika	Detik	Kumparan	Jawab Pos	Merdeka.com	Suara.com	Liputan6.com	Kumparan.com	Tribun			Kemendikbud
1	Jaringan internet yang tidak stabil	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	10	91%
2	Infrastruktur yang tidak mendukung	√		√					√		√		4	36%
3	Perangkat (HP, Laptop, komputer, dll) yang belum memadai	√	√	√	√		√	√	√	√	√		9	82%
4	Sumber daya manusia yang belum siap	√	√	√	√				√		√	√	7	64%
5	<i>Learning Lost</i> (ketertinggalan pembelajaran)	√	√	√	√	√			√	√			7	64%
6	Stress dalam belajar	√		√		√		√	√				5	45%
7	Kesenjangan Ekonomi	√	√	√	√	√		√	√	√			8	73%
8	Kuota Internet yang mahal	√	√	√	√			√	√	√	√	√	9	82%
9	Daerah tempat tinggal yang tidak strategis		√	√	√				√				4	36%
10	Kurangnya interaksi dalam belajar <i>online</i>	√			√	√	√	√	√		√		7	64%
11	Motivasi belajar menurun	√						√		√			3	27%
12	Tugas yang banyak					√	√	√					3	27%
13	Menurunnya Disiplin belajar					√							1	9%
14	Media pembelajaran yang kurang menarik		√										1	9%
15	Hilangnya rasa empati dan rasa kepedulian		√										1	9%

Sumber : Data diolah 2019-2023

Pada tabel 1 menjelaskan berbagai permasalahan dalam pencapaian kinerja belajar selama pandemi covid 19. Kondisi pandemi covid 19 merubah bagaimana sistem pendidikan dijalankan dimana pelaksanaan belajar mengajar terjadi secara *online*. Berbagai permasalahan dalam pencapaian pembelajaran terjadi dan beritakan oleh media di Indonesia. Jaringan internet menjadi permasalahan yang paling banyak diberitakan oleh media di Indonesia. Dilansir dari Kompas.com bahwasanya kecepatan internet Indonesia mencapai 26,95 Mbps dibandingkan Malaysia yang mencapai 103,28 Mbps. Kecepatan internet yang tidak di imbangi dengan pembagunan infrastuktur turut mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran. Sumber daya manusia yang tidak siap dan kurang menguasai teknologi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik tidak berjalan dengan lancar.

Interaksi belajar yang tidak lancar berimbas pada penurunan kemampuan pemahaman (*learning lost*) karena tugas yang banyak, media pembelajaran yang tidak menarik, menurunnya motivasi dan menurunnya disiplin belajar. Jika dengan belajar secara tatap muka, pendidik akan mudah melihat bagaimana peserta didik berinteraksi baik dengan sesama ataupun dengan pendidik, namun belajar secara *online* pendidik tidak mengontrol secara langsung bagaimana perilaku peserta didik sehingga tidak jarang ditemui banyak peserta didik yang rasa empati dan kepeduliaannya kurang. Pembelajaran *online* dengan tugas yang banyak menjadikan peserta didik stress dan sulit dalam memanajemen waktu.

Pembelajaran *online* juga mempengaruhi mental pelajar di Indonesia dalam penelitian yang dilakukan oleh (Kusnayat et al., 2020) menunjukkan bahwa dalam peralihan sistem pembelajaran menggunakan metode *online* diketahui 60,5% mahasiswa siap beradaptasi dengan pembelajaran *online*, namun 59,5% mahasiswa keberatan atas tugas yang diberikan dosen hingga berakibat tingkat stress mahasiswa sekitar 60%.

Pembelajaran *online* memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran, seperti waktu belajar fleksibel dan belajar bisa dilaksanakan dimana saja. Namun, tingkat keterlibatan dalam pembelajaran lebih rendah dari pada pembelajaran secara tatap muka (Xiao et al., 2023). Pelaksanaan pembelajaran *online* berpengaruh pada turunnya *cognitive engengament* (keterlibatan kognitif) mahasiswa karena rendahnya interaksi dosen dan mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Yang et al., 2016) bahwa pembelajaran jarak jauh mempengaruhi kognitif mahasiswa sehingga mempengaruhi kinerja belajar mahasiswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Reeve, 2005) keberhasilan dan keaktifan mahasiswa dalam terpelajaran *online* dipengaruhi oleh keterlibatan mahasiswa dalam belajar. Dalam penelitian (Qureshi dkk., 2021) keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran tidak hanya dapat memberikan motivasi dalam pembelajaran akan tetapi juga meningkatkan lingkungan belajar yang kondusif dan mengarah pada kinerja belajar yang lebih baik. Keterlibatan dalam pembelajaran merupakan konstruksi psikologis multidimensi (Qureshi dkk., 2021). Konstruksi psikologis dimensi mengarah pada cara seseorang dalam

mengkonstruksi pemahaman tentang keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Solari et al., 2017) dan (Chan & Ko, 2019) keterlibatan mahasiswa memediasi kinerja belajar dan prestasi siswa. Mahasiswa belajar dengan baik ketika mereka terlibat dalam proses pembelajaran, dengan demikian keterlibatan kognitif menjadi faktor penting dalam meningkatkan kinerja belajar mahasiswa (Mayer et al., 2009).

Pembelajaran yang berbasis *online* tidak hanya mempengaruhi kinerja belajar dan kognitif mahasiswa melainkan juga menurunkan semangat belajar yang dialami oleh mahasiswa. Menurut (Nakayama et al., 2014) tidak semua mahasiswa dapat menerima dengan baik pembelajaran *online*, yang dapat disebabkan oleh perbedaan atmosfer dan lingkungan belajar yang berbeda-beda dan karakteristik peserta didik. Semua tergantung semangat yang dimiliki mahasiswa dan itu merupakan salah satu keberhasilan dalam pembelajaran. Sistem pembelajaran erat kaitannya dengan motivasi belajar dan pencapaian prestasi belajar, yang merupakan salah satu faktor bagi mahasiswa untuk lebih berkonsentrasi dan memberikan keinginan yang lebih agar dapat lebih bersemangat dalam menjalani proses belajar mengajar. Meningkatnya semangat dalam belajar, maka semakin giat dan tekun untuk meningkatkan prestasi, sedangkan jika semangat belajar rendah maka tingkat kepedulian terhadap pencapaian prestasi belajar juga akan menurun (Kamal et al., 2021)

Dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan meningkatkan kinerja belajar tidak hanya semangat dalam belajar tetapi juga orientasi belajar.

Orientasi belajar merupakan pola kesadaran dan tindakan dari proses pembelajaran yang konsisten (Dragoni dkk., 2009). Orientasi belajar berlandaskan pada pola pikir dalam internal individu yang mendorong individu dalam mengembangkan kompetensi (Atitumpong & Badir, 2018). Orientasi belajar meliputi tujuan, sasaran, motif, dan kekhawatiran mahasiswa dengan pembelajaran (Vermunt & Donche, 2017). Orientasi belajar berkaitan dengan tujuan, tekad, motivasi, ekspektasi, kekhawatiran, dan keraguan seseorang terhadap pembelajaran yang dilakukan. Maka dari itu, orientasi belajar dapat mempengaruhi mahasiswa dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

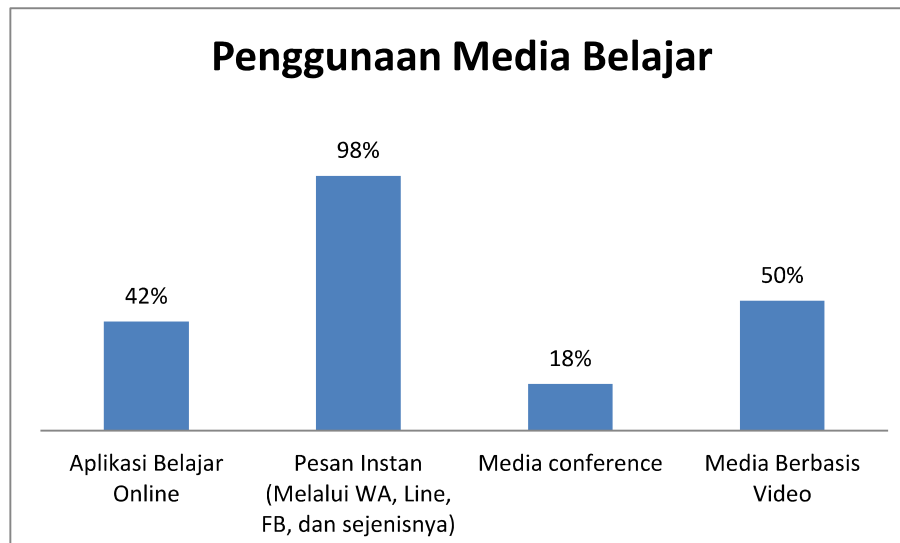
Dalam sistem pembelajaran berbasis *online* sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pelaksanaan pembelajaran *online*. Dengan pembelajaran berbasis *online* dapat memudahkan interaksi dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Interaksi secara *online* dapat memberikan lingkungan belajar lebih fleksibel dan nyaman. Selain itu, dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas interaksi dosen dan mahasiswa melalui teknologi (Wei & Chou, 2020). Pelaksanaan pembelajaran secara online menggunakan beberapa media seperti zoom, e-learning, whatsapp, dan media lainnya. Pembelajaran online diterima secara luas sebagai salah satu faktor kunci yang menentukan pengalaman peserta didik (Garrison et al., 2003), namun belum terdapat bukti bahwa pembelajaran online memberikan dampak terhadap pengalaman belajar belum dapat disimpulkan. Efektivitas dalam

pembelajaran online masih diragukan dikarenakan tidak memberikan interaksi yang setara dengan tatap muka (Kohlmeyer et al., 2011). Garrison et al., (2003), menjelaskan bahwa pengalaman belajar interaktif dan kolaboratif yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi komunikasi merupakan hal yang membedakan pembelajaran online sebelumnya berkembangnya media sosial. Agar interaksi dalam pembelajaran online dapat berjalan dengan lancar, pengembangan komunitas belajar sangatlah penting (Garrison & Akyol, 2013). Komunitas belajar dalam hal ini adalah e-learning. Dalam komunitas belajar yang dibentuk, pengajar dan peserta didik dapat bersama-sama membangun dan berbagi pengetahuan, menanggapi pendapat peserta didik, merefleksikan dan mengomentari pendapat orang lain, dan menguraikan materi belajar.

Dalam upaya meningkatkan interaksi belajar, diperlukan adanya peningkatan kualitas pembelajaran, pengajar, dengan memanfaatkan teknologi berupa multimedia. Menurut (Mayer, 2001) multimedia berisikan presentasi materi yang menggunakan kata-kata dan gambar, lalu disajikan dalam bentuk informasi verbal maupun gambar serta berbentuk grafik, animasi, atau video. Dengan penggunaan multimedia dalam interaksi pembelajaran dapat memudahkan dalam menjelaskan materi dan memudahkan mahasiswa memahami materi yang disampaikan oleh dosen. Penggunaan multimedia dapat menampilkan informasi yang bisa dilihat dan didengar dalam waktu bersamaan, sehingga pemilihan media dapat mempengaruhi faktor gaya belajar mahasiswa dalam menentukan pencapaian kinerja belajar. Penggunaan

multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Wahyudi et al., 2023). Dalam era digital saat ini, multimedia menjadi salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran (Armen & Rahmadani, 2018). Multimedia dapat meningkatkan semangat belajar dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar, serta meningkatkan pemahaman dan kinerja belajar peserta didik. Berikut data tentang penggunaan multimedia dalam pembelajaran *online* pada masa pandemi covid 19 tahun 2020 secara nasional.

Gambar 2. Grafik Penggunaan Media dalam Pembelajaran *Online* pada Masa Pandemi Covid 19



sumber: survei kemendikbud 2020

Gambar 2 menjelaskan penggunaan multimedia pada pembelajaran *online* dimasa pandemi covid 19 dengan penggunaan yang tertinggi adalah media pesan instan 98%. Penggunaan aplikasi belajar 42% dan media berbasis video 50%. Penggunaan media *conference* hanya 18% dalam pelaksanaan

pembelajaran daring. Pesan instan menjadi media yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran *online* karena belajar hanya melalui pesan saja. Menurut Jin Zhi (2011) dalam (Mingfang & Qi, 2018) menjelaskan mahasiswa lebih menyukai pembelajaran yang berbasis audio, video, teks seperti E-mail, pesan instan serta pencarian materi dengan situs Web.

Penggunaan media belajar yang berbasis teknologi khususnya pada jaringan internet menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Fikrie & Ariani, 2021) terdapat bahwa mahasiswa menggunakan internet untuk berbagai keperluan termasuk untuk pembelajaran namun terdapat mahasiswa yang menggunakan internet untuk kepentingan pribadi seperti bermain *game* dan membuka situs-situs yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Kinerja belajar memerlukan semangat belajar, komitmen dan orientasi yang kuat dari mahasiswa khususnya pada era digital dan belajar dengan metode pembelajaran *online* melalui multimedia. Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Semangat Belajar, Orientasi Belajar, Interaksi *Online*, Multimedia Terhadap Kinerja Belajar Melalui Variabel *Cognitive Engagement* Sebagai Variabel Mediasi Pada Mahasiswa Di Kota Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah, maka identifikasi masalah dari beberapa faktor yang mempengaruhi kinerja belajar adalah sebagai berikut:

1. Adanya penurunan kinerja belajar mahasiswa ketika pelaksanaan pembelajaran secara *online*
2. Menurunnya *engagement* (keterlibatan) mahasiswa yang mempengaruhi pencapaian belajar.
3. Mahasiswa mengalami penurunan semangat belajar ketika pembelajaran *online*
4. Rendahnya interaksi antar mahasiswa dan dosen ketika pembelajaran *online*
5. Media pembelajaran cenderung tidak menarik sehingga pembelajaran tidak menarik dan sulit dipahami oleh mahasiswa

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka diadakan pembatasan masalah. Pembatasan masalah bertujuan untuk menjelaskan permasalahan yang akan diteliti agar lebih fokus dan mendalam. Dari hasil literasi dan sumber yang telah dibaca, maka peneliti memfokuskan penelitian Pengaruh Semangat Belajar, Orientasi belajar, Interaksi *Online*, dan Multimedia terhadap Kinerja Belajar Mahasiswa dengan *Cognitive Engagement* sebagai variabel Mediasi dengan objek penelitian adalah mahasiswa di Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan penelitian di rumuskan yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh Semangat Belajar terhadap *cognitive engagement*?
2. Apakah terdapat pengaruh orientasi belajar terhadap *cognitive engagement*?
3. Apakah terdapat pengaruh interaksi *online* terhadap *cognitive engagement*?
4. Apakah terdapat pengaruh multimedia terhadap *cognitive engagement*?
5. Apakah terdapat pengaruh Semangat Belajar terhadap kinerja belajar?
6. Apakah terdapat pengaruh orientasi belajar terhadap kinerja belajar?
7. Apakah terdapat pengaruh interaksi *online* terhadap kinerja belajar?
8. Apakah terdapat pengaruh multimedia terhadap kinerja belajar?
9. Apakah terdapat pengaruh *cognitive engagement* terhadap kinerja belajar?
10. Apakah terdapat pengaruh Semangat Belajar terhadap kinerja belajar melalui *cognitive engagement* sebagai variabel mediasi?
11. Apakah terdapat pengaruh orientasi belajar terhadap kinerja belajar melalui *cognitive engagement* sebagai variabel mediasi?
12. Apakah terdapat pengaruh interaksi *online* terhadap kinerja belajar melalui *cognitive engagement* sebagai variabel mediasi?
13. Apakah terdapat pengaruh multimedia terhadap kinerja belajar melalui *cognitive engagement* sebagai variabel mediasi?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah mendeskripsikan:

1. Pengaruh Semangat Belajar terhadap *cognitive engagement*
2. Pengaruh orientasi belajar terhadap *cognitiev engagement*
3. Pengaruh interaksi *online* terhadap *cognitive engagement*
4. Pengaruh multimedia terhadap *cognitive engagement*
5. Pengaruh Semangat Belajar terhadap kinerja belajar
6. Pengaruh orientasi belajar terhadap kinerja belajar
7. Pengaruh interaksi *online* terhadap kinerja belajar
8. Pengaruh multimedia terhadap kinerja belajar
9. Pengaruh *cognitive engagement* terhadap kinerja belajar
10. Pengaruh Semangat Belajar terhadap kinerja belajar melalui *cognitive engagement* sebagai varibel mediasi
11. Pengaruh orientasi belajar terhadap kinerja belajar melalui *cognitive engagement* sebagai varibel mediasi
12. Pengaruh interaksi *online* terhadap kinerja belajar melalui *cognitive engagement* sebagai varibael mediasi
13. Pengaruh multimedia terhadap kinerja belajar melalui *cognitive engagement* sebagai varibel mediasi

F. Manfaat Penelitian

Setiap kegiatan yang dilakukan hendaknya memberikan manfaat bagi kita semua, begitu juga dengan penelitian ini.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan referensi jika akan dikembangkan sebagai penelitian yang lebih lanjut dan tambahan wawasan bagi pembacanya.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu dan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.

- b. Bagi Universitas

Untuk menambah informasi dan referensi bahan pustaka bagi mahasiswa UNP pada umumnya dan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis pada khususnya mengenai kinerja belajar mahasiswa.